



PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *E-FLASHCARD* BERBASIS KULINER KOTA PALEMBANG DALAM MENGENALKAN PRA-MEMBACA ANAK USIA 5-6 TAHUN

Sely Anadewi Lestari¹, Yuni Dwi Suryani²

^{1,2} Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Sriwijaya

Email: selyanadewilestari@gmail.com¹, yunidwisuryani@fkip.unsri.ac.id²

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel:

Menerima : 05 Mei 2025
Revisi : 07 Mei 2025
Diterima : 07 Mei 2025

Kata Kunci:

e-Flashcard, kuliner Palembang, pra-membaca, anak usia dini, ADDIE

Keywords:

e-Flashcard, Palembang culinary, pre-reading, early childhood, ADDIE

Korespondensi:

Yuni Dwi Suryani

Universitas Sriwijaya

Email:

yunidwisuryani@fkip.unsri.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *e-Flashcard* berbasis kuliner Kota Palembang yang efektif dalam mengenalkan kemampuan pra-membaca anak usia 5-6 tahun. Pengembangan media dilakukan dengan menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*), dengan mengacu pada model formatif Tessmer. Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa anak usia dini di Palembang mengalami kesulitan dalam mengenali huruf, mengeja kata, dan membaca kalimat sederhana. Media pembelajaran yang dikembangkan menggunakan *e-Flashcard* berbasis kuliner Kota Palembang dengan desain yang menarik, interaktif, dan mudah dipahami. Hasil validasi oleh ahli materi dan ahli media menunjukkan bahwa media *e-Flashcard* memiliki skor validitas 97%, yang termasuk dalam kategori "Sangat Valid". Hasil uji coba *one to one* dan *small group evaluation* juga menunjukkan bahwa media *e-Flashcard* efektif dalam meningkatkan kemampuan pra-membaca anak usia 5-6 tahun. Media *e-Flashcard* dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran interaktif berbasis teknologi yang mendukung perkembangan kemampuan pra-membaca anak khususnya pada pengenalan kosakata berbasis kuliner Kota Palembang pada usia 5-6 tahun.

ABSTRACT

This study aimed to develop an effective *e-Flashcard*-based learning media incorporating Palembang culinary elements for introducing pre-reading skills to 5-6-year-old children. The media development process followed the ADDIE model (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*), guided by Tessmer's formative model. The needs analysis revealed that preschool children in Palembang face challenges in recognizing letters, spelling words, and reading simple sentences. The developed learning media utilizes *e-Flashcards* based on Palembang culinary themes, featuring an engaging, interactive, and easily comprehensible design. Validation by content and media experts yielded a validity score of 97%, categorized as "Highly Valid". *One-to-one* and *small group evaluation* trials also demonstrated the effectiveness of the *e-Flashcard* media in enhancing pre-reading skills among 5-6-year-old children. The *e-Flashcard* can be utilized as an interactive technology-based learning tool to support the development of pre-reading skills in children, particularly in introducing culinary-related vocabulary from Palembang at the age of 5-6 years.

PENDAHULUAN

Anak usia dini merupakan Anak usia dini adalah individu yang berada pada rentang usia 0-6 tahun, yang merupakan fase awal

pertumbuhan dan perkembangan manusia. Sejalan dengan Montessori dalam (Ningrum et al., 2021) menyatakan bahwa dalam rentang usia lahir hingga 6 tahun, anak berada dalam



masa keemasan atau *the golden years*, yaitu periode ketika anak mulai memiliki kepekaan atau sensitivitas tinggi untuk menerima berbagai macam rangsangan. Anak usia dini sebagai masa perkembangan yang sangat sensitif di mana anak memiliki potensi besar untuk belajar dan menyerap informasi dari lingkungannya sehingga anak-anak menunjukkan minat yang mendalam pada keterampilan dan pengetahuan tertentu (Usman et al., 2024). Oleh karena itu, pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan upaya sistematis untuk memberikan stimulasi dan pembelajaran bagi anak berusia 0-6 tahun.

Berdasarkan UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan diartikan sebagai suatu proses yang disusun secara sistematis untuk mengembangkan potensi peserta didik. Sejalan dengan pendapat Pristiwanti et al. (2022) menyatakan bahwa pendidikan merupakan upaya terstruktur untuk menciptakan lingkungan belajar yang kondusif bagi pengembangan potensi peserta didik secara aktif. Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah layanan pendidikan bagi anak usia 0-6 tahun. Sesuai UU No. 20 Tahun 2003, PAUD merupakan upaya pengembangan holistik bagi anak usia dini (0-6 tahun) melalui stimulasi terencana yang mendukung pertumbuhan dan perkembangan mereka sebagai bekal pendidikan selanjutnya. Pendapat Shofia & Dadan (2021) memperkuat hal ini, menyatakan bahwa Pendidikan anak usia dini sebagai proses pembinaan terstruktur untuk mendukung pertumbuhan dan perkembangan anak sejak lahir hingga usia 6 tahun, mencakup seluruh

aspek perkembangan menuju kesiapan memasuki pendidikan dasar.

Perkembangan anak usia dini mencakup berbagai aspek, antara lain perkembangan nilai moral dan keagamaan, perkembangan fisik dan motorik, perkembangan kognitif, perkembangan sosial-emosional, perkembangan bahasa, serta perkembangan dalam bidang seni. sejalan dengan peraturan Undang-Undang (UU) No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yaitu aspek perkembangan anak usia dini mencakup beberapa hal penting yang bertujuan untuk mendukung pertumbuhan dan perkembangan anak secara optimal. Salah satu perkembangan yang penting bagi anak usia dini adalah perkembangan bahasa. Etnawati (2022) mendefinisikan bahasa sebagai simbol bunyi untuk komunikasi antar individu. Lebih lanjut Royyana et al. (2023) mengidentifikasi empat aspek perkembangan bahasa pada anak usia dini, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis.

Membaca merupakan proses kompleks yang melibatkan pengenalan dan pemahaman teks tertulis yang tidak hanya mencakup kemampuan untuk mengenali kata-kata, tetapi juga memahami makna, konteks, dan informasi yang terkandung dalam teks. Menurut Widiyanti & Darmiyanti (2021) Membaca merupakan bagian dari aspek kognitif yang kompleks, di mana seseorang mengolah informasi dalam teks dengan tujuan memahami ide dan pesan yang disampaikan oleh penulis, serta menjadikannya bagian dari pengetahuan yang dimiliki. Perkembangan membaca pada anak usia dini dikenal dengan perkembangan

pra-membaca. Pra-membaca ialah tahap awal dalam proses pembelajaran membaca, yang ditujukan bagi anak-anak usia prasekolah hingga awal sekolah dasar. Pada tahap ini, anak diperkenalkan dengan konsep dasar membaca, seperti pengenalan huruf, suara (fonem), dan pengucapan kata-kata sederhana.

Pra-membaca menekankan pemahaman makna dari teks yang dibaca, serta mengembangkan keterampilan membaca yang lebih kompleks. Hal ini sesuai dengan pendapat (Rahayu & Wardhani (2023) yang menyatakan bahwa pra-membaca sebagai tahap awal dalam proses belajar membaca yang menekankan pada pengenalan simbol-simbol atau tanda-tanda yang berkaitan pada huruf, sehingga menjadi pondasi yang penting untuk anak agar dapat melanjutkan ke jenjang membaca tingkat lanjut. Maka dari itu hal terpenting dalam pengembangan kemampuan pra-membaca merupakan strategi penting untuk menumbuhkan minat baca anak melalui media kreatif yang sesuai pada tahap perkembangan anak.

Beberapa strategi yang bisa diterapkan dalam mengenalkan kemampuan pra-membaca meliputi penerapan media pembelajaran yang menarik dan inovatif, serta penyajian kegiatan yang menyenangkan, akan menciptakan suasana belajar yang produktif dan tanpa tekanan bagi anak (Setyaningsih & Indrawati, 2022). Media pembelajaran merupakan alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan informasi, materi, atau pesan pembelajaran kepada peserta didik, dengan tujuan untuk mempermudah proses belajar mengajar yang bertujuan untuk membantu guru

dalam menjelaskan konsep serta materi, sekaligus menjadikan pembelajaran lebih menarik dan efektif.

Perkembangan teknologi digital semakin pesat dalam memengaruhi dunia pendidikan. Sekarang, pendidikan harus mampu menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas dan bisa mengikuti kemajuan teknologi yang pesat. Implementasi media pembelajaran berbasis teknologi menjadi penggerak utama perubahan mendasar dalam sistem pendidikan modern (Melati et al., 2023). Metode pembelajaran yang dulu dilakukan oleh guru perlu diperbarui agar bisa mempersiapkan peserta didik untuk menghadapi perkembangan teknologi yang sangat cepat. Menurut Musyadad et al. (2022) menyatakan bahwa Pertumbuhan teknologi digital di masa kini, seperti halnya penggunaan telepon, perangkat komputer multimedia, jaringan internet, dan media audiovisual lainnya, merupakan bagian dari pembelajaran, sementara anak-anak pada umumnya tertarik dengan hal-hal baru dan teknologi merupakan hal yang baru bagi kehidupan anak-anak. Sejalan dengan pendapat Selwyn (Subandowo, 2022) mengungkapkan bahwa teknologi digital dapat menjadi alat yang bermanfaat bagi pendidik dalam menciptakan bahan ajar, serta memberikan kesempatan untuk lebih banyak berinteraksi dengan peserta didik. Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi dalam Pendidikan Anak Usia Dini bersifat holistik, meliputi peningkatan kualitas pembelajaran dan pengembangan kesiapan menghadapi era digital melalui pengenalan teknologi secara

alami dan pengembangan keterampilan digital yang relevan (Asmara et al., 2023).

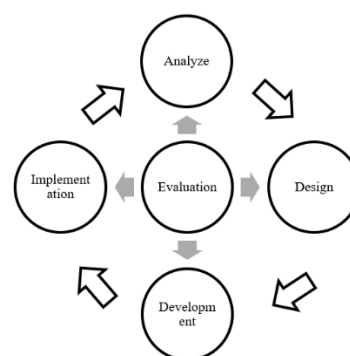
Melalui hasil data yang diperoleh melalui wawancara yang dilakukan bersama dengan salah satu guru yang ada di TK Islam Terpadu Insan Mandiri Cendekia Palembang, TK Aisyiyah 4 Palembang, dan TK Arimbi Palembang ditemukan bahwa perkembangan kemampuan pra-membaca anak usia 5-6 tahun masih belum optimal. Data menunjukkan adanya kesamaan permasalahan di ketiga lembaga, yaitu rendahnya kemampuan anak dalam mengenali huruf, mengeja kata, dan menyusun kalimat. Rendahnya minat belajar disebabkan oleh kurangnya inovasi dalam penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Metode pembelajaran yang cenderung konvensional dan kurang melibatkan anak secara aktif juga menjadi faktor penyebab rendahnya pemahaman anak terhadap konsep pra-membaca. Oleh karena itu diperlukannya pengembangan media pembelajaran yang dapat menunjang perkembangan kemampuan pra-membaca anak usia 5-6 tahun.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dipaparkan di atas menunjukkan bahwa media *e-Flashcard* efektif dalam meningkatkan kemampuan pra-membaca pada anak usia dini. Namun, penelitian yang mengkaji penggunaan *e-Flashcard* berbasis konteks budaya lokal, seperti kuliner khas Palembang, untuk mengembangkan kemampuan pra-membaca belum banyak dilakukan. Selain itu, penelitian sebelumnya juga terbatas dalam penggunaan *flashcard* tradisional. Oleh karena itu,

penelitian ini berupaya mengisi gap tersebut dengan mengembangkan media *e-flashcard* berbasis kuliner Kota Palembang yang menyajikan gambar dan audio, yang diharapkan dapat meningkatkan minat dan kemampuan pra-membaca pada anak usia 5-6 tahun dengan judul penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran *E-Flashcard* Berbasis Kuliner Kota Palembang Dalam Mengenalkan Pra-Membaca Anak Usia 5-6 Tahun”.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian metode *Research and Development* (R&D). *Research and Development* (R&D) atau penelitian dan pengembangan adalah metode atau langkah untuk menciptakan produk baru atau mengembangkan dan menyempurnakan produk yang sudah ada dan digunakan untuk menguji keefektifan produk tersebut (Rustamana et al., 2024). Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) dengan mengacu pada model formatif Tesser untuk mengembangkan media pembelajaran *e-Flashcard* berbasis kuliner Kota Palembang dalam mengenalkan kemampuan pra-membaca anak usia 5-6 tahun.



Gambar 1. Tahapan Pengembangan Produk Model ADDIE

Penelitian dilaksanakan di Lembaga TK Aisyiyah 4 Palembang. Subjek penelitian terdiri dari 3 anak untuk uji coba *one to one evaluation* dan 15 anak untuk uji coba *small group evaluation* dari kelompok B di TK Aisyiyah 4 Palembang. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi walkthrough yang dipadukan dengan skala Likert, observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Validasi materi dan media *e-Flashcard* dilakukan secara terpisah namun terintegrasi. Validasi materi menggunakan daftar ceklis yang menilai keselarasan dengan ATP Kurikulum Merdeka, aspek holistik perkembangan anak, relevansi dan makna belajar, serta kemudahan pemahaman. Sementara validasi media menilai aspek-aspek teknis seperti pemilihan warna, tata letak, kejelasan pelafalan, desain, keterbacaan, keamanan, dan kemudahan navigasi. Hasil penilaian kedua aspek tersebut dianalisis secara komprehensif untuk menentukan validitas *e-Flashcard* secara keseluruhan dan menjadi dasar revisi sebelum pengujian selanjutnya.

Dalam penelitian ini, peneliti menyusun kisi-kisi instrumen untuk mengevaluasi dan menilai kemampuan anak dalam menggunakan media *e-Flashcard* untuk pembelajaran pra-membaca. Kisi-kisi instrumen ini berfungsi sebagai alat ukur yang akan membantu menentukan tingkat pencapaian perkembangan anak saat menggunakan *e-Flashcard* dengan mengacu pada indikator-indikator yang telah ditetapkan.

Instrumen observasi menggunakan kisi-kisi untuk menilai kemampuan pra-membaca anak yaitu menyebutkan huruf, memilih, menyusun suku kata dari nama kuliner Palembang, dan memasang gambar dengan kata. Kepraktisan media *e-Flashcard* dinilai dari kemudahan penggunaan, keterbacaan tulisan, pemahaman materi, dan kejelasan suara. Indikator-indikator spesifik dalam kisi-kisi memungkinkan pengukuran yang komprehensif terhadap kedua variabel tersebut. Data hasil observasi kemudian dianalisis untuk menentukan tingkat kepraktisan media dalam mendukung kemampuan pra-membaca anak.

Teknik analisis data yang digunakan yaitu teknik analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif dianalisis dengan menggunakan teknik reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan, sedangkan data kuantitatif dianalisis dengan menggunakan rumus persentase dan rata-rata.

$$\text{Nilai Presentase} = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

Dari hasil presentasi yang telah diperoleh, maka selanjutnya ialah menentukan rata-rata dari skor dengan menggunakan rumusan yang telah ditentukan, yaitu:

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan:

X = Nilai Rata-Rata

$\sum X$ = Jumlah Nilai Data

N = Banyaknya Data

Hasil dari perhitungan yang uji coba memperoleh hasil nilai rata-rata, maka tahap selanjutnya adalah menentukan kategori berdasarkan hasil rata-rata yang telah dihitung, berikut kategori yang digunakan:

Tabel 4. Kategori Tingkat Validasi

Nilai Praktis %	Nilai Pernyataan
82-100	Sangat Valid
63-81	Valid
44-62	Tidak Valid
24-43	Sangat Tidak Valid

(Modifikasi dari Sugiyono, 2022)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian pengembangan ini, menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) yang berlandaskan model formatif Tessmer, mengungkapkan bahwa berdasarkan observasi dan wawancara di tiga lembaga pendidikan anak usia dini (PAUD) di Palembang, perkembangan kemampuan pra-membaca anak usia 5-6 tahun masih belum optimal. Data menunjukkan adanya kesamaan permasalahan di ketiga lembaga, yaitu rendahnya kemampuan anak dalam mengenali huruf, mengeja kata, dan menyusun kalimat. Rendahnya minat belajar disebabkan oleh kurangnya inovasi dalam penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Metode pembelajaran yang cenderung konvensional dan kurang melibatkan anak secara aktif yang menjadi faktor penyebab rendahnya pemahaman anak terhadap konsep pra-membaca. Oleh karena itu diperlukannya pengembangan media pembelajaran berupa *e-Flashcard* berbasis kuliner kota Palembang

yang diharapkan dapat menunjang perkembangan kemampuan pra-membaca anak usia 5-6 tahun.

Setelah melalui tahap analisis kebutuhan, langkah selanjutnya adalah melakukan tahap desain yang terdiri dari beberapa komponen. Hal pertama yang dilakukan adalah merancang media pembelajaran *e-Flashcard* berbasis kuliner Kota Palembang dibuat berdasarkan karakteristik anak usia 5-6 tahun serta tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Tahap berikutnya yaitu menentukan software atau aplikasi yang akan digunakan untuk menunjang pembuatan media pembelajaran. Setelah perencanaan telah selesai dilakukan berikutnya yaitu tahap pembuatan. Tahap pembuatan *e-Flashcard* dilakukan dengan pemilihan kuliner khas Palembang untuk *e-Flashcard* difokuskan pada empat jenis, yaitu pempek, model, burgo, dan laksan.

Proses selanjutnya meliputi pengumpulan gambar yang relevan untuk masing-masing kuliner, rekaman audio pendukung, serta penyusunan konten teks yang sederhana dan mudah dipahami anak usia dini, serta pengembangan elemen interaktif seperti permainan sederhana atau kuis yang dapat meningkatkan keterlibatan anak dalam proses belajar. Selain itu juga melibatkan perencanaan penggunaan warna serta tata letak yang menarik agar media pembelajaran dapat menarik perhatian anak.

Dengan demikian, tahap desain memastikan terwujudnya media pembelajaran yang efektif dan efisien dalam mencapai tujuan

penelitian, yaitu meningkatkan kemampuan pra-membaca anak usia 5-6 tahun. Berikut adalah desain tampilan dari pengembangan media pembelajaran *e-Flashcard* yang memanfaatkan aplikasi software *Canva*:

No	Keterangan	Media
1	Halaman Utama atau Cover	
2	Halaman Menu Utama	
3	Halaman Petunjuk	
4	Halaman Pengenalan Huruf Abjad	
5	Halaman Pengenalan Nama-Nama Kuliner Kota Palembang	
6	Halaman Pilihan Kuis	
7	Halaman Kuis 1: Melengkapi Huruf yang Hilang	

8 Halaman Kuis
2: Melengkapi Suku Kata



Setelah penyelesaian tahap pengembangan media *e-Flashcard*, penelitian berlanjut pada tahap *self evaluation* atau evaluasi diri. Tahap ini merupakan proses penilaian yang dilakukan oleh peneliti sendiri terhadap produk media pembelajaran yang telah dikembangkan sebelum dilakukan tahap evaluasi oleh ahli atau *expert evaluation*. Tujuannya untuk mengidentifikasi dan memperbaiki potensi kekurangan atau kelemahan media, meliputi validitas isi dan kesesuaiannya dengan tujuan pembelajaran pra-membaca anak usia 5-6 tahun. Penilaian terhadap kemudahan penggunaan dan navigasi media *e-Flashcard* dipertimbangkan dari aspek antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) yang meliputi kemudahan akses fitur, kejelasan petunjuk penggunaan, dan kemudahan pemahaman konten bagi anak. Penilaian terhadap seberapa menarik dan interaktif media *e-Flashcard* bagi anak. Elemen-elemen interaktif yang dirancang dievaluasi tingkat efektivitasnya dalam meningkatkan minat belajar dan keterlibatan anak dalam proses pembelajaran. Penilaian terhadap kemudahan akses dan penggunaan media oleh pendidik.

Setelah tahap *self evaluation*, penelitian berlanjut ke tahap *expert evaluation* atau evaluasi ahli. Pada tahap ini, media *e-*

Flashcard yang telah direvisi berdasarkan hasil *self evaluation* akan dinilai oleh para ahli di bidang materi pembelajaran dan ahli media pembelajaran. Para ahli menelaah media *e-Flashcard* berdasarkan instrumen penilaian yang menyeluruh, mencakup validitas isi, desain, dan kegunaan, serta memberikan masukan untuk meningkatkan kualitas dan efektivitasnya dengan melalui pengumpulan data berupa penilaian dan saran, serta revisi dan penyempurnaan media berdasarkan masukan tersebut. Tujuannya memastikan media *e-Flashcard* memenuhi standar kualitas dan efektif untuk pembelajaran pra-membaca anak usia 5-6 tahun sebelum uji coba lapangan, dengan hasil evaluasi didokumentasikan secara rinci dalam laporan penelitian.

Hasil dari hasil *expert evaluation* oleh ahli materi dan ahli media memperoleh kategori “Sangat Valid” dengan artian bahwa media pembelajaran *e-Flashcard* yang dikembangkan telah memenuhi kriteria standar validitas materi yang dapat dilihat pada tabel 5 dan tabel 6 berikut ini :

Tabel 5. Hasil Validitas dari Ahli Materi

No	Aspek	Indikator	Rekapitulasi Skor
1	Relevansi materi yang digunakan dengan kurikulum yang digunakan	1,2,3	12
2	Kesesuaian materi pembelajaran dengan karakteristik	4,5,6,7	15

anak usia 5-6 tahun	
Jumlah	27
Skor Rata-rata (%)	96%
Kategori	Sangat Valid

Berdasarkan hasil penilaian dari ahli materi, media pembelajaran yang dikembangkan memperoleh skor nilai sebesar 96% yang termasuk kedalam kategori “Sangat Valid” dengan artian bahwa media pembelajaran *e-Flashcard* yang dikembangkan telah memenuhi kriteria standar validitas materi yang dinilai dari dua aspek utama, yaitu relevansi materi dengan kurikulum serta kesesuaian media dengan karakteristik anak usia 5-6 tahun. Pada aspek pertama, yaitu relevansi materi dengan kurikulum, dilakukan penilaian terhadap tiga indikator, yang mencakup kesesuaian isi materi dengan standar kurikulum yang berlaku. Sementara pada aspek kedua, yaitu kesesuaian media dengan karakteristik anak usia 5-6 tahun, terdapat empat indikator yang dinilai, meliputi aspek visual, interaktif, dan keterhubungan media dengan pengalaman anak.

Tabel 6. Hasil Validitas dari Ahli Media

No	Aspek	Indikator	Rekapitulasi Skor
1	Aspek Estetika	1,2,3,4,5,6	24
2	Aspek Edukatif	7,8,9,10	16
3	Aspek Teknis	11,12,13	11
Jumlah			51
Skor Rata-rata (%)			98%
Kategori			Sangat Valid

Kemudian berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh ahli media, penilaian terhadap media pembelajaran e-flashcard berbasis kuliner Kota Palembang memperoleh skor nilai sebesar 98% yang termasuk kedalam kategori “Sangat Valid” dengan artian bahwa media pembelajaran *e-Flashcard* yang dikembangkan telah memenuhi kriteria standar validitas media yang dinilai melalui tiga aspek utama, yaitu aspek edukatif, aspek teknis, dan aspek estetika. Pada aspek estetika yang dinilai berdasarkan tiga indikator terkait dengan desain tampilan, daya tarik visual, dan kenyamanan pengguna dalam mengakses media. Selanjutnya, aspek edukatif, media dinilai berdasarkan empat indikator yang mencakup kesesuaian dengan kurikulum, efektivitas dalam mendukung proses pembelajaran dan ketercapaian tujuan pembelajaran. Pada aspek aspek teknis yang terdiri dari tiga indikator menilai kelayakan media dari segi tampilan, navigasi, dan keterpaduan teknis dalam penggunaan media.

Tabel 7. Rekapitulasi Hasil Validasi Materi dan Media

No	Aspek	Rekapitulasi Skor
1	Validasi Materi	96
2	Validasi Media	98
Jumlah		194
Skor Rata-rata (%)		97%
Kategori		Sangat Valid

Hasil rekapitulasi validasi ahli materi dan media menunjukkan *e-Flashcard* kuliner Palembang meraih skor 96% untuk materi dan 98% untuk media, menghasilkan skor rata-rata sebesar 97% sehingga dengan persentase rata-

rata tersebut, media pembelajaran termasuk dalam kategori “Sangat Valid” untuk memenuhi standar kelayakan sebagai media pembelajaran. Baik isi materi maupun desain media dinilai baik dan siap digunakan untuk meningkatkan kemampuan pra-membaca anak usia 5-6 tahun, dengan beberapa revisi sesuai saran dari para ahli.

Tahap selanjutnya adalah uji coba metode *one to one evaluation* dengan tiga anak usia 5-6 tahun. Setiap anak berinteraksi secara individual dengan media *e-Flashcard*, sementara peneliti mengamati akses fitur seperti menu, navigasi, dan konten. Peneliti juga mencatat tingkat minat, keterlibatan, pemahaman konten, dan kesulitan yang dihadapi anak. Pengamatan bertujuan menilai kemudahan penggunaan, daya tarik, dan efektivitas media dalam mendukung pembelajaran pra-membaca. Data dari observasi dianalisis untuk mengidentifikasi kelebihan dan kelemahan media. Hasil analisis menunjukkan skor rata-rata 92%, mengindikasikan media *e-Flashcard* “Sangat Praktis” sesuai kebutuhan anak dan efektif untuk meningkatkan kemampuan pra-membaca. Kemudahan akses, antusiasme interaksi, dan pemahaman konten terlihat dari skor memuaskan setelah kuis selesai dikerjakan. Hasil observasi dapat dilihat pada tabel 8 berikut:

Tabel 8. Hasil Observasi Tahap *One to One Evaluation*

No	Nama	Nilai
1	BAFF	100
2	ABA	90
3	KNRS	87
Jumlah		277



Gambar 2. Dokumentasi Uji Coba *Small Group Evaluation*

Berdasarkan hasil dari dua tahap uji coba, yaitu *one to one evaluation* dan *Small Group Evaluation*, media *e-Flashcard* menunjukkan skor rata-rata kemudahan penggunaan sebesar 94%. Skor ini mengklasifikasikan media *e-Flashcard* ke dalam kategori "Sangat Praktis". Temuan ini mengindikasikan bahwa media tersebut dirancang secara efektif dan efisien, sehingga memfasilitasi interaksi dan pembelajaran anak usia 5-6 tahun.

Tabel 10. Rekapitulasi Hasil Tahap *One-To-One Evaluation* dan Tahap *Small Group Evaluation*

No	Tahap Observasi	Rekapitulasi Nilai (%)
1	<i>One to One Evaluation</i>	92
2	<i>Small Group Evaluation</i>	96
Total Skor		189
Skor Rata-rata (%)		94
Kategori		Sangat Praktis

Dalam konteks pembelajaran baik secara individu maupun dalam kelompok kecil, *e-Flashcard* terbukti mampu mendukung proses pembelajaran pra-membaca dengan tingkat kepraktisan yang tinggi. Oleh karena itu, media *e-Flashcard* dinyatakan layak dan direkomendasikan sebagai alat bantu dalam meningkatkan kemampuan pra-membaca pada anak usia 5-6 tahun. Keberhasilan pengembangan media pembelajaran

menunjukkan bahwa desain yang dikembangkan pada media pembelajaran telah berhasil memenuhi kebutuhan dan karakteristik perkembangan anak usia dini, sehingga mempermudah proses pembelajaran dan meningkatkan efektivitas pada media pembelajaran.

Keberhasilan pengembangan media *e-Flashcard* dapat dinilai dari beberapa indikator. Pertama, tingkat antusiasme dan keterlibatan anak dalam menggunakan media tersebut menjadi daya tarik serta kemudahan dalam penggunaan *e-Flashcard*. Antusiasme yang tinggi menunjukkan bahwa media mampu menarik minat dan perhatian anak, sehingga merangsang anak untuk berinteraksi dan belajar menggunakannya.

Kedua, kemampuan anak dalam menjawab kuis yang diberikan setelah berinteraksi dengan *e-Flashcard* menjadi tolok ukur efektifitas media dalam membantu anak mengingat (*recalling*) materi yang telah dipelajari. Kemampuan anak untuk menjawab pertanyaan dengan benar menunjukkan bahwa media sudah berhasil menyampaikan informasi dengan jelas dan membantu anak dalam memahami serta mengingat konsep-konsep yang diajarkan.

Ketiga, anak mengenal kosakata baru dari macam-macam kuliner kota Palembang seperti mengenal kata, Pempek yang terdiri dari dua suku kata "pem-pek" dan enam huruf yaitu "p-e-m-p-e-k", kata Model yang terdiri dari dua suku kata "mo-del" dan lima huruf yaitu "m-o-d-e-l", kata Laksan yang terdiri dari dua suku

kata “lak-san” dan enam huruf yaitu “l-a-k-s-a-n”, kata burgo yang terdiri dari dua suku kata “bur-go” dan lima huruf yaitu “b-u-r-g-o”. Pendekatan ini memungkinkan anak untuk memahami struktur kata secara lebih mendalam, memperkuat pemahaman fonologi yaitu hubungan bunyi dan huruf, dan memperkaya kosakata anak dengan konteks budaya lokal.

Keempat, penggunaan media berbasis teknologi terbukti efektif meningkatkan daya tarik dan kemudahan penggunaan media pembelajaran, khususnya bagi anak Generasi Alpha. Pemanfaatan teknologi pada anak usia dini berpotensi meningkatkan eksplorasi potensi, minat, dan bakat secara interaktif, produktif, efektif, inspiratif, konstruktif, dan menyenangkan (Wahyu et al., 2024). Generasi Alpha, yang tumbuh di era digital dan memiliki keterampilan teknologi tinggi, dengan mudah berinteraksi dengan *e-Flashcard* yang dikembangkan. Hal ini menunjukkan potensi teknologi sebagai alat bantu belajar yang efektif dan menyenangkan. Keakraban Generasi Alpha dengan teknologi digital memungkinkan integrasi teknologi dalam proses pembelajaran menjadi lebih menarik, sehingga meningkatkan motivasi dan efektivitas belajar. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi, seperti *e-Flashcard* merupakan strategi yang relevan dalam mendukung proses pembelajaran anak di era digital saat ini.

Media pembelajaran yang tepat dapat merangsang aktivitas belajar yang aktif, kreatif,

dan menyenangkan, sehingga meningkatkan efektivitas pembelajaran dan mencapai tujuan pembelajaran secara optimal (Ani Daniyati et al., 2023). Kendala teknis berupa *delay* atau keterlambatan pada media yang diakibatkan oleh sinyal internet tidak stabil teridentifikasi, namun tidak signifikan mengganggu proses penelitian. Secara keseluruhan, *e-Flashcard* terbukti efektif dan layak diimplementasikan luas, didukung oleh aspek visual menarik, kemudahan penggunaan, kesesuaian materi, dan respon positif peserta didik. Terdapat hubungan signifikan antara suasana belajar yang menyenangkan dan peningkatan partisipasi siswa dalam kegiatan belajar yang aktif dan kreatif (Miftah & Syamsurijal, 2024). Uji coba individu dan kelompok kecil menunjukkan optimalitas penggunaan dalam pembelajaran kelompok kecil.

SIMPULAN

Penelitian ini berhasil mengembangkan media pembelajaran *e-Flashcard* berbasis kuliner Kota Palembang dalam mengenalkan kemampuan pra-membaca anak usia 5-6 tahun. Media *e-Flashcard* yang dikembangkan memenuhi standar validitas baik dari segi isi materi maupun desain media, sehingga layak digunakan sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan pra-membaca anak usia 5-6 tahun dengan memperoleh skor rata-rata sebesar 94% dari hasil evaluasi. Hal ini menunjukkan bahwa media *e-Flashcard* mampu menarik minat dan perhatian anak, sehingga merangsang anak untuk berinteraksi dan belajar. kemudian media

e-Flashcard juga terbukti mampu membantu anak mengingat (*Recalling*) materi yang telah dipelajari, dengan kemampuan anak untuk menjawab pertanyaan dengan benar. Selain itu, penelitian ini menunjukkan bahwa pengenalan kosakata baru melalui konteks budaya lokal. Terakhir yaitu, penggunaan media berbasis teknologi seperti *e-Flashcard*, terbukti efektif dalam meningkatkan daya tarik dan kemudahan pembelajaran bagi Generasi Alpha. Keakraban anak dengan teknologi digital memungkinkan interaksi yang pesat, sehingga meningkatkan motivasi serta efektivitas belajar. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran *e-Flashcard* berbasis kuliner Kota Palembang dalam mengenalkan kemampuan pra-membaca pada anak usia 5-6 tahun yang berbasis teknologi sangat relevan untuk mendukung proses pembelajaran anak di era digital saat ini.

DAFTAR RUJUKAN

- Ani Daniyati, Ismy Bulqis Saputri, Ricken Wijaya, Siti Aqila Septiyani, & Usep Setiawan. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(1), 282–294. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>
- Asmara, A., Judijanto, L., Hita, I. P. A. D., & Saddhono, K. (2023). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi: Apakah Memiliki Pengaruh terhadap Peningkatan Kreativitas pada Anak Usia Dini? *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(6), 7253–7261. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i6.5728>
- Etnawati, S. (2022). Implementasi Teori Vygotsky Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan*, 22(2), 130–138. <https://doi.org/10.52850/jpn.v22i2.3824>
- Hikmah, N., Kuswidyanarko, A., & Lubis, P. H. M. (2020). Pengembangan Media Pop-Up Book pada Materi Siklus Air di Kelas V SD Negeri 04 Puding Besar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 15(2), 137–148.
- Melati, E., Fayola, A. D., Hita, I. P. A. D., Saputra, A. M. A., Zamzami, Z., & Ninasari, A. (2023). Pemanfaatan Animasi sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. *Journal on Education*, 6(1), 732–741. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.2988>
- Miftah, M., & Syamsurijal, S. (2024). Pengembangan Indikator Pembelajaran Aktif, Inovatif, Komunikatif, Efektif, dan Menyenangkan untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 4(01), 95–106. <https://doi.org/10.47709/educendikia.v4i01.3954>
- Musyadad, V. F., Hanafiah, H., Tanjung, R., & Arifudin, O. (2022). Supervisi Akademik untuk Meningkatkan Motivasi Kerja Guru dalam Membuat Perangkat Pembelajaran. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(6), 1936–1941. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i6.653>
- Ningrum, N. P. W., Pane, F. M. J., Yani, S. I., & Khadijah. (2021). Pendidikan Anak Usia Dini: Perannya dalam Membangun Karakter dan Tumbuh Kembang Anak Usia Dini Nabila Putri Widya Ningrum, Fatma Mayang Jelita Pane, Seri Indah Yani, Khadijah. *Tematik*, 1(1), 98–102.
- Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). Pengertian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(6).
- Rahayu, F. R. W., & Wardhani, J. D. (2023). Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Anak dengan Menggunakan Media Kartu Suku Kata Bergambar. *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 688–698. <https://doi.org/10.37985/murhum.v4i2.375>

- Royyana, A. R., Hidayah, A., & Maulida, N. N. (2023). Pengaruh Media Flashcard Terhadap Perkembangan Membaca Anak Usia 5-6 Tahun. *Pernik*, 6(2), 108–116. <https://doi.org/10.31851/pernik.v6i2.13838>
- Rustamana, A., Hasna Sahl, K., Ardianti, D., Hisyam, A., Solihin, S., Sultan, U., Tirtayasa, A., Raya, J., No, C., & Banten, S. (2024). Penelitian dan Pengembangan (Research & Development) dalam Pendidikan. *Jurnal Bima: Pusat Publikasi Ilmu Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 2(3), 60–69.
- Setyaningsih, U., & Indrawati, I. (2022). Strategi Pengembangan Kemampuan Membaca Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 3701–3713. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.2340>
- Shofia, M., & Dadan, S. (2021). Media Pembelajaran untuk Anak Usia Dini di Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 05(01), 1560–1561.
- Subandowo, M. (2022). Teknologi Pendidikan di Era Society 5.0. *Jurnal Sagacious*, 9(1), 24–35.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (EDISI, cet). CV Alfabeta.
- Usman, A. A., Usman, & Azizah, F. P. (2024). Dunia pendidikan: epistemologi pendidikan anak usia dini dalam perspektif maria montessori. *Tanjak: Journal of Education and Teaching*, 5(1), 31–45. <http://ejournal.stainkepri.ac.id/index.php/tanjak>
- Wahyu, D., Bintang, P., Pertiwi, A. D., & Mulawarman, U. (2024). Analisis Penggunaan Teknologi pada Proses Pembelajaran di PAUD. 7(3), 873–884. <https://doi.org/10.31004/aulad.v7i3.810>
- Widiyanti, D., & Darmiyanti, A. (2021). Upaya Meningkatkan Keterampilan Membaca Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Metode Bermain Flash Card. *Al Athfal : Jurnal Kajian Perkembangan Anak Dan Manajemen Pendidikan Usia Dini*, 4(2), 16–29. https://doi.org/10.52484/al_athfal.v4i2.265