

**IMPLEMENTASI *FLASHCARD* DALAM PENGENALAN  
BAHASA JEPANG PADA KELOMPOK B TK ISLAM DUTA  
ANANDA BERBAH**



Oleh:

**Dwi Hesti Yulistiani**

**17104030075**

**SKRIPSI**

Diajukan kepada Program Sarjana (S1) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat guna  
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI FAKULTAS  
ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN UIN SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA**

**2024**

## **SURAT PERSETUJUAN PEMBIMBING**

Kepada Yth  
Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

*Assalamualaikum Wr. Wb.*

Setelah melakukan bimbingan, arahan dan koreksi terhadap penelitian skripsi yang berjudul:

### **IMPLEMENTASI FLASHCARD DALAM PENGENALAN BAHASA JEPANG PADA KELOMPOK B TK ISLAM DUTA ANANDA BERBAH**

Yang ditulis oleh:

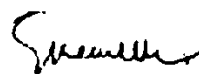
Nama : Dwi Hesti Yulistiani  
NIM : 17104030075  
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)  
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga  
Yogyakarta

Saya berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah dapat diajukan kepada Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta untuk diajukan dalam rangka memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Yogyakarta, 20 Mei 2024

Pembimbing



Prof. Dr. Hj. Erni Munastiwi

MM.

NIP. 19570918 199303 2 002

## PENGESAHAN TUGAS AKHIR



KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 513056 Fax. (0274) 586117 Yogyakarta 55281

### PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-1680/Un.02/DT/PP.00.9/07/2024

Tugas Akhir dengan judul : IMPLEMENTASI *FLASHCARD* DALAM PENGENALAN BAHASA JEPANG PADA KELOMPOK B TK ISLAM DUTA ANANDA BERBAH

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : DWI HESTY YULISTIANI  
Nomor Induk Mahasiswa : 17104030075  
Telah diujikan pada : Senin, 10 Juni 2024  
Nilai ujian Tugas Akhir : A/B

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

#### TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Ketua Sidang

Prof. Dr. Hj. Erni Munastiwi, MM.  
SIGNED

Valid ID: 668e44742c1f7



Penguji I

Drs H Suismanto, M.Ag  
SIGNED

Valid ID: 668e1d6fa62bd



Penguji II

Eko Suhendro, M.Pd.  
SIGNED

Valid ID: 668e2b7ea377d



Yogyakarta, 10 Juni 2024  
UIN Sunan Kalijaga  
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Prof. Dr. Hj. Sri Sumarni, M.Pd.  
SIGNED

Valid ID: 668e461319673

## SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

### Surat Pernyataan Keaslian Skripsi

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dwi Hesti Yulistiani  
NIM : 17104030075  
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
Fakultas : Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan

Menyataka dengan sesungguhnya, bahwa skripsi saya yang berjudul: **Implementasi Flash Card Dalam Pengenalan Bahasa Jepang Pada Kelompok B Tk Islam Duta Ananda Berbah** adalah asli hasil karya atau penelitian saya sendiri dan bukan plagiasi dari hasil karya orang laini kecuali pada bagian-bagian tertentu yang saya ambuil sebagai acuan dengn tata cara yang dibenarkan secara ilmiah.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Yogyakarta, 29 April 2024

Yang menyatakan



Dwi Hesti Yulistiani

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

## SURAT PERNYATAAN BERJILBAB

### Surat Pernyataan Berjilbab

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dwi Hesti Yulistiani  
NIM : 17104030075  
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
Fakultas : Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan

Menyataka dengan sesungguhnya, bahwa tidak akan menuntut suatu lembaga atau institusi yang mengeluarkan ijazah bekenaan dengan pas foto yang ada di dalamnya. Demikian surat pernyataan ini kami buat dengan sesungguhnya..

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Yogyakarta, 29 April 2024

Yang menyatakan



Dwi Hesti Yulistiani

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

## MOTTO

*“Bahasa membentuk cara kita berpikir, dan menentukan apa yang dapat kita pikirkan”<sup>1</sup>*

– Benjamin Lee Whorf



---

<sup>1</sup>Fitri A., “20 Quotes tentang Belajar Bahasa Asing, Supaya Termotivasi”, di akses pada 17 Mei 2024 <https://kumparan.com/inspirasi-kata/20-quotes-tentang-belajar-bahasa-asing-supaya-termotivasi-1zNlOvL4xaT/full>

## **PERSEMBAHAN**

Karya ini kupersembahkan kepada Almamater tercinta: Program Sarjana  
Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta



## ABSTRAK

**Dwi Hesti Yulistiani**, 17104030075 “*Implementasi Flashcard Dalam Pengenalan Bahasa Jepang Pada Kelompok B TK Islam Duta Ananda Berbah*”. Skripsi. Yogyakarta: Pendidikan Islam Anak Usia Dini Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2024.

Bahasa asing merupakan Bahasa yang harus dikenalkan anak sejak dini selain bahasa Indonesia diantaranya bahasa Jepang. Pengenalan terkait bahasa Jepang dapat dilakukan dengan berbagai cara salah satunya menggunakan media *Flashcard*. Pemilihan media menentukan tercapainya tujuan pembelajaran dan dapat menarik minat anak untuk belajar bahasa. Tujuan penelitian untuk mendeskripsikan implementasi pembelajaran media *Flashcard* dalam pengenalan bahasa Jepang pada kelompok B yang dilakukan di TK Islam Duta Ananda Berbah.

Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif deskriptif. Subjek penelitian terdiri dari 1 orang kepala sekolah, 3 orang guru dan 9 orang anak di kelompok B. Teknik pengumpulan data menggunakan metode miles & huberman melalui tahapan wawancara, observasi dan dokumentasi. Analisis data dengan menggunakan metode miles & huberman melalui reduksi data, display data dan kesimpulan. Uji keabsahan data menggunakan teknik triangulasi.

Hasil penelitian menunjukkan pertama, implementasi pembelajaran menggunakan media *Flashcard* di TK Islam Duta Ananda Berbah dilakukan melalui tahapan perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi. Dalam perencanaan guru mampu mempersiapkan materi sebelum pelaksanaan pembelajaran sehingga pelaksanaan kegiatan pembelajaran berjalan secara optimal. Pembelajaran menggunakan media *Flashcard* dilaksanakan dengan beberapa tema kosakata, yaitu tema buah-buahan dan benda di sekitar lingkungan sekolah dengan kosakata bahasa Jepang. Kemudian guru melakukan evaluasi setiap pelaksanaan pembelajaran selesai. Kedua, terdapat implikasi implementasi pembelajaran menggunakan media *Flashcard* terhadap pengenalan bahasa Jepang pada kelompok B di TK Islam Duta Ananda Berbah. Implikasi bagi guru adalah kreativitas, kompetensi dan sinergi yang baik bagi guru. Sedangkan implikasi bagi anak adalah perkembangan bahasa Jepang pada anak usia dini di kelompok B dapat berkembang sesuai harapan.

**Kata Kunci:** *media pembelajaran Flashcard, Bahasa Jepang, anak usia dini*

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ، الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ، وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ  
وَالْمُرْسَلِينَ سَيِّدِنَا  
مُحَمَّدٍ وَعَلَى آلِهِ وَاصْحَابِهِ أَجْمَعِينَ. (أَمَّا بَعْدُ)

*Alhamdulillah*, Maha Suci Allah Swt. atas segala karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “implementasi *Flashcard* dalam pengenalan bahasa Jepang pada kelompok B di TK Islam Duta Ananda Berbah “. Selain itu, tidak lupa shalawat dan salam peneliti haturkan kepada Nabi Muhammad SAW. sebagai manusia yang telah menuntun manusia untuk mencapai kebahagiaan dunia dan akhirat dan seseorang yang paling berpengaruh dalam peradaban dunia sampai sekarang ini.

Peneliti mengucapkan banyak terimakasih kepada yang terhormat, Bapak/Ibu/Saudara/Saudari:

1. Prof. Dr.Phil. Al Makin, S.Ag., M.A., Selaku Plt. Rektor Universitas Islam Negeri (UIN) Sunan Kalijaga Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk meningkatkan potensi akademik di UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
2. Prof. Dr. Hj. Sri Sumarni, M.Pd., Selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang telah memberikan dukungan kepada peneliti selama ini dalam proses akademik.
3. Prof. Dr. Sigit Purnama, M.Pd Selaku Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) yang telah memberikan persetujuan dalam pelaksanaan penelitian ini.
4. Prof. Dr. HJ. Erni Munastiwi MM., Selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan dan masukan dengan penuh tanggungjawab sehingga tesis ini dapat terselesaikan.
5. Dewi Sri Hening Trisna S.E. S.Pd., Selaku Kepala Sekolah TK Islam Duta Ananda Berbah yang telah memperkenalkan peneliti untuk melakukan penelitian, serta segenap dewan guru yang telah memberikan data untuk membantu penyusunan skripsi ini.

6. Segenap keluarga besar dan teman-teman seperjuangan saya yang selalu memberikan sumber dukungan, penasihat terbaik, yang senantiasa memberikan kasih sayang, perhatian, serta doa kepada peneliti.

Pada dasarnya, dalam penyusunan skripsi ini peneliti telah berusaha semaksimal mungkin untuk memberikan yang terbaik kepada para pembaca. Namun sebagai manusia biasa, peneliti tidak luput dari kesalahan baik dari segi teknis maupun tata Bahasa. Peneliti menyadari sepenuhnya keterbatasan-keterbatasan yang ada. Selanjutnya, peneliti meminta maaf apabila sekiranya ada kutipan yang kurang atau terlewatkan, maka dari itu kritik dan saran akan diterima untuk mewujudkan tesis yang lebih baik.

Sebagai penutup. Apabila ada kesalahan maka itu murni berasal dari peneliti dan apabila terdapat kebenaran maka semata-mata karena bantuan dari pihak yang telah berperan dalam menyelesaikan skripsi ini.

Yogyakarta, 4 Maret 2024

Penulis,

Dwi Hesti Yulistiani

17104030075

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>1</b>
<b>SURAT PERSETUJUAN PEMBIMBING .....</b>	<b>i</b>
<b>PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....</b>	<b>ii</b>
<b>SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....</b>	<b>iii</b>
<b>SURAT PERNYATAAN BERJILBAB .....</b>	<b>iv</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>v</b>
<b>PERSEMBAHAN.....</b>	<b>vi</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>vii</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	<b>xiv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan masalah.....	5
C. Tujuan Penelitian.....	5
D. Manfaat Penelitian.....	5
E. Kajian Teori.....	6
1. Media <i>Flashcard</i> Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini .....	6
2. Bahasa Jepang untuk Anak Usia Dini .....	15
F. Kajian pustaka .....	31
<b>BAB II METODE PENELITIAN.....</b>	<b>35</b>
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	35
B. Kehadiran Peneliti .....	36
C. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	36
D. Sumber Data.....	37
E. Prosedur Pengumpulan Data.....	37
F. Analisis Data .....	39
G. Pengecekan Keabsahan Temuan.....	40
H. Sistematika Penulisan .....	42
<b>BAB III GAMBARAN UMUM SEKOLAH .....</b>	<b>44</b>
A. Sejarah Singkat TK Islam Duta Ananda Berbah.....	44
B. Visi, Misi dan Tujuan Sekolah .....	44

C. Struktur Organisasi .....	45
D. Tenaga pendidik .....	45
E. Peserta didik .....	46
F. Sarana dan Prasarana .....	46
G. Program Pembelajaran TK Islam Duta Ananda Berbah .....	47
<b>BAB IV PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN.....</b>	<b>50</b>
A. Implementasi Pembelajaran <i>Flashcard</i> Terhadap Penguatan Bahasa Jepang Di TK Islam Duta Ananda Berbah.....	50
B. Implikasi Penguatan Bahasa Jepang Untuk Anak Usia Dini di TK Islam Duta Ananda Berbah.....	69
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>73</b>
A. Kesimpulan .....	73
B. Saran .....	74
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>76</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN.....</b>	<b>83</b>

  
 STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
 SUNAN KALIJAGA  
 YOGYAKARTA

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1: Indikator Pencapaian Perkembangan Anak .....	19
Tabel 2.2 Standart Isi Tentang Tingkatan Pencapaian Perkembangan Kelompok Usia 5-6 Tahun .....	19
Tabel 3.1 Daftar Tenaga Pendidik di TK Islam Duta Ananda Berbah .....	46
Table 3.2 Daftar Keadaan Gedung dan Bangunan di TK Islam Duta Ananda Berbah .....	46
Table 3.3 Daftar Sarana Ruang Kelas di TK Islam Duta Ananda Berbah .....	47
Table 3.4 Daftar Sarana bermain di TK Islam Duta Ananda Berbah .....	47
Tabel 4.1 Capaian Penilaian Bahasa Di TK Islam Duta Ananda Berbah .....	63
Tabel 4.2 Standart Isi Tentang Tingkatan Pencapaian Perkembangan Kelompok Usia 5-6 Tahun .....	65

  
STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Struktur kepengurusan TK Islam Duta Ananda Berbah .....	45
Gambar 4.1 kegiatan Persiapan sebelum memasuki kelas .....	50
Gambar 4.2 Kegiatan pembelajaran dengan media <i>Flashcard</i> .....	52
Gambar 4.3 Kegiatan bermain <i>Flashcard</i> tema buah-buahan .....	55
Gambar 4.4 kegiatan bermain <i>Flashcard</i> tema peralatan disekitar sekolah .....	57



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1: Pedoman Pengumpulan Data .....	84
Lampiran 2: Pedoman Wawancara .....	85
Lampiran 3: Panduan Observasi .....	89
Lampiran 4: Panduan Dokumentasi .....	92
Lampiran 5: Data Penelitian.....	93
Lampiran 6: Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) .....	97
Lampiran 7: Dokumentasi Foto .....	100
Lampiran 8: Penunjukkan Dosen Pembimbing Skripsi .....	104
Lampiran 9: Berita Acara Seminar Proposal .....	105
Lampiran 10: Sertifikat PKTQ .....	106
Lampiran 11: Sertifikat SOSPEM .....	107
Lampiran 12: Sertifikat User Education .....	108
Lampiran 13: Sertifikat PBAK .....	109
Lampiran 14: Curriculum Vitae .....	11

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Anak usia dini merupakan anak dalam rentang waktu sejak lahir hingga usia enam tahun di mana memerlukan rangsangan tumbuh kembang untuk proses kesiapan dalam memasuki dunia pendidikan. Perkembangan anak usia dini merupakan fenomena yang sangat menarik dan kompleks. Pada tahap ini, anak mengalami pertumbuhan yang cepat dan signifikan, baik dalam kemampuan motorik maupun dalam keterampilan berpikir dan berinteraksi. Setiap aspek perkembangan anak usia dini saling berhubungan dan mempengaruhi satu sama lain. Kemampuan perkembangan pada anak usia dini yang baik dapat meningkatkan kemandirian dan rasa percaya diri mereka. Pengasuhan yang responsif dan lingkungan yang mendukung juga memainkan peran kunci dalam mendukung perkembangan optimal anak usia dini.

Perkembangan bahasa merupakan bagian integral dari perkembangan anak usia dini. Pada tahap ini, anak mengalami peningkatan pesat dalam kosakata dan kemampuan berbicara. Mereka mulai menggabungkan kata-kata menjadi kalimat sederhana dan kemudian kalimat yang lebih kompleks, serta mulai memahami aturan dasar tata bahasa. Komunikasi verbal menjadi alat penting bagi mereka untuk mengekspresikan kebutuhan, keinginan, dan pikiran mereka, serta untuk berinteraksi dengan orang lain. Perkembangan bahasa yang baik dapat mendukung kemampuan sosial anak untuk berinteraksi dengan teman sebaya.

Pendidikan anak usia dini pada hakikatnya adalah suatu proses pembinaan tumbuh kembang anak usia lahir hingga enam tahun secara menyeluruh mencakup beberapa aspek perkembangan baik fisik maupun non

fisik.<sup>2</sup> Selain itu, menurut Undang-undang No. 20 Tahun 2003 menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini adalah pembinaan untuk anak usia nol sampai enam tahun yang dilakukan dengan pembelajaran menstimulasi untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan anak agar siap secara jasmani dan Rohani untuk mengikuti pendidikan ke jenjang berikutnya.<sup>3</sup> Sesuai dengan tujuan pendidikan anak usia dini, pendidikan anak usia dini merupakan fondasi dasar pendidikan yang memiliki peranan sangat penting dalam mengembangkan kemampuan dasar dan potensi kecerdasan anak usia dini yang akan mempengaruhi pendidikan selanjutnya.<sup>4</sup> Oleh karena itu, diperlukan metode pembelajaran pada anak usia dini yang menarik dan menyenangkan untuk membantu dalam proses perkembangannya.

Saat ini, anak sejak usia dini telah dihadapkan pada banyak ragam perbedaan, mulai dari agama, suku dan ras. Tidak hanya ras dari suku bangsa Indonesia yang beragam, namun mereka juga akan bertemu dengan ras dari bangsa lain. Masalah akan muncul ketika kita melakukan kontak atau interaksi dengan orang-orang yang berasal dari lingkungan budaya yang berbeda, karena orang-orang yang berasal dari lingkungan budaya yang berbeda memiliki pola budaya mereka sendiri yang mungkin sangat berbeda. Mereka yang hidup di daerah yang akan bertemu dengan beragam ras membutuhkan adanya pemahaman lintas budaya. Oleh karena itu, di TK Islam Duta Ananda memiliki konsep tentang pemahaman lintas budaya, khususnya dengan budaya luar Indonesia yaitu Jepang. Hal ini diperkuat oleh penelitian bahwa peran penting pendidikan anak usia dini diakui sebagai pencegahan pengucilan masyarakat dan pendidikan serta mendorong keberhasilan sekolah jangka panjang siswa.

Salah satu perkembangan pada anak usia dini yaitu perkembangan bahasa yang di mana sangat penting dikarenakan bahasa merupakan dasar

---

<sup>2</sup> Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar Dalam Berbagai Aspek* (Kencana Media Group, 2018).

<sup>3</sup> Kemendikbud, *Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini*, 2014.

<sup>4</sup> Abdulloh Arif Mukhlis, "Pendidikan Islam Dalam Membentuk Karakter Anak Milenial," *At-Thufuly: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 1, no. 1 (2020): 66–79.

kemampuan seorang anak dalam berkomunikasi serta sangat berpengaruh dalam perkembangan lainnya.<sup>5</sup> Dengan kemampuan berbahasa anak akan mudah mengutarakan keinginannya dan mengekspresikan pikiran serta pengetahuan anak. Bahasa merupakan alat penting bagi setiap manusia. Dengan bahasa seseorang akan mampu mengembangkan kemampuan bersosialisasi dengan lingkungan sekitarnya. Keterampilan seseorang dalam berbahasa yang efektif dan baik mencakup empat segi, yaitu keterampilan menyimak, perkembangan bahasa, keterampilan membaca dan menulis.<sup>6</sup> Bahasa merupakan salah satu parameter utama perkembangan anak. Anak akan mengalami kesulitan berbahasa seperti keterlambatan bicara jika kemampuan berbahasa anak tidak berkembang. Hal tersebut semestinya tidak terjadi bila perkembangan anak di stimulasi secara tepat.

Perkembangan anak usia dini dipengaruhi oleh beberapa faktor utama yaitu faktor orang tua, faktor lingkungan dan faktor sekolah.<sup>7</sup> Kemajuan perkembangan dunia yang sangat pesat menuntut sumber daya manusia untuk meningkatkan kualitas dirinya. Salah satunya adalah seorang guru yang dimana guru harus memiliki kualifikasi yang berkompeten dengan menciptakan metode pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Selain itu, dengan kemajuan dan perkembangan di Indonesia ini membuat pembelajaran bahasa asing berkembang pesat. Salah satunya pembelajaran bahasa Jepang yang menjadi ciri khas pada Lembaga TK Islam Duta Ananda yang terletak di Berbah, Yogyakarta. Bahasa Jepang atau sering disebut dengan istilah *Nihongo* sendiri adalah bahasa nasional Negara Jepang yang digunakan sehari-hari oleh masyarakat Jepang.

Adanya program pembelajaran bahasa asing di TK Duta Ananda tersebut metode yang diberikan oleh guru sangat berpengaruh terhadap minat

---

<sup>5</sup>Baiq Halimatuzzuhrotulaini, dkk., *Perkembangan Bahasa Dalam Bermain Dan Permainan: Untuk Pendidikan Anak Usia Dini* (NTB: Alfa Press, 2023).

<sup>6</sup> I Lestari, "Perkembangan Bahasa Pada Anak Usia 3-4 Tahun," *Jurnal Kualita Pendidikan*, 2021, <http://journal.kualitama.com/index.php/jkp/article/view/46>

<sup>7</sup>Erni Munastiwi Ariq Nurjannah Irbah, "Peran Orang Tua Dalam Membangun Financial Education Pada Anak Usia Dini," *Https://Jurnal.Iainponorogo.Ac.Id/Index.Php/Wisdom/Index*, 2022..

belajar anak. Mengingat bahasa Jepang tidak dengan mudah dikenalkan terhadap kalangan anak usia dini. Oleh karena itu, kompetensi guru sangat diperlukan sebagai penyampaian materi yang mudah, menyenangkan dan menarik bagi anak usia dini. Salah satu metode pembelajaran yang dilakukan di TK Duta Ananda yaitu dengan media *Flashcard* sebagai alat bantu yang digunakan oleh para pendidik. *Flashcard* sendiri merupakan metode yang sering dijumpai dalam kegiatan pembelajaran di lembaga sekolah lainnya.

Lembaga TK Duta Ananda dalam proses pelaksanaan program pembelajaran bahasa Jepang sangat menarik untuk dikaji dikarenakan gurunya sendiri didatangkan langsung dari Negara Jepang. Hal tersebut menarik minat peserta didik terhadap pembelajaran bahasa Jepang. Selain itu, guru mampu menciptakan pembelajaran sesuai dengan semboyan bahwasannya kegiatan belajar dilakukan sambil bermain. Pembelajaran yang baik dilakukan dengan menarik peserta didik, peserta didik merasa senang, nyaman dan termotivasi untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Selain itu dalam pembelajarannya harus menggunakan media konkrit. Pemilihan media yang tepat, akan berpengaruh pada hasil belajar yang diinginkan di TK Islam Duta Ananda sendiri salah satunya menggunakan Alat Permainan Edukatif berupa *Flashcard*

Pada era saat ini, anak usia dini sudah dihadapkan dengan berbagai macam mulai dari agama, suku dan ras dari berbagai Negara. Dalam penelitian yang telah dilakukan oleh Erra & Ristiawati bahwa pengenalan lintas budaya melalui bahasa Jepang bagi anak usia dini sangat penting dikarenakan anak usia dini akan bertemu dengan beragam ras membutuhkan adanya pemahaman lintas budaya. Merasakan pentingnya hal tersebut anak sejak dini harus dikenalkan dengan bahasa asing sebagai media untuk memperkenalkan budaya luar.<sup>8</sup> Dari penelitian yang telah disampaikan, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang “Implementasi

---

<sup>8</sup>Tia Ristiawati cut erra, “Pengenalan Lintas Budaya Melalui Bahasa Jepang Bagi Anak Usia Dini Di Kel. Malaka Sari Kec. Duren Sawit Jakarta Timur,” <https://Journal.Unj.Ac.Id/Unj/Index.Php/Darmacitya/Index>, 2023.

*Flashcard* dalam Pengenalan Bahasa Jepang pada Kelompok B TK Islam Duta Ananda Berbah. Penelitian ini dilakukan karena Bahasa Jepang mempengaruhi masa depan anak untuk lebih mengenal berbagai ras dan suku dari berbagai Negara. Peneliti mengambil penelitian di TK Islam Duta Ananda Berbah dikarenakan merupakan salah satu lembaga yang mengenalkan ras dari Negara Jepang sehingga dalam pelaksanaan pembelajarannya terdapat pengenalan bahasa Jepang untuk anak usia dini sehingga menjadi pokok bahasanyang menarik dan perlu dikaji ulang oleh peneliti.

#### **B. Rumusan masalah**

- a. Bagaimana implementasi penggunaan *Flashcard* dalam pengenalan bahasa Jepang di TK Islam Duta Ananda?
- b. Apa implikasi pengenalan bahasa Jepang untuk anak usia dini di TK Islam Duta Ananda?

#### **C. Tujuan Penelitian**

- a. Mengetahui implementasi penggunaan *Flashcard* dalam pengenalan bahasa Jepang di TK Islam Duta Ananda.
- b. Mengetahui implikasi pengenalan bahasa Jepang untuk anak usia dini diTK Islam Duta Ananda.

#### **D. Manfaat Penelitian**

- a. Manfaat Teoritis  
Penelitian ini dapat dijadikan pengembangan ilmu, wawasan informasi mengenai implementasi penggunaan *Flashcard* dalam pengenalan bahasa Jepang
- b. Manfaat Praktis
  - 1) Memberikan kontribusi dalam pengembangan kemampuan bahasa Jepang pada Kelompok B TK Islam Duta Ananda Berbah Yogyakarta.
  - 2) Menjadi referensi sekaligus media bagi guru dalam meningkatkan kemampuan Bahasa anak usia dini melalui media *Flashcard* dan memberikan edukasi seberapa pentingnya pembelajaran bahasa untuk anak usia dini.

- 3) Menambah wawasan dan pengalaman langsung tentang cara pengenalan bahasa Jepang untuk Anak Usia Dini, khususnya dengan media *Flashcards*.

## E. Kajian Teori

### 1. Media *Flashcard* Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini

#### a. Pengertian Media

Kata media berasal dari bahasa lain *medius* bentuk jamak dari *medium* yang secara harfiah berarti “tengah”, “perantara”, atau “pengantar”, yang dapat didefinisikan sebagai perantara atau pengantar informasi sebagai perantara dari pengirim kepada penerima pesan. Seperti contoh, televisi, radio, majalah dan sejenisnya.<sup>9</sup> Nana Syaodih juga berpendapat bahwa media adalah segala macam bentuk perangsang dan alat yang disediakan guru untuk mendorong siswa belajar, sehingga dalam menyampaikan pembelajaran yang ingin disampaikan kepada siswa dapat tersalurkan dengan cepat dan meresap.<sup>10</sup>

Media memegang peranan penting dalam proses pembelajaran anak usia dini. Media dapat dijadikan sebagai perantara untuk mendekatkan persepsi dan pemahaman guru dengan daya tangkap anak.<sup>11</sup> Media dalam pembelajaran merupakan perantara atau pengantar sumber pembelajaran, pusat perhatian sehingga peserta didik terdorong dan terlibat dalam proses pembelajaran tersebut.<sup>12</sup> Media pembelajaran umumnya terdiri dari dua unsur diantaranya unsur perangkat keras (*hardware*) dan unsur

---

<sup>9</sup> Arifudin Opan, Eka, dkk., “Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini”, Bandung: Widina Bhakti Persada, 2021, hlm. 3-4.

<sup>10</sup> Nana Syaodi Sukmadinata, Pengembangan Kurikulum Teori dan Praktik, Bandung, Remaja Rosda Karya, 2017, hlm. 108.

<sup>11</sup> N L P Susantini and M G R Kristiantari, “Media *Flashcard* Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris Pada Anak Usia Dini,” ... *Anak Usia Dini Undiksha*, 2021, <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPAUD/article/view/37606>

<sup>12</sup> Ningsih Komalasari, D., Taman Siswa Bima, S., & Flash, K., “Pengembangan Media *Flashcard* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa SDN Donggo Kata Kunci,” *In JIIP- Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 4 (2021), <http://jiip.stkipyapisdompu.ac.id>.

pesan yang dibawanya (*message/software*). Unsur pesan berisi tentang informasi bahan ajar tertentu yang akan disampaikan, sedangkan unsur perangkat keras merupakan sarana atau peralatan yang digunakan untuk menyampaikan pesan.<sup>13</sup>

Media pembelajaran juga merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan dalam menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga merangsang pikiran, perasaan, serta minat perhatian siswa sehingga terjadinya proses pembelajaran.<sup>14</sup> Media pembelajaran biasa digunakan untuk guru sebagai alat membantu dalam proses pembelajaran, penggunaan media pembelajaran sangatlah penting dalam proses pembelajaran dan media pembelajaran yang digunakan harus inovatif, kreatif dan dapat membantu mengubah suasana kelas menjadi menarik dan menyenangkan. Sedangkan media pembelajaran dari sudut pandang Pendidikan merupakan sebuah instrumen yang sangat strategis dalam membantu menentukan keberhasilan sebuah proses belajar mengajar.<sup>15</sup> Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa media adalah perantara untuk menyampaikan pesan atau informasi dari suatu sumber kepada penerima pesan. Perantara pesan dapat berupa alat-alat elektronik, bahan-bahan cetakan dan sejenisnya yang dapat dimanfaatkan sebagai media. media pembelajaran yang sangat efektif, inovatif, dan kreatif serta dapat membantu dalam keberhasilan belajar mengajar yaitu dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *Flashcard*.

---

<sup>13</sup> Badru Zaman dkk, Media dan Sumber Belajar TK, (Jakarta : Universitas Terbuka, 2014), hlm. 4.

<sup>14</sup> A Alvita and G S Airlanda, "Pengembangan *Flashcard* Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Permulaan Pada Siswa Kelas I Mata Pelajaran Bahasa Inggris Di Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu*, 2021, <http://www.jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1686>

<sup>15</sup> I Shafa, Z Siregar, and N Hasanah, "Pengembangan Media *Flashcard* Materi Pahlawanku Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu*, 2022, <https://www.neliti.com/publications/448945/pengembangan-media-Flashcard-materi-pahlawanku-untuk-meningkatkan-hasil-belajar>.

#### b. Pengertian Media *Flashcard*

Media *Flashcard* menurut Azhar Arsyad menyatakan bahwa *Flashcard* berasal dari bahasa Inggris, *Flash* (cepat), *Card* (kartu). Jadi *Flashcard* memiliki arti kartu cepat. Media *Flashcard* adalah kartu pengingat atau kartu yang diperlihatkan sekilas kepada peserta didik. Media *Flashcard* berisikan gambar-gambar, benda-benda atau yang dapat digunakan untuk pembelajaran salah satunya digunakan untuk memperkaya kosa-kata.<sup>16</sup> *Flashcard* merupakan media hasil teknologi cetak. *Flashcard* merupakan kartu yang berisi gambar atau tulisan yang berhubungan dengan konsep pembelajaran. *Flashcard* merupakan kartu kecil yang berisikan gambar teks atau tanda simbol yang mengingatkan atau mengarahkan peserta didik kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar.<sup>17</sup>

Menurut Glenn Doman *Flashcard* merupakan media untuk menyampaikan suatu pembelajaran.<sup>18</sup> Menurut Rudi dan Cepiriyana, media *Flashcard* merupakan media pembelajaran yang berupa kartu bergambar dengan ukuran 25x30 cm. gambar-gambar pada media *Flashcard* merupakan serangkaian pesan yang disajikan dengan adanya keterangan pada setiap gambar.<sup>19</sup> Sedangkan menurut Satriana media *Flashcard* merupakan media visual berupa kartu gambar yang berhubungan dengan pokok pembelajaran, sehingga dapat menyampaikan suatu pokok pembahasan. Media *Flashcard* merupakan salah satu media yang efektif di dunia pendidikan yang mewakili sumberdaya visual.

---

<sup>16</sup> Azhar Arsyad, Media Pembelajaran, cet. 12, (Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada, 2011), hlm. 119-120.

<sup>17</sup> F Utami, R Rukiyah, and W D Andika, "Pengembangan Media *Flashcard* Berbasis Augmented Reality Pada Materi Mengenal Binatang Laut," ... *Pendidikan Anak Usia Dini*, 2021, <https://obsesi.or.id/index.php/obsesi/article/download/933/pdf>

<sup>18</sup> Glenn Doman, *Yes Your Baby Is A Genius Kembangkan dan Tumbuhkan Potensi Bayi Anda Sepenuhnya Sejak Lahir*, (Tigaraksa Optima Perkasa, 2005), hlm. 170.

<sup>19</sup> Rudi Susilana dan Cepiriyana, *Media Pembelajaran*, (Bandung : Wacana Prima, 2009), hlm. 94-95

Menurut Nurhayati, dkk. media gambar *Flashcard* merupakan media kartu yang berisi gambar, tulisan yang dapat dibuat sebagai permainan kartu sehingga sangat memungkinkan siswa tertarik untuk memahami materi yang disampaikan.<sup>20</sup> Dengan adanya media *Flashcard* anak akan mudah belajar sambil bermain sehingga minat anak untuk belajar akan lebih besar dan pembelajaran akan lebih menyenangkan.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa media *Flashcard* merupakan media visual yang berbentuk kartu yang berisikan gambar atau tulisan. Media *Flashcard* dapat digunakan untuk pengembangan perbendaharaan kata pada aspek perkembangan bahasa yang dapat mengarahkan peserta didik terhadap pembelajaran yang disampaikan oleh guru, sehingga dapat lebih efektif dalam pemahaman dan lebih menarik peserta didik pada proses pembelajaran.

c. Manfaat Media *Flashcard*

*Flashcard* merupakan media yang sederhana namun sangat bermanfaat untuk menampilkan dan melatih kosa kata. *Flashcard* seringkali digunakan dalam kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan Bahasa peserta didik. Tapi bukan berarti *Flashcard* tidak bisa digunakan dalam bidang yang lain. *Flashcard* dapat digunakan untuk menciptakan ingatan peserta didik, pengulangan pembelajaran, tebak-tebakan, bahkan untuk memperkenalkan topik diskusi. Sedangkan, media *Flashcard* mempunyai manfaat tertentu dalam memperlancar interaksi antara guru dan peserta didik sehingga kegiatan pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Adapun beberapa manfaat yang terdapat didalam media *Flashcard*,

---

<sup>20</sup> W Safitri, "Pengaruh Penggunaan Media *Flashcard* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab Kelas Ii Di Sdi Integral Luqman Al Hakim 02 Batam," *Jurnal As- Said*, 2021, <https://e-journal.institutabdullahsaid.ac.id/index.php/AS-SAID/article/view/46>

antara lain, yaitu:<sup>21</sup>

- 1) Pembelajaran dengan menggunakan media *Flashcard* akan lebih mudah melatih anak-anak untuk mengenal kata, membaca kata, menambah kosa-kata dan dapat meningkatkan kemampuan berbicara anak usia dini ketika mereka sedang mendiskripsikan sebuah gambar yang terdapat dalam media *Flashcard*
- 2) Media *Flashcard* dapat mengembangkan aspek kognitif anak usia dini berupa melatih daya ingat otak anak, serta melatih anak untuk berkonsentrasi. Sehingga muncul keseimbangan yang baik antara apa yang dipikirkan anak dengan apa yang ingin diucapkan. Sering kali anak usia dini kurang mendapatkan stimulus perkembangan bahasa akan merasa kesusahan dalam mengucapkan apa yang ada di dalam pikirannya.
- 3) Anak akan lebih banyak memperoleh pembendaharaan kata sejak usia dini. Sehingga hal tersebut dapat membantu anak berbahasa serta komunikasi secara baik dan benar.

Dari beberapa manfaat di atas dapat disimpulkan bahwa dengan media *Flashcard* akan memudahkan penyampaian pokok bahasan pembelajaran sehingga peserta didik akan mudah memahami apa yang telah disampaikan oleh guru. Selain itu, dengan menggunakan media *Flashcard* akan membantu dan melatih daya ingat serta konsentrasi peserta didik dalam mengenali lingkungan sekitarnya.

d. Kelebihan dan kekurangan media *Flashcard*

Media pembelajaran *Flashcard* dalam penggunaannya umumnya memiliki beberapa kelebihan dan kelemahan. Kelebihan dan kelemahan tersebut dapat dijelaskan dibawah ini:

- 1) kelebihan media *Flashcard*

---

<sup>21</sup> Rudi Susilana dan Cepi Riyana, Media Pembelajaran, (Bandung : Wacana Prima, 2007), hlm. 94.

*Flashcard* merupakan alat bantu ingatan yang efektif yang dapat membantu peserta didik belajar materi baru dengan cepat. Media *Flashcard* tergolong dalam media berbasis visual atau gambar. Media berbasis visual memegang peranan penting dalam suatu proses pembelajaran. Adapun beberapa kelebihan media *Flashcard* antara lain:<sup>22</sup>

a) *Portable*

Media *Flashcard* menawarkan kepada peserta didik serta guru sebagai alat pembelajaran yang *portable*, yang akan dapat mempermudah guru serta peserta didik untuk membawa *Flashcard* kemanapun dan mudah dibawa karena sifatnya yang tidak terlalu besar dan juga tidak berat.

b) Efisien

Media *Flashcard* sangat praktis. Dalam menggunakan media *Flashcard* guru tidak perlu memiliki keahlian khusus. Media ini juga tidak perlu membutuhkan listrik, dan alat lainnya. Jika akan menggunakannya guru hanya melakukan penyusunan urutan gambar yang sesuai dengan keinginan materi yang akan di ajarkan kepada peserta didik.

c) Serba guna

Guru dapat menggunakan *Flashcard* untuk hampir setiap pembelajaran. Seperti contohnya, media *Flashcard* diterapkan untuk peningkatan bahasa kepada peserta didik dan guru juga bisa memanfaatkannya dengan media pembelajaran yang lain.

d) Biaya yang *relative* terjangkau

---

<sup>22</sup> V Yulia Novita Sari, *Penggunaan Alat Permainan Edukatif Flashcard Dalam Meningkatkan Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini Pada Kelompok B Usia 5-6 Tahun DI TK DEWI ...* (digilib.uinkhas.ac.id, 2022), <http://digilib.uinkhas.ac.id/13571/>

Media *Flashcard* merupakan salah satu media yang sangat murah serta bisa digunakan untuk berbagai pembelajaran. Penggunaan tidak perlu membeli satu set kartu ilustrasi mewah serta penuh warna. Sebaliknya, guru atau pendidik mampu membuat media *Flashcard* sesuai dengan kebutuhannya saja. Seperti memanfaatkan kardus bekas dan sebagainya.

e) Tak terbatas

Jumlah media *Flashcard* juga bisa selalu ditambah, bukannya mentok dengan beberapa kartu saja. Guru bisa menambah gambar jenis lainnya dengan contoh media *Flashcard* bertema hewan maka guru bisa menambah gambar dengan hewan yang lain.

f) Mudah untuk diingat

Kombinasi antara gambar dan teks cukup memudahkan peserta didik untuk mengingat hal yang baru. Contohnya, untuk memperkenalkan nama sebuah benda yang ada di sekitar dapat dibantu dengan media *Flashcard*. Begitupun sebaliknya, untuk mengetahui nama sebuah benda tersebut maka dengan melihat hurufnya atau teks yang terdapat di *Flashcard* sehingga memudahkan peserta didik untuk mengetahuinya.

Pendapat lain tentang kelebihan media *Flashcard* menurut Wijayanto menyatakan bahwa media pembelajaran *Flashcard* memiliki beberapa kelebihan yaitu sebagai berikut:<sup>23</sup> Praktis atau mudah dibawa. Hal tersebut dikarenakan media *Flashcard* ditinjau dari cara pembuatan dan penggunaannya.

---

<sup>23</sup> A Wijayanto, *INOVASI, STRATEGI DAN IMPLEMENTASI SUPPORT SISTEM* (researchgate.net, 2022), <https://www.researchgate.net/profile/Citra-Ayu-Dewi/publication/361022519.pdf>

- a) Dapat disimpan dan digunakan dimana saja
- b) Efektif digunakan dalam proses pembelajaran dikarenakan sifat dari media *Flashcard* berisi gambar-gambar yang mudah diingat oleh peserta didik.
- c) Bersifat menyenangkan karena penggunaannya bisa dilakukan dengan permainan yakni anak berlomba-lomba mencari nama atau gambar yang sudah diacak sesuai dengan instruksi guru.

## 2) Kelemahan Media Flashcard

Sekalipun demikian setiap media pembelajaran memiliki kelemahan atau kekurangan. Adapun kelemahan atau kekurangan media *Flashcard* yaitu: 1) Penghayatan tentang materi kurang sempurna, karena media hanya menampilkan persepsi indra penglihatan yang tidak cukup kuat untuk menggerakkan seluruh kepribadian manusia sehingga materi yang akan disampaikan kurang sempurna, 2) Jika tidak diselingi dengan permainan maka akan membuat jenuh, 3) Ukuran sangat kecil sehingga peserta didik sulit melihat dari kejauhan.<sup>24</sup>

Kelemahan atau kekurangan *Flashcard* menurut Akbar (2020, hlm. 148)<sup>25</sup> mengatakan bahwa kekurangan media *Flashcard* adalah (1) menekankan persepsi penglihatan, (2) kurang efektif jika di ukuran kelompok besar, (3) kurang efektif jika menerangkan gambar yang kompleks. Terdapat pendapat lain terhadap kelemahan media pembelajaran *Flashcard* sebagai berikut:<sup>26</sup> 1. Menekankan peserta didik dapat melihat media

<sup>24</sup> R A Pradana and A B Santosa, "Studi Literatur Media Pembelajaran *Flashcard* Dapat Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Perekrayasaan Sistem Radio Dan Televisi," *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 2020. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-teknik-elektro/article/view/36249>.

<sup>25</sup> E Akbar, *Metode Belajar Anak Usia Dini* (books.google.com, 2020), <https://books.google.com/books?hl=en%5C&lr=%5C&id=MYP1DwAAQBAJ%5C&oi=fnd%5C&pg=PR1%5C&dq=mplementasi+metode+sentra+dalam+pengembangan+kecerdasan+linguistik+anak+usia+dini%5C&ots=JsedwQRj-6%5C&sig=18tuxXvq8gAHi7-JA8Ty3LewXQ>

<sup>26</sup> BIPAU Dini, "JOURNAL ON TEACHER EDUCATION,"

*Flashcard* tersebut di depan kelas. 2. Kurangnya efektif jika memakai media *Flashcard* di kelas dengan jumlah peserta didik melebihi 30 siswa, karena akan sangat tidak efektif 3. Ukuran media *Flashcard* hanya sebesar HVS, itu sangat sulit untuk untuk kelompok besar. Dapat di simpulkan bahwa kekurangan media pembelajaran *Flashcard* adalah hanya cocok untuk kelompok kecil, jika dalam 1 kelas dengan 30 peserta didik maka itu tidak efisien karena jika peserta didik duduk di belakang maka *Flashcard* tersebut tidak jelas atau tidak terlihat, Kurangnya efektif jika menerangkan gambar yang kompleks serta saat menggunakan *Flashcard* dengan metode yang monoton saja maka peserta didik akan mudah bosan atau jenuh.

e. Langkah-langkah penggunaan *Flashcard*

Penggunaan media *Flashcard* dapat dilakukan dengan berbagai metode, salah satunya dengan metode *game*. Adapun penggunaan media *Flashcard* terdapat berbagai cara yang dilakukan oleh guru, yaitu sebagai berikut:<sup>27</sup>

- 1) Guru memperlihatkan *Flashcard* kepada peserta didik yang berisi materi, contohnya materi huruf.
- 2) Guru mengucapkan lalu peserta didik mengikutinya
- 3) Guru memerintah peserta didik untuk memperhatikan lambang huruf tersebut
- 4) Guru perlahan menurunkan *Flashcard* tersebut.
- 5) Guru melanjutkan huruf yang lain.
- 6) Setelah selesai guru menyajikan sebuah gambar dan kata yang sederhana, guru membagikan beberapa kelompok kecil yang

---

Download.Garuda.Kemdikbud.Go.Id, n.d.,

<http://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=2620346&val=18362&title=Pengemb>

<sup>27</sup>Saifudin Mahmud, Idham Muhammad, *Strategi Belajar-Mengajar* (Syiah Kuala University Press, 2020).

akan melakukan sebuah *games*. *Games* tersebut bisa dilakukan seperti lomba-lomba mencari sebuah kata atau gambar lalu memasukan *Flashcard* tersebut ke *box* atau bisa juga peserta didik berlomba untuk menempelkan *Flashcard* ke papan tulis di depan kelas dengan sesuai perintah dari guru.

f. Karakteristik *Flashcards*

*Flashcard* merupakan media grafis yang praktis dan aplikatif. Dari pengertian *Flashcard* di atas yaitu kartu belajar yang efektif mempunyai dua sisi dengan salah satu sisi berisi gambar, teks, atau tanda simbol dan sisi lainnya berupa definisi, keterangan gambar, jawaban, atau uraian yang membantu mengingatkan atau mengarahkan siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar yang ada pada kartu. Adapun karakteristik media *Flashcard* diantaranya:<sup>28</sup>

- 1) Berupa gambar yang efektif
- 2) Mempunyai 2 sisi depan dan belakang
- 3) Sisi depan berisi gambar / simbol-simbol
- 4) Sisi belakang berupa keterangan gambar atau uraian
- 5) untuk membuat *Flashcard* mudah dan sederhana

*Flashcard* merupakan media praktis dan aplikatif yang menyajikan pesan singkat berupa materi sesuai kebutuhan si pemakai. Macam-macam *Flashcard* misalnya: *Flashcard* membaca, *Flashcard* berhitung, *Flashcard* binatang, dan lain-lain.<sup>29</sup>

## 2. Bahasa Jepang untuk Anak Usia Dini

a. Pengertian Bahasa

Bahasa menurut teori Behaviorist oleh Skinner, teori ini

---

<sup>28</sup> Y S Sumiyati, "Pengembangan Media Interaktif Berbasis Kompetensi Abad 21," *Horizon Pedagogia*, n.d., [https://eprints.untirta.ac.id/8351/1/NASKAH JURNAL HORIZON PEDAGOGIA.pdf#page=60](https://eprints.untirta.ac.id/8351/1/NASKAH%20JURNAL%20HORIZON%20PEDAGOGIA.pdf#page=60)

<sup>29</sup> G Pranowo, "Pengembangan Media Flash Cards Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca," *Edudikara: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2021, <http://ojs.iptisurakarta.org/index.php/Edudikara/article/view/240>

pertamakali dimunculkan oleh John B Watson (1878-1958) beliau mengembangkan stimulus respon-bons yang telah diperkenalkan oleh Ivan P Pavlov di mana teori ini mengembangkan tentang teori perkembangan bahasa yang menekankan bahwa pross perkembangan bahasa karena adanya rangsangan yang diberikan melalui lingkungan.<sup>30</sup> Selain itu, teori *Constructive* oleh Piaget berpendapat bahwa perkembangan bahasa terdapat empat periode yaitu:

- 1) Periode Prelingual (0 tahun -1 tahun). Dimana dalam periode ini anak dapat menggunakan bahasanya untuk berkomunikasi dengan orang lain dengan kata , mama, baba, tata
- 2) Periode Lingual dini (1 tahun – 2,5 tahun), Dimana dalam periode ini anak sudah menggunakan bahasanya walaupun masih belum lengkap.
- 3) Periode Diferensiasi ( 2,5 tahun - 5 tahun ). Dalam periode ini anak sudah mulai sedikit demi sedikit terlihat perbendaharaan katanya.
- 4) Perkembangan bahasa setelah lima tahun anak sudah dapat melengkapi kalimat yang dibicarakan baik yang didengar ataupun yang dibicarakan.<sup>31</sup>

Bahasa merupakan alat komunikasi antar manusia yang berbentuk lisan, tulisan maupun isyarat.<sup>32</sup> Bahasa merupakan simbol- simbol yang disepakati dalam suatu komunitas masyarakat. Bahasa merupakan tanda atau simbol dari benda-benda serta menunjuk pada maksud-maksud tertentu seperti kata-kata, kalimat, dan bahasa selalu menampilkan arti tertentu. Sehubungan dengan

---

<sup>30</sup> W Okfia and I Jaya, “Konstruktivis Teori Dalam Pengenalan Kosa Kata Bahasa Inggris Dengan Menggunakan *Flashcard* Di Taman Kanak-Kanak,” *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 2021, <https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/view/926>.

<sup>31</sup>

<sup>32</sup> Usman, *Perkembangan Bahasa Dalam Bermain Dan Permainan: Untuk Pendidikan Anak Usia Dini*.

arti simbolik tersebut, bahasa digunakan sebagai alat untuk menghayati pengertian-pengertian dan peristiwa-peristiwa di masa lampau, masa kini, dan masa mendatang.<sup>33</sup> Bahasa merupakan suatu kegiatan yang meliputi kemampuan mengungkapkan sesuatu, mendengar, dan memahami bahasa. Selain itu bahasa juga dapat digunakan sebagai membaca gambar.

Bahasa merupakan alat komunikasi bagi setiap orang, termasuk anak usia dini. Anak usia dini dapat mengembangkan kemampuan sosialnya melalui berbahasa dengan lingkungan sosial dimulai dengan penguasaan kemampuan berbahasa.<sup>34</sup> Melalui Bahasa anak dapat mengekspresikan pikirannya sehingga orang lain dapat mengerti dan menangkap apa yang dipikirkan oleh anak dan dapat menciptakan suatu hubungan sosial. Dengan kemampuan berbahasa anak juga dapat mengembangkan kemampuan lain yang berhubungan dengan kemampuan Bahasa seperti, menulis, membaca dan berhitung.

Bahasa sangat erat kaitannya dengan perkembangan pikiran individu yaitu dengan kemampuan membentuk pengertian, Menyusun pendapat, dan menarik kesimpulan. Perkembangan bahasa pada anak usia dini difokuskan pada keempat aspek bahasa yaitu menyimak, berbicara, membaca dan menulis.<sup>35</sup> Dengan menggunakan bahasa untuk berkomunikasi dengan orang lain anak akan mendapatkan banyak sekali kosa kata, sekaligus mampu mengekspresikan dirinya. Anak akan belajar bagaimana

---

<sup>33</sup> R Yugafiati, "Literasi Dalam Konteks Keterampilan Komunikasi Abad 21 Pada Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar Disusun Oleh Prof. Dr ...," *File.Upi.Edu*, n.d., [http://file.upi.edu/Direktori/FPBS/JUR.\\_PEND.\\_BAHASA\\_DAERAH/195704011984121-](http://file.upi.edu/Direktori/FPBS/JUR._PEND._BAHASA_DAERAH/195704011984121-)

<sup>34</sup> I N R Rahman, "Analisis Kecerdasan Verbal Linguistik Peserta Didik Dalam Pembelajaran Kooperatif," *Perspektif Ilmu Pendidikan*, 2022, <http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/pip/article/view/25397>

<sup>35</sup> I Afrianti, N Wahyuni, and R Rusdin, "Pembelajaran Berbasis Lingkungan Untuk Menambah Penguasaan Leksikon Bahasa Inggris Mahasiswa," *Ainara Journal (Jurnal ...)*, 2022, <http://journal.ainarapress.org/index.php/ainj/article/view/97>

berpartisipasi dalam suatu percakapan dan menggunakan bahasanya untuk memecahkan masalah.

Seorang anak dapat mempelajari bahasa dengan berbagai cara dari komunitas belajarnya. Ketika seorang anak terdiam saat menyimak orang tua maupun teman berbicara atau melihat dan membaca maka mereka dapat memahami bahasa berdasarkan konsep pengetahuan dan pengalaman yang mereka peroleh. Penggunaan bahasa terhadap anak akan berkembang sesuai dengan faktor lingkungan di sekitarnya. Lingkungan yang dimaksudkan adalah lingkungan di sekitar anak antara lain lingkungan teman sebaya, teman bermain, orang dewasa, baik di rumah maupun yang ada di sekolah. Sehingga peran guru sebagai model yang baik dalam berbicara sehingga anak dapat memperoleh cara berkomunikasi yang sesuai dengan konteks dan memenuhi nilai-nilai karakter.

Menurut Permendikbud tahapan perkembangan bahasa pada diri anak adalah sebagai berikut<sup>36</sup>:

**Tabel 2.1: Indikator Pencapaian Perkembangan Anak**

Perkembangan	Indikator
<b>Bahasa</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Membedakan kalimat bunyi atau suara tertentu</li> <li>2. Membedakan kata-kata yang mempunyai suku kata awal yang sama</li> <li>3. Menyebutkan nama diri, nama orang tua, jenis kelamin, tanggal, dan bulan kelahiran, alamat rumah dengan lengkap</li> <li>4. Berkomunikasi secara lisan dengan bahasanya sendiri</li> </ol>

<sup>36</sup>A E Rosalia, *PENERAPAN METODE MIND MAPPING UNTUK MENINGKATKAN KECERDASAN VERBAL LINGUISTIK PADA KELOMPOK B TK MOJOKERTO 1 KEDAWUNG* ... (digilib.uns.ac.id, 2022), [https://digilib.uns.ac.id/dokumen/detail/94344](https://digilib.uns.ac.id/dokumen/detail/94344/PENERAPAN-METODE-MIND-MAPPING-UNTUK-MENINGKATKAN-KECERDASAN-VERBAL-LINGUISTIK-PADA-KELOMPOK-B-TK-MOJOKERTO-1-KEDAWUNG-SRAGENTAHUN-AJARAN-2019-2020)

	<ol style="list-style-type: none"> <li>5. Berbicara lancar dengan menggunakan kalimat yang kompleks</li> <li>6. Berbicara dengan gambar yang disediakan dengan urutan dan bahasa yang jelas</li> <li>7. Menghubungkan dan menyebutkan tulisan sederhana dengan simbol yang melambangkannya</li> <li>8. Membaca beberapa kata berdasarkan gambar, tulisan, dan benda yang dikenal atau dilihatnya</li> </ol>
--	---

Kemudian perkembangan kemampuan bahasa pada anak juga dapat disesuaikan dengan program pengembangan materi terintegrasi dengan Islam mengacu pada PERMENDIKBUDRISTEK (Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi) nomor 21 Tahun 2022 tentang standar penilaian pendidikan anak usia dini adalah sebagai berikut<sup>37</sup>

**:Tabel 2.2 Standart Isi Tentang Tingkatan Pencapaian Perkembangan Kelompok Usia 5-6 Tahun**

<b>Lingkup perkembangan bahasa</b>	<b>Tingkat pencapaian perkembangan anak usia 5-6 tahun</b>
a. Memahami bahasa	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengerti beberapa perintah secara bersamaan</li> <li>2. Mengulang kalimat yang lebih kompleks</li> <li>3. Memahami aturan dari suatu permainan</li> <li>4. Senang dan menghargai bacaan</li> </ol>
b. Mengungkapkan bahasa	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menjawab pertanyaan yang lebih kompleks</li> <li>2. Menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi yang sama</li> <li>3. Berkomunikasi secara lisan, memiliki perbendaharaan kata, serta mengenal simbol-simbol untuk persiapan membaca, menulis dan berhitung</li> <li>4. Menyusun kalimat sederhana dalam struktur lengkap (pokok kalimat-predikat-keterangan)</li> </ol>

<sup>37</sup>PERMENDIKBUDRISTEK (Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset Dan Teknologi nomor 21, 2022.

	<ol style="list-style-type: none"> <li>Memiliki lebih banyak kata-kata untuk mengekspresikan ide pada orang lain</li> <li>Melanjutkan sebagian cerita/dongeng yang telah diperdengarkan</li> <li>Menunjukkan pemahaman konsep-konsep dalam buku cerita</li> </ol>
c. keaksaraan	<ol style="list-style-type: none"> <li>Menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal</li> <li>Mengenal suatu huruf awal dari nama benda-benda yang ada di sekitarnya</li> <li>Menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi/huruf awal yang sama</li> <li>Memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf</li> <li>Membaca nama sendiri</li> <li>Menuliskan nama sendiri</li> <li>Memahami arti kata dalam cerita</li> </ol>

Perkembangan bahasa berkaitan erat dengan kecerdasan linguistik dan anak yang cerdas secara linguistik akan berkembang dengan baik dalam kemampuan bahasa serta komunikasinya. Dalam upaya mengembangkan bahasa pada diri anak diharapkan anak dapat menguasai dan menggunakannya sebagai awal untuk berkomunikasi secara baik dengan orang lain, Mengekspresikan pikiran, perasaan, sikap, atau pendapatnya, serta memahami dari setiap bacaan yang dibacanya.

Maka dapat disimpulkan dari beberapa langkah tahapan perkembangan bahasa anak usia dini menurut para ahli di atas perlu adanya stimulus yang baik dalam mengembangkan kemampuan bahasa dalam diri anak. Salah satu cara yang tepat dalam menstimulus perkembangan bahasa anak adalah dengan menggunakan sebuah media kartu bergambar atau *Flashcard*, dengan media *Flashcard* anak dapat berpartisipasi secara aktif dalam

mengembangkan bahasa pada dirinya.

b. Pengertian Bahasa Jepang

Bahasa Jepang atau *Nihongo* adalah bahasa nasional Negara Jepang yang digunakan sehari-hari oleh masyarakat Jepang. Bahasa Jepang memiliki hubungan sejarah yang erat dengan Negara-negara sekitarnya salah satunya Cina, Cina telah memberi pengaruh bahasa dan budaya kepada Jepang di masa lalu, oleh karena itu kanji Jepang mirip dengan *hanzi* Cina tetapi memiliki bunyi yang berbeda. Orang-orang Jepang kuno mengambil bagian-bagian dari *hanzi* tersebut dan menjadikannya sebagai bentuk baru ke dalam huruf Jepang, hingga akhirnya menjadi tiga model huruf Jepang, yaitu kana (*hiragana*, *katakana*, dan *kanji*). Selain ketiga jenis huruf tersebut, untuk mempermudah pembelajar awal bahasa Jepang yang belum mengenal huruf kana dan kanji, Jepang menuliskan bahasanya dalam bentuk latin atau dikenal dengan romawi, sehingga penulisan bahasa Jepang terdiri dari empat jenis huruf.<sup>38</sup>

Dalam bahasa Jepang kanji memiliki fungsi sebagai penentu makna, kanji masuk ke Jepang pada sekitar abad ke lima, bersamaan dengan masuknya agama Budha. Kanji yang dipakai dalam bahasa Jepang sekarang ini sekitar 2.000 huruf, tetapi pada karya sastra kuno, terdapat kurang lebih 10.000 huruf, kanji dalam bahasa Jepang tidak sebanyak dalam bahasa Cina. Karena selain kanji, bahasa Jepang juga menggunakan huruf kana yang terdiri dari hiragana dan katakana. Tiap karakter pada hiragana dan katakana, tidak terkait sama sekali dengan ‘makna’, karena itu lebih bersifat merepresentasikan bunyi.<sup>39</sup>

---

<sup>38</sup> M Toliwongi, “Strategi Pembelajaran Bahasa Jepang ‘Kaiwa’”, *Syntax Literate; Jurnal Ilmiah Indonesia*, 2021, <http://www.jurnal.syntaxliterate.co.id/index.php/syntax-literate/article/view/2738>.

<sup>39</sup> R Nurcholis, A I Purnamasari, and ..., “Game Edukasi Pengenalan Huruf Hiragana Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Jepang,” *... and Science (BITS)*, 2021, <http://ejurnal.seminar-id.com/index.php/bits/article/view/1091>.

Shinmura (2007:1) juga menambahkan bahwa bahasa Jepang atau *nihongo* (日本語) memiliki ciri-ciri antara lain terdapat silabel terbuka, mempunyai struktur yang menempatkan verba di akhir kalimat, memiliki ragam bahasa hormat, dan sebagainya. Bahasa Jepang memiliki sistem penulisan yang kompleks. Huruf yang terdapat pada bahasa Jepang ada dua macam yaitu, *hyooi moji* dan *hyoo'on moji*. *Hyooi moji* adalah huruf yang melambangkan makna dan bunyi pengucapan (huruf kanji). *Hyoo'on moji* sendiri adalah huruf yang melambangkan bentuk- bentuk pengucapan, namun tidak memiliki arti khusus. *Hyoo'on moji* terdiri dari *onsetsu moji* (lambang bunyi silabel pada huruf) dan huruf hiragana, katakana termasuk di dalamnya. Huruf Jepang menjadi dua kelompok besar yaitu ideogram (*hyooi moji*) dan fonogram (*hyoon moji*). Huruf latin, dan huruf kana termasuk dalam fonogram, sedangkan kanji termasuk dalam ideogram.<sup>40</sup>

c. Karakteristik Pembelajaran Bahasa Jepang untuk AUD

Pembelajaran bahasa Jepang pada anak usia dini dilakukan dengan pengenalan menggunakan tulisan dalam bentuk latin atau dikenal dengan huruf romawi. Metode tersebut dilakukan karena anak usia dini masih belum mengenal huruf Jepang seperti *hiragama*, katakana dan kanji. Karakteristik pembelajarannya pun hampir sama dengan prinsip pembelajaran anak usia dini pada umumnya yaitu dengan belajar sambil bermain. Materi yang diberikan juga hanya pengenalan nama-nama binatang, nama-nama benda dan sebagainya.<sup>41</sup>

Pembelajaran bahasa Jepang untuk anak usia dini memiliki karakteristik yang mempertimbangkan perkembangan kognitif,

<sup>40</sup> EIHAN Rini and Y Rahmah, "PELATIHAN BAHASA JEPANG BISNIS DI PT.

<sup>41</sup> R R Kurniawan and P Harliana, "Aplikasi Pengenalan Nama Benda Dalam Bahasa Jepang Dengan Metode Gdlc Berbasis Android," *Jurnal Ilmu Komputer Dan Sistem ...*, 2022, <http://jurnal.harapan.ac.id/index.php/Jikstra/article/view/457>.

emosional, dan sosial anak-anak pada rentang usia tersebut. Berikut adalah beberapa karakteristik utama dari pembelajaran bahasa Jepang untuk anak usia dini, yaitu:

1) Interaktif

Anak usia dini dalam proses pembelajarannya membutuhkan lingkungan yang interaktif. Pembelajaran yang interaktif merupakan pembelajaran yang menyenangkan dengan menggunakan beberapa metode. Metode yang digunakan pastinya membuat kelas semakin interaktif dan menjadikan pengalaman yang menyenangkan untuk anak usia dini. Metode pembelajaran yang interaktif seperti metode pembelajaran menggunakan media, literasi, dan bercerita. Oleh karena itu, metode pembelajaran bahasa Jepang harus mencakup elemen-elemen permainan, lagu, tarian, dan aktivitas kreatif untuk membuat pembelajaran menyenangkan dan menarik bagi mereka.

Pembelajaran interaktif tidak hanya membantu anak usia dini untuk mampu berproses dalam belajar saja, akan tetapi juga membangun perkembangannya seperti keterampilan sosial, kognitif, motorik, dan emosional mereka secara menyeluruh. Sebagai pendidik harus memberikan perhatian khusus minat dan kebutuhan individu anak-anak dalam proses pembelajaran.

2) Pengulangan.

Anak usia ini belajar dengan cara mengulang-ulang informasi. Pengulangan kata-kata, frasa, dan pola kalimat dalam konteks yang berbeda membantu mereka memahami dan mengingat materi pembelajaran. Strategi ini digunakan untuk menyimpan informasi penting yang telah dibaca dan didengar serta diingat oleh siswa dan pembelajar sesuai kebutuhan. Strategi ini mencakup empat aspek: (a) kombinasi aspek kreativitas spiritual, (b) keselarasan antara suara dan imajinasi,

(c) peninjauan, (d) pelaksanaan kegiatan.

### 3) Visualisasi dan Gambar

Pembelajaran menggunakan visualisasi dan gambar untuk anak usia dini sangat efektif karena anak-anak pada usia ini lebih responsif terhadap gambar daripada teks. Visualisasi gambar membantu mereka memahami konsep-konsep abstrak dengan cara yang lebih konkret dan menyenangkan. Misalnya, dalam mengajarkan huruf-huruf, guru bisa menggunakan gambar-gambar yang menggambarkan objek yang dimulai dengan huruf tersebut. Ini membantu anak-anak mengasosiasikan huruf dengan objek secara visual.<sup>42</sup>

Selain itu, visualisasi gambar juga bisa digunakan dalam mengajarkan keterampilan sosial dan emosional. Misalnya, guru bisa menggunakan gambar-gambar wajah yang mengekspresikan berbagai emosi, seperti senang, sedih, marah, dan takut, untuk membantu anak-anak mengidentifikasi dan memahami perasaan mereka sendiri serta perasaan orang lain. Penggunaan gambar, kartun, dan visualisasi membantu anak-anak mengaitkan kata dengan objek atau konsep yang sesuai. Ini mendukung perkembangan kosakata dan pemahaman mereka tentang bahasa Jepang.

### 4) Imitasi dan *Modeling*

Anak-anak pada usia dini cenderung meniru apa yang mereka lihat dan dengar. Menggunakan model berbicara yang jelas dan fasih dalam bahasa Jepang membantu anak-anak meniru intonasi, vokal, dan konsonan yang tepat. Pembelajaran menggunakan imitasi dan modeling merupakan metode yang

---

<sup>42</sup>C C Novita and S Suyadi, "Penggunaan Mainan Kartu Kata Membaca Berputar Berbasis Teknologi Untuk Anak Usia Dini," *Aulad: Journal on Early Childhood*, 2020, <https://aulad.org/index.php/aulad/article/view/82>.

sangat efektif untuk anak usia dini karena mereka belajar dengan meniru perilaku orang dewasa di sekitar mereka. Proses imitasi dan modeling memungkinkan anak-anak untuk mengamati, meniru, dan mempraktikkan keterampilan serta perilaku yang mereka amati.<sup>43</sup>

Sebagai contoh, dalam pembelajaran bahasa sebagai guru mampu memperkenalkan kata-kata baru atau frasa kepada anak-anak dengan mengucapkannya dengan jelas dan dengan gerakan tubuh yang sesuai. Anak-anak kemudian dapat meniru ucapan dan gerakan tersebut untuk menginternalisasi kosakata baru. Selain itu, dalam pembelajaran sosial dan emosional, model peran yang positif dari guru atau orang dewasa dapat membantu anak-anak memahami bagaimana berinteraksi secara sosial dengan teman-teman mereka, menyelesaikan konflik, atau mengungkapkan emosi dengan tepat.

#### 5) Penggunaan Bahasa Kontekstual

Staf Pendidikan Departemen Strategi dan Pilihan Pembelajaran akan membantu peserta didik memahami pentingnya materi pembelajaran yang mereka pelajari dengan membandingkan materi dengan konteks kehidupan sehari-hari, di mana strategi pembelajaran kontekstual adalah proses pendidikan secara keseluruhan. Pendekatan kontekstual (*contextual education and learning*) adalah suatu konsep pembelajaran yang membantu pendidik menghubungkan mata pelajaran dengan situasi aktual siswa dan menghubungkan pengetahuan dan penerapannya dalam kehidupan sebagai

---

<sup>43</sup>P Astutik and N Hariyati, "Peran Guru Dan Strategi Pembelajaran Dalam Penerapan Keterampilan Abad 21 Pada Pendidikan Dasar Dan Menengah," *Ejournal.Unesa.Ac.Id*, n.d., <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/inspirasi-manajemen-pendidikan/article/view/39763>. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/inspirasi-manajemen-pendidikan/article/view/39763>.

anggota keluarga atau masyarakat.<sup>44</sup>

Penerapan pembelajaran kontekstual dapat diterapkan pada anak usia dini. Strategi pembelajaran kontekstual kelas dapat diterapkan dengan nuansa *playfull word exchange*, sehingga penerapan pembelajaran kontekstual bernuansa *playfull* memungkinkan pendidik untuk berkembang dan belajar, begitu baik dan buruk kata. Berbagai kegiatan menarik dan menyenangkan yang diharapkan dapat membantu anak mengembangkan kemampuan kognitifnya. Materi pembelajaran harus relevan dengan kehidupan sehari-hari anak-anak. Ini membantu mereka mengaitkan bahasa Jepang dengan situasi nyata dan meningkatkan motivasi belajar.

#### 6) Lagu dan *Rhyme*

Lagu-lagu dan sajak dalam bahasa Jepang membantu anak-anak mengingat pola suara dan kata-kata dengan lebih baik. Ini juga meningkatkan intonasi dan ritme bahasa. Menyanyi dan mendengarkan musik merupakan metode yang dapat digunakan untuk pembelajaran anak usia dini. Menyanyi dan musik mengembangkan kemampuan apresiasi anak, dan menyanyi memungkinkan anak untuk mengekspresikan pikiran dan perasaannya.

#### 7) Pemahaman Budaya Jepang

Selain bahasa, pembelajaran juga dapat memasukkan elemenbudaya Jepang seperti cerita rakyat, festival, dan tradisi. Ini membantu anak-anak memahami konteks budaya di balik bahasa yang mereka pelajari. Proses pembudayaan dan pemberdayaan nilai-nilai luhur dalam lingkungan satuan

---

<sup>44</sup>F Isbah et al., "Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Pada Pendidikan Anak Usia Dini," *ASGHAR: Journal of ...*, 2022, <https://e-journal.uingusdur.ac.id/asghar/article/view/5751>. <https://e-journal.uingusdur.ac.id/asghar/article/view/5751>.

pendidikan atau sekolah, lingkungan keluarga dan lingkungan masyarakat merupakan pendidikan karakter.<sup>45</sup> Oleh sebab itu, pemahaman budaya sangat penting untuk dikenalkan oleh anak usia dini. Selain anak mengenal bahasa Jepang, anak juga perlu untuk di stimulasikan terkait budaya yang baik untuk di contoh dari budaya Jepang.

#### 8) Konsistensi dan Keterlibatan Orang Tua

Keterlibatan orang tua juga memainkan peran penting dalam memperkuat pembelajaran anak-anak usia dini. Ketika orang tua aktif terlibat dalam pendidikan anak-anak mereka, mereka dapat mendukung perkembangan kognitif, sosial, dan emosional anak dengan memberikan pengalaman yang berharga di rumah yang melengkapi apa yang dipelajari anak di sekolah atau lembaga pendidikan formal.<sup>46</sup>

Orang tua yang terlibat secara aktif dalam pendidikan anak-anak mereka juga dapat membantu menciptakan hubungan yang kuat antara sekolah dan rumah, yang merupakan faktor penting dalam kesuksesan pendidikan anak. Melalui keterlibatan orang tua, anak-anak belajar bahwa pendidikan adalah sebuah nilai yang penting dan bahwa mereka memiliki dukungan yang kokoh dari lingkungan mereka untuk mencapai tujuan belajar mereka. Konsistensi dalam pembelajaran dan dukungan orang tua dalam mendukung belajar bahasa Jepang di

---

<sup>45</sup>M Hasan et al., *Pendidikan Karakter Anak Usia Dini* (books.google.com, 2023), [https://books.google.com/books?hl=en%5C&lr=%5C&id=r920EAAQBAJ%5C&oi=fnd%5C&pg=PA1%5C&dq=karakteristik+pembelajaran+bahasa+untuk+anak+usia+dini%5C&ots=WDzL6\\_7Fum%5C&sig=9fAaKhn4jZExM1-G7\\_b99i9GLVw](https://books.google.com/books?hl=en%5C&lr=%5C&id=r920EAAQBAJ%5C&oi=fnd%5C&pg=PA1%5C&dq=karakteristik+pembelajaran+bahasa+untuk+anak+usia+dini%5C&ots=WDzL6_7Fum%5C&sig=9fAaKhn4jZExM1-G7_b99i9GLVw).  
[https://books.google.com/books?hl=en%5C&lr=%5C&id=r920EAAQBAJ%5C&oi=fnd%5C&pg=PA1%5C&dq=karakteristik+pembelajaran+bahasa+untuk+anak+usia+dini%5C&ots=WDzL6\\_7Fum%5C&sig=9fAaKhn4jZExM1-G7\\_b99i9GLVw](https://books.google.com/books?hl=en%5C&lr=%5C&id=r920EAAQBAJ%5C&oi=fnd%5C&pg=PA1%5C&dq=karakteristik+pembelajaran+bahasa+untuk+anak+usia+dini%5C&ots=WDzL6_7Fum%5C&sig=9fAaKhn4jZExM1-G7_b99i9GLVw).

<sup>46</sup>Agustin Lilawati, "Peran Orang Tua Dalam Mendukung Kegiatan Pembelajaran Di Rumah Pada Masa Pandemi," *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 5, no. 1 (2020): 549, <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.630>. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.630>.

rumah sangat penting. Orang tua dapat membantu anak-anak mengulangi kata-kata, menyanyikan lagu-lagu, dan merangsang minat mereka terhadap bahasa Jepang.

9) Proyek atau hasil karya

Metode proyek adalah metode yang dapat digunakan untuk melatih kemampuan anak dalam memecahkan masalah sehari-hari. Cara ini dapat digunakan untuk membimbing anak-anak agar bekerja sama secara terpadu dan sepenuh hati untuk mencapai tujuan bersama. Kegiatan proyek juga penting untuk anak usia dini karena kegiatan ini terkait dan fleksibel. Pendekatan yang santai dan tidak memaksa penting untuk memastikan anak-anak merasa nyaman dan positif terhadap pembelajaran bahasa Jepang. Memaksa anak-anak pada usia ini dapat menghambat minat mereka untuk belajar bahasa asing.<sup>47</sup>

d. Pelaksanaan pembelajaran menggunakan media *Flashcard*

Pelaksanaan pembelajaran menggunakan media *Flashcard* merupakan salah satu dari berbagai metode yang digunakan. Media *Flashcard* merupakan suatu alat peraga yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi yang diberikan.<sup>48</sup> Penggunaan media *Flashcard* sebagai metode pembelajaran dapat membantu mengembangkan berbagai aspek khususnya bahasa pada anak. Dalam aspek bahasa anak mampu menunjukkan bahasa lisan dengan baik.

Terdapat beberapa indikator dalam pencapaian anak usia 6

---

<sup>47</sup> C Erra and T Ristiawati, "Pengenalan Lintas Budaya Melalui Bahasa Jepang Bagi Anak Usia Dini Di Kel. Malaka Sari Kec. Duren Sawit Jakarta Timur," *Darmacitya: Jurnal Pengabdian Kepada ...*, 2023, <https://journal.unj.ac.id/unj/index.php/darmacitya/article/view/35508>.

<sup>48</sup> I Azhima, R S M Meilanie, and ..., "Penggunaan Media *Flashcard* Untuk Mengenalkan Matematika Permulaan Pada Anak Usia Dini," ... *Anak Usia Dini*, 2021, <https://scholar.archive.org/work/fsynqrhk2vexbocqywbgifryu4/access/wayback/https://obsesi.or.id/index.php/obsesi/article/download/1091/pdf>.

tahun mengenai tahapan perkembangan menurut Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, seperti anak seharusnya mampu untuk mengatakan perasaan serta keinginannya, serta dapat berkomunikasi dengan orang lain, memiliki kesenangan dalam membaca, serta dapat mengutarakan perasaan serta ide dengan pemilihan kata dengan sesuai ketika berkomunikasi.<sup>49</sup> Adanya *Flashcard* dapat menstimulus perkembangan bahasa serta akan menambah kosa kata anak, serta kegiatan pada *Flashcard* ini sebagai suatu aktivitas sehari-hari.

Media *Flashcard* dapat merangsang anak agar lebih cepat mengenal kosakata, membuat minat anak semakin kuat menguasai bahasa, serta merangsang kecerdasan dan ingatan anak. Melalui penggunaan *Flashcard*, anak mampu mengembangkan kemampuan bahasanya dengan baik, memiliki konsep berbicara dengan baik, dan dapat mengembangkan seluruh potensi yang dimiliki sesuai dengan kemampuannya. Media *Flashcard* ini media yang cukup praktis serta dapat disesuaikan dengan pembelajaran yang akan disampaikan tentunya media ini dapat menstimulus perkembangan anak.<sup>50</sup>

- e. Penggunaan media *Flashcard* untuk meningkatkan bahasa jepang terhadap anak usia dini

Bahasa merupakan suatu bentuk perkembangan anak yang meliputi kemampuan memahami cerita, perintah, mengungkapkan perasaan, ide dan keinginan dalam bentuk coretan serta hubungan antara bentuk huruf dan suara.<sup>51</sup> Dengan adanya pembelajaran bahasa, akan menjadikan anak siap dalam berinteraksi serta berkomunikasi dengan baik di lingkungan sekitarnya. Bahasa sendiri

---

<sup>49</sup> Lilis Madyawati, *Strategi Pengembangan Bahasa Pada Anak* (PT. Kharisma Putra Utama, 2016).

<sup>50</sup> S Febiola and Y Yulsyofriend, "Penggunaan Media *Flashcard* Terhadap Kemampuan Berbicara Anak Usia Dini," *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 2020, <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/566>.

<sup>51</sup> Madyawati, *Strategi Pengembangan Bahasa Pada Anak*.

sangat berperan penting dalam suatu perkembangan intelektual, sosial, dan juga emosional pada anak, sehingga dengan hal ini menjadi penunjang dalam suatu keberhasilan dalam mempelajari semua bidang studi.

Salah satu upaya peningkatan bahasa yaitu pembelajaran bahasa Jepang sejak usia dini. Pembelajaran tersebut diterapkan sebagai penunjang keberhasilan anak dalam menguasai bahasa internasional. Pendekatan konstruktif mengemukakan bahwa anak-anak membangun pengetahuan mereka sendiri melalui interaksi dengan lingkungan. Media *Flashcard* dapat dianggap sebagai alat bantu yang membantu anak-anak membangun pemahaman mereka terhadap bahasa Jepang.<sup>52</sup>

Anak-anak usia dini mengalami periode sensitif di mana mereka lebih mudah menyerap dan menginternalisasi informasi. Penggunaan *Flashcard* pada saat periode sensitif ini dapat meningkatkan kemampuan bahasa dengan lebih efektif. Penggunaan *Flashcard* dalam bentuk permainan dapat meningkatkan minat anak-anak pada pembelajaran bahasa. Pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif cenderung lebih efektif dan dapat meningkatkan retensi informasi.<sup>53</sup> Media *Flashcard* memfasilitasi pembentukan asosiasi antara kata dalam bahasa Jepang dengan gambar atau pengalaman tertentu. Anak-anak belajar dengan mengaitkan informasi baru dengan yang sudah mereka ketahui, mempercepat proses penguasaan bahasa.

Penggunaan media *Flashcard* dapat menjadi salah satu

---

<sup>52</sup> T Santoso, C J Mamoto, and S Sulhiyah, "Pengenalan Bahasa Jepang Melalui Lagu Anak Indonesia Versi Bahasa Jepang," *Jurnal Bakti Humaniora*, 2021, <https://jurnal.unw.ac.id/index.php/jbm/article/view/1054>.

<sup>53</sup> A F Savana, W Meisa, and ..., "Pengenalan Kosakata Bahasa Jepang Melalui Video Cerita Anak Di Tk Aba Mergan," *Jurnal Pengabdian ...*, 2021, [http://jurnal.unmuhjember.ac.id/index.php/PENGABDIAN\\_IPTEKS/article/view/6394](http://jurnal.unmuhjember.ac.id/index.php/PENGABDIAN_IPTEKS/article/view/6394).

metode yang efektif untuk meningkatkan penguasaan bahasa Jepang pada anak usia dini. Anak-anak usia dini umumnya memiliki kemampuan visual yang baik. Media *Flashcard* menyediakan gambar dan kata-kata yang dapat membantu mereka mengenali dan mengasosiasikan kata dalam bahasa Jepang dengan objek atau konsep yang dinyatakan.

Dengan *Flashcard*, anak-anak dapat secara visual mempelajari huruf-huruf Jepang, kosakata sehari-hari, serta kalimat sederhana. Penggunaan gambar atau ilustrasi yang menarik membantu anak-anak untuk mengaitkan kata-kata dengan objek atau konsep yang sesuai, memperkuat pengenalan dan pemahaman mereka terhadap bahasa Jepang. Selain itu, *Flashcard* juga dapat digunakan dalam berbagai permainan dan aktivitas interaktif yang memperkaya pengalaman belajar anak-anak. Misalnya, anak-anak dapat bermain permainan memori dengan *Flashcard* untuk meningkatkan keterampilan kognitif mereka sambil memperdalam pemahaman mereka tentang bahasa Jepang. Selain itu, *Flashcard* juga dapat digunakan dalam kegiatan menyanyi atau bercerita, di mana anak-anak dapat berpartisipasi aktif sambil terus memperluas kosakata dan kemampuan berbicara mereka dalam bahasa Jepang.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

1. Implementasi media *Flashcard* dalam upaya pengenalan bahasa Jepang pada anak usia dini di kelompok B di TK Islam Duta Ananda Berbah dalam proses pelaksanaan pembelajaran guru menggunakan langkah-langkah penerapan, yang mana langkah-langkah penerapan tersebut membantu meningkatkan perkembangan kosakata bahasa Jepang pada anak usia dini.
2. Pada proses pembelajaran dengan menggunakan media *Flashcard* dalam pengenalan bahasa Jepang anak, maka guru selalu memperhatikan prinsip belajar sambil bermain. Jadi kegiatan yang dikembangkan melalui permainan dengan menggunakan media dan alat permainan yang beragam dan menyenangkan. Kegiatan tersebut diawali dengan membuat perencanaan yang sistematis dengan tujuan dari tema, sub tema dan muatan materi keaksaraan yang tertuang pada RPPH guru.
3. Pada proses pembelajaran penggunaan media *Flashcard* yang sudah disesuaikan dengan RPPM dan RPPH yang dibuat khusus untuk mengenalkan bahasa Jepang pada anak. Anak sangat tertarik dan semakin paham ketika guru menggunakan media *Flashcard* atau kartu gambar dalam mengenalkan bahasa Jepang. Namun terdapat hambatan atau kendala dalam proses pembelajaran terutama dalam hal ukuran kartu yang sangat terbatas, sehingga guru harus benar-benar lebih mengembangkan kartu-kartu gambar itu dengan ukuran yang sesuai untuk anak usia 5-6 tahun.
4. Hasil dari implementasi media *Flashcard* dalam mengenalkan bahasa Jepang pada anak dapat dicapai dengan menunjukkan peningkatan yang cukup baik terhadap pemahaman anak. Jadi terlihat bahwa kemampuan kosakata bahasa Jepang anak sudah sangat optimal peningkatannya.
5. Penerapan pembelajaran dengan menggunakan media *Flashcard* ini memiliki berbagai implikasi terhadap guru dan peserta didik. implikasi

bagi guru dalam penguatan bahasa Jepang menggunakan media *Flashcard* untuk anak usia dini, guru diharapkan dapat memaksimalkan berbagai manfaat penggunaan *Flashcard* dalam penguatan bahasa Jepang pada anak usia dini dan menciptakan lingkungan pembelajaran yang mendukung, menyenangkan, kreatif dan inovatif.

Sedangkan implikasi bagi peserta didik adalah Penguatan bahasa Jepang pada anak menggunakan media *Flashcard* memiliki beberapa implikasi yang berpotensi positif seperti kemampuan anak dalam perkembangan Jati diri anak, kemampuan untuk berpikir kritis atau kognitif, kemampuan anak dalam bidang literasi dan pengalaman yang menyenangkan untuk anak usia dini.

## **B. Saran**

Berdasarkan akhir penulisan ini, dari penelitian yang penulis lakukan di TK Islam Duta Ananda Berbah, berikut hal yang dapat dijadikan serta masukan di antaranya adalah sebagai berikut ini:

### **1. Bagi Lembaga Sekolah**

Lembaga sekolah sudah baik, dari mulai infrastruktur ataupun tatanan administrasinya, namun dapat diharapkan lagi di TK Islam Duta Ananda Berbah dapat mempertahankan sarana dan prasarana yang aman, menyenangkan untuk peserta didik serta guru mampu memberikan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif.

### **2. Bagi Pendidik atau Guru**

Pendidik berusaha merancang, melaksanakan serta memberikan penilaian terkait penerapan media *Flashcard* dalam upaya pengenalan kemampuan bahasa Jepang pada anak usia dini sudah cukup baik, kemudian koordinasi dengan sesama pendidik juga baik, namun mungkin dalam setiap penerapan media *Flashcard* dalam upaya menerapkan kemampuan bahasa Jepang pada anak usia dini akan lebih baik jika diperbanyak lagi kegiatan-kegiatan supaya anak lebih senang dan nyaman dalam menerima pembelajaran terkait media *Flashcard* dalam upaya mengembangkan kemampuan bahasa.

### **3. Bagi peneliti selanjutnya**

Penelitian mengenai implementasi media *Flashcard* dalam

pengenalan Bahasa Jepang pada kelompok B di TK Islam Duta Ananda Berbah, dapat membuat penulis memahami serta mengetahui bagaimana salah satu TK di daerah Berbah, Sleman dalam menerapkan media *Flashcard* sebagai upaya pengenalan bahasa Jepang pada peserta didiknya. Saran untuk penelitian selanjutnya yaitu implementasi pembelajaran dengan media *Flashcard* bisa di inovasikan menjadi media yang tidak punah akan tetapi tetap kreatif dan inovatif di era yang mendatang atau jangka panjang.

#### 4. Bagi Orang Tua

Orang tua diharapkan dapat berkontribusi dengan pihak lembaga sekolah dalam membantu mewujudkan perkembangan bahasa anak usia dini menjadi lebih baik untuk dapat menyesuaikan dengan lingkungannya. Karena kegiatan pembelajaran yang ada di lembaga sekolah atau TK dan sejenisnya tanpa adanya kerja sama dari pihak orang tua tidak dapat berkembang secara maksimal. penelitian selanjutnya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdulloh Arif Mukhlas, "Pendidikan Islam Dalam Membentuk Karakter Anak Milenial," *At-Thufuly: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 1, no. 1 (2020).
- Afrianti, N Wahyuni, and R Rusdin, "Pembelajaran Berbasis Lingkungan Untuk Menambah Penguasaan Leksikon Bahasa Inggris Mahasiswa," *Ainara Journal (Jurnal ...)*, 2022, <http://journal.ainarapress.org/index.php/ainj/article/view/97>
- Agustin Lilawati, "Peran Orang Tua Dalam Mendukung Kegiatan Pembelajaran Di Rumah Pada Masa Pandemi," *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 5, no. 1 (2020): 549, <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.630>, <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.630>.
- Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar Dalam Berbagai Aspek* (Kencana Media Group, 2018).
- Akbar, *Metode Belajar Anak Usia Dini* (books.google.com, 2020), [https://www.google.co.id/books/edition/Metode Belajar Anak Usia Dini/MYP1DwAAQBAJ?hl=id&gbpv=0..](https://www.google.co.id/books/edition/Metode_Belajar_Anak_Usia_Dini/MYP1DwAAQBAJ?hl=id&gbpv=0..)
- Alvita and G S Airlanda, "Pengembangan *Flashcard* Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Permulaan Pada Siswa Kelas I Mata Pelajaran Bahasa Inggris Di Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu*, 2021, <http://www.jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1686>
- Anik Lestaringrum, "Konsep Pembelajaran Terdefrensiasi Dalam Kurikulum Merdeka Jenjang PAUD," *Prosiding Semdikjar (Seminar Nasional Pendidikan Dan Pengajaran)* 5 (2022).
- Anwar, "Training on Implementation of Independent Curriculum for Teachers in PAUD Institutions in Sawahan District , Madiun Regency."
- Arifudin Opan, Eka, dkk., "Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini", Bandung: Widina Bhakti Persada, 2021.
- Astutik and N Hariyati, "Peran Guru Dan Strategi Pembelajaran Dalam Penerapan Keterampilan Abad 21 Pada Pendidikan Dasar Dan Menengah," *Ejournal.Unesa.Ac.Id*, n.d., <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/inspirasi-manajemen-pendidikan/article/view/39763>.
- Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, cet. 12, (Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada, 2011).
- Azhima, R S M Meilanie, and ..., "Penggunaan Media *Flashcard* Untuk

Mengenalkan Matematika Permulaan Pada Anak Usia Dini,” ... *Anak Usia Dini*, 2021, <https://scholar.archive.org/work/fsynqrhk2vexbocqywbgifryu4/access/wayback/https://obsesi.or.id/index.php/obsesi/article/download/1091/pdf>.

Badru Zaman dkk, *Media dan Sumber Belajar TK*, (Jakarta : Universitas Terbuka, 2014).

Baiq Halimatuzzuhrotulaini, dkk., *Perkembangan Bahasa Dalam Bermain Dan Permainan: Untuk Pendidikan Anak Usia Dini* (NTB: Alfa Press, 2023).

BIPAU Dini, “Journal On Teacher Education,” *Download.Garuda.Kemdikbud.Go.Id*, n.d., <http://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=2620346&val=18362&title=Pengemb>

Dewi, “Pengembangan Media Flashcard Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Warna Pada Anak Usia Dini.”

Eihan Rini and Y Rahmah, “Pelatihan Bahasa Jepang Bisnis Di Pt.

Erni Munastiwi Ariq Nurjannah Irbah, “Peran Orang Tua Dalam Membangun Financial Education Pada Anak Usia Dini,” *Https://Jurnal.Iainponorogo.Ac.Id/Index.Php/Wisdom/Index*, 2022..

Erra and T Ristiawati, “Pengenalan Lintas Budaya Melalui Bahasa Jepang Bagi Anak Usia Dini Di Kel. Malaka Sari Kec. Duren Sawit Jakarta Timur,” *Darmacitya: Jurnal Pengabdian Kepada ...*, 2023, <https://journal.unj.ac.id/unj/index.php/darmacitya/article/view/35508>.

Fitri A., “20 Quotes tentang Belajar Bahasa Asing, Supaya Termotivasi”, di akses pada 17 Mei 2024 <https://kumparan.com/inspirasi-kata/20-quotes-tentang-belajar-bahasa-asing-supaya-termotivasi-1zNlOvL4xaT/full>.

Utami Febriyanti, R Rukiyah, and W D Andika, “Pengembangan Media *Flashcard* Berbasis Augmented Reality Pada Materi Mengenal Binatang Laut,” ... *Pendidikan Anak Usia Dini*, 2021, <https://obsesi.or.id/index.php/obsesi/article/view/933/pdf>.

Farida, *Evaluasi Pembelajaran Berdasarkan Kurikulum Nasional* (digilib.uinsgd.ac.id, 2017), <http://digilib.uinsgd.ac.id/11631/>.

Febiola and Y Yulsyofriend, “Penggunaan Media *Flashcard* Terhadap Kemampuan Berbicara Anak Usia Dini,” *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 2020, <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/566>.

Fukuryo Semarang,” *Harmoni: Jurnal Pengabdian Kepada ...*, 2021,

<https://ejournal.undip.ac.id/index.php/harmoni/article/view/38594>.

Glenn Doman, *Yes Your Baby Is A Genius Kembangkan dan Tumbuhkan Potensi Bayi Anda Sepenuhnya Sejak Lahir*, (Tigaraksa Optima Perkasa, 2005).

Hasan et al., *Pendidikan Karakter Anak Usia Dini*.

Hasan Muhammad et al., *Pendidikan Karakter Anak Usia Dini* (books.google.com, 2023),  
[https://books.google.com/books?hl=en%5C&lr=%5C&id=r920EAAAQBAJ%5C&oi=fnd%5C&pg=PA1%5C&dq=karakteristik+pembelajaran+bahasa+untuk+anak+usia+dini%5C&ots=WDzL6\\_7Fum%5C&sig=9fAaKhn4jZExM1-G7\\_b99i9GLVw](https://books.google.com/books?hl=en%5C&lr=%5C&id=r920EAAAQBAJ%5C&oi=fnd%5C&pg=PA1%5C&dq=karakteristik+pembelajaran+bahasa+untuk+anak+usia+dini%5C&ots=WDzL6_7Fum%5C&sig=9fAaKhn4jZExM1-G7_b99i9GLVw).

IAPRN Dewi, “Pengembangan Media Flashcard Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Warna Pada Anak Usia Dini,” *Journal for Lesson and Learning Studies*, 2020,  
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JLLS/article/view/29391>

Isbah et al., “Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Pada Pendidikan Anak Usia Dini,” *ASGHAR: Journal of ...*, 2022, <https://ejournal.uingusdur.ac.id/asghar/article/view/5751>.

Kemendikbud, *Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini*, 2014.

Kurniawan and P Harliana, “Aplikasi Pengenalan Nama Benda Dalam Bahasa Jepang Dengan Metode Gdlc Berbasis Android,” *Jurnal Ilmu Komputer Dan Sistem ...*, 2022,  
<http://jurnal.harapan.ac.id/index.php/Jikstra/article/view/457>.

Lestari, “Perkembangan Bahasa Pada Anak Usia 3-4 Tahun,” *Jurnal Kualita Pendidikan*, 2021,  
<http://journal.kualitama.com/index.php/jkp/article/view/46>

Lestarinigrum, “Konsep Pembelajaran Terdefirensiasi Dalam Kurikulum Merdeka Jenjang PAUD.”

Lexy J Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (PT Remaja Rosdakarya, 2021).

Lilawati, “Peran Orang Tua Dalam Mendukung Kegiatan Pembelajaran Di Rumah Pada Masa Pandemi.”

Lilis Madyawati, *Strategi Pengembangan Bahasa Pada Anak* (PT. Kharisma Putra Utama, 2016).

Madyawati, *Strategi Pengembangan Bahasa Pada Anak*.

Mattew B Milles & A Michael Hubberman, *Analisis Data Kualitatif Terj.*

- TjetTjepRohendi Rohidi (UI Press, 1992).
- Maya, *Penerapan Media Pembelajaran Flashcard Untuk Meningkatkan Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini Di Tk Hip Hop Sukrame* (repository.radenintan.ac.id, 2023), <http://repository.radenintan.ac.id/id/eprint/23147>
- Muhafaf, *Pengembangan Media Flash Card Sebagai Upaya Meningkatkan Pemahaman Akhlak Anak Usia Dini* (etheses.iainkediri.ac.id, 2023), <http://etheses.iainkediri.ac.id/id/eprint/8621>
- Munastiwi, AN Irbah, N Fauziah R Humaida, "Strategi Mengembangkan Rasa Percaya Diri Pada Anak Usia Dini," <https://ejournal.iainponorogo.ac.id/index.php/kindergarten/article/view/618>
- Nana Syaodi Sukmadinata, *Pengembangan Kurikulum Teori dan Praktik*, Bandung, Remaja Rosda Karya, 2017.
- Ningsih Komalasari, D., Taman Siswa Bima, S., & Flash, K, "Pengembangan Media *Flashcard* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa SDN Donggo Kata Kunci," *In JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 4 (2021), <http://jiip.stkipyapisdmpu.ac.id>.
- Novita and S Suyadi, "Penggunaan Mainan Kartu Kata Membaca Berputar Berbasis Teknologi Untuk Anak Usia Dini," *Aulad: Journal on Early Childhood*, 2020, <https://aulad.org/index.php/aulad/article/view/82>. <https://aulad.org/index.php/aulad/article/view/82>
- Nurcholis, A I Purnamasari, and ..., "Game Edukasi Pengenalan Huruf Hiragana Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Jepang," ... *and Science (BITS)*, 2021, <http://ejurnal.seminar-id.com/index.php/bits/article/view/1091>.
- Okfia and I Jaya, "Konstruktivis Teori Dalam Pengenalan Kosa Kata Bahasa Inggris Dengan Menggunakan *Flashcard* Di Taman Kanak-Kanak," *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 2021, <https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/view/926>
- Pardede et al., "Eksplorasi Gaya Belajar Literasi Siswa Dalam Mendukung Program Merdeka Belajar," *Jurnal Basataka* ..., 2022, <http://jurnal.pbsi.uniba-bpn.ac.id/index.php/BASATAKA/article/view/192>.
- PERMENDIKBUDRISTEK (Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset Dan Teknologi nomor 21, 2022.
- Pradana and A B Santosa, "Studi Literatur Media Pembelajaran *Flashcard* Dapat Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Perekayasaan Sistem Radio Dan Televisi," *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 2020.

<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-teknik-elektro/article/view/36249>.

Pranowo, "Pengembangan Media Flash Cards Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca," *Edudikara: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2021, <https://ojs.itapi.or.id/index.php/Edudikara/article/view/240/178>.

Rahman, "Analisis Kecerdasan Verbal Linguistik Peserta Didik Dalam Pembelajaran Kooperatif," *Perspektif Ilmu Pendidikan*, 2022, <http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/pip/article/view/25397>

Rosalia, *Penerapan Metode Mind Mapping Untuk Meningkatkan Kecerdasan Verbal Linguistik Pada Kelompok B Tk Mojokerto 1 Kedawung ...* (digilib.uns.ac.id, 2022), <https://digilib.uns.ac.id/dokumen/detail/94344>

Rosyida Nurul Anwar, "Training on Implementation of Independent Curriculum for Teachers in PAUD Institutions in Sawahan District , Madiun Regency" 01, no. 01 (2022).

Rudi Susilana dan Cepi Riyana, *Media Pembelajaran*, (bandung : Wacana Prima, 2009).

Safitri, "Pengaruh Penggunaan Media *Flashcard* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab Kelas Ii Di Sdi Integral Luqman Al Hakim 02 Batam," *Jurnal As- Said*, 2021, <https://ejournal.institutabdullahsaid.ac.id/index.php/AS-SAID/article/view/46>

Safitri, N Adjie, and F Dewi, "Pengaruh Bermain Kartu Kata Bergambar Augmented Reality Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun," *Prosiding Seminar Nasional ...*, 2022, <http://proceedings2.upi.edu/index.php/semnaspdpwk/article/view/1787>

Saifudin Mahmud, Idham Muhammad, *Strategi Belajar-Mengajar* (Syiah Kuala University Press, 2020).

Santoso, C J Mamoto, and S Sulhiyah, "Pengenalan Bahasa Jepang Melalui Lagu Anak Indonesia Versi Bahasa Jepang," *Jurnal Bakti Humaniora*, 2021, <https://jurnal.unw.ac.id/index.php/jbm/article/view/1054>.

Savana, W Meisa, and ..., "Pengenalan Kosakata Bahasa Jepang Melalui VideoCerita Anak Di Tk Aba Mergan," *Jurnal Pengabdian ...*, 2021, [http://jurnal.unmuhjember.ac.id/index.php/PENGABDIAN\\_IPTEKS/article/view/6394](http://jurnal.unmuhjember.ac.id/index.php/PENGABDIAN_IPTEKS/article/view/6394).

Shafa, Z Siregar, and N Hasanah, "Pengembangan Media *Flashcard* Materi Pahlawanku Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu*, 2022,

<https://www.neliti.com/publications/448945/pengembangan-media-Flashcard-materi-pahlawanku-untuk-meningkatkan-hasil-belajar>.

Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2021).

Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta: RinekaCipta, 2019).

Sumiyati, "Pengembangan Media Interaktif Berbasis Kompetensi Abad 21," *Horizon Pedagogia*, n.d., <https://eprints.untirta.ac.id/8351/1/NASKAH%20JURNAL%20HORIZON%20PEDAGOGIA.pdf#page=60>.

Suryahadikusumah, A Nadya, and ..., "Framework Eksplorasi Karir Dalam Model Kampus Merdeka," *EDUKATIF: JURNAL ...*, 2022, <https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/2188>.

Susantini and M G R Kristiantari, "Media *Flashcard* Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris Pada Anak Usia Dini," ... *Anak Usia Dini Undiksha*, 2021, <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPAUD/article/view/37606>

Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar Dalam Berbagai Aspek*.

Tia Ristiawati cut erra, "Pengenalan Lintas Budaya Melalui Bahasa Jepang Bagi Anak Usia Dini Di Kel. Malaka Sari Kec. Duren Sawit Jakarta Timur," <https://journal.unj.ac.id/unj/index.php/darmacitya/article/view/35508/15251>.

Toliwongi, "Strategi Pembelajaran Bahasa Jepang 'Kaiwa'", " *Syntax Literate; Jurnal Ilmiah Indonesia*, 2021, <https://jurnal.syntaxliterate.co.id/index.php/syntax-literate/article/view/2738/2112>.

Usman, *Perkembangan Bahasa Dalam Bermain Dan Permainan: Untuk Pendidikan Anak Usia Dini*.

Wijayanto, *Inovasi, Strategi Dan Implementasi Support Sistem* (researchgate.net, 2022), [https://www.researchgate.net/publication/360676647\\_INOVASI\\_STRATEGI\\_DAN\\_IMPLEMENTASI\\_SUPPORT\\_SISTEM?\\_sg=OPolnWORjrrvjgH0jZ3funC\\_dUcwLervwTizUz8azngd05oGZ6rORjWJ1pJgBgk\\_F84JKOMaugJQK3Q&tp=eyJjb250ZXh0Ijp7ImZpcnN0UGFnZSI6InB1YmxpY2F0aW9uIiwicGFnZSI6Il9kaXJlY3QifX0](https://www.researchgate.net/publication/360676647_INOVASI_STRATEGI_DAN_IMPLEMENTASI_SUPPORT_SISTEM?_sg=OPolnWORjrrvjgH0jZ3funC_dUcwLervwTizUz8azngd05oGZ6rORjWJ1pJgBgk_F84JKOMaugJQK3Q&tp=eyJjb250ZXh0Ijp7ImZpcnN0UGFnZSI6InB1YmxpY2F0aW9uIiwicGFnZSI6Il9kaXJlY3QifX0).

Yugafiati, "Literasi Dalam Konteks Keterampilan Komunikasi Abad 21 Pada Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar Disusun Oleh Prof. Dr ...," *File.Upi.Edu*, n.d., [http://file.upi.edu/Direktori/FPBS/JUR.\\_PEND.\\_BAHASA\\_DAERA](http://file.upi.edu/Direktori/FPBS/JUR._PEND._BAHASA_DAERA)

[H/195704011984121-](http://digilib.uinkhas.ac.id/13571/)

Yulia Novita Sari, *Penggunaan Alat Permainan Edukatif Flashcard Dalam Meningkatkan Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini Pada Kelompok B Usia 5-6 Tahun DI TK DEWI ...* (digilib.uinkhas.ac.id, 2022), <http://digilib.uinkhas.ac.id/13571/>

Zaini and J Nugraha, “Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis Adobe Premiere Pro Pada Kompetensi Dasar Mengelola Kegiatan Humas Kelas XI Administrasi ...,” *Jurnal Pendidikan Administrasi* ..., 2021, <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpap/article/view/10136>.

