

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Sejak tahun 2011 dunia memasuki fase industri yang dikenal dengan revolusi industri 4.0. Revolusi industri 4.0 ini memiliki dampak baik langsung maupun tidak langsung di sebagian besar aspek kehidupan manusia. Sehingga menyebabkan ketergantungan pada teknologi digital. Teknologi digital sudah masuk sangat jauh ke dalam seluruh aspek kehidupan manusia termasuk ke dalam aspek pendidikan, yaitu dengan pemanfaatan media digital sebagai alat untuk membantu guru atau orang tua dalam menyampaikan materi pembelajaran. Memandang fenomena tersebut, hal penting yang perlu diperhatikan adalah prediksi kondisi teknologi masa depan setelah era revolusi industri 4.0 yaitu era *society* 5.0 yang mengedepankan konsep dan persaingan hidup secara digital (Gandana, 2023).

Fenomena ini berhubungan dengan kenyataan pemenuhan kebutuhan hidup manusia di masa depan. Jika saat ini berbelanja sudah tidak menggunakan uang *cash*, melainkan menggunakan *e-money*, maka lihatlah apa yang akan terjadi di masa depan apakah akan jauh lebih mempermudah hidup atau sebaliknya, itu semua tergantung pada pemenuhan kesiapan mental, pengetahuan dan kemampuan digital saat ini. Sejalan dengan penelitian dilakukan oleh Nur Shofatur Rosyidah (2021) melakukan penelitian terkait pengembangan media pembelajaran *flash card* digital untuk meningkatkan kosakata siswa tunarungu di tingkat TKLB. Konsep tersebut merupakan salah satu jawaban bahwa selain manusia normal secara mental tetap harus dibangun kemampuan digitalnya agar mampu hidup di masa depan.

Dengan kehidupan yang serba digital maka terdapat harapan-harapan terhadap masyarakat Indonesia untuk secepatnya membuka mata terhadap perkembangan teknologi digital ini. Karena mau tidak mau, zaman akan terus maju dan berkembang, serta teknologi digital pun akan terus berkembang. Hal

yang perlu disadari oleh masyarakat Indonesia yaitu dengan media digital, semua pekerjaan, persoalan akan lebih mudah dan praktis, hanya saja banyak orang yang menutup mata bahwa dengan teknologi digital ini mempersulit hidup. Dengan sadarnya akan pentingnya media digital dalam kehidupan, menjadikan masyarakat Indonesia pantas dan mampu bersaing dengan orang-orang di negara maju yang memang sudah menggunakan media digital sejak lama. Berkorelasi dengan harapan tersebut, juga diharapkannya masyarakat di Kota Tasikmalaya untuk sadar akan pentingnya perkembangan media digital saat ini, agar mampu membangun Indonesia menjadi lebih baik. Namun harapan itu harus diintervensi dengan pengenalan penggunaan media digital pada anak usia dini. Karena dengan ide dan inovasinya di masa depan akan mampu untuk membangun Indonesia bahkan dunia menjadi lebih baik.

Pengenalan media digital diawali dengan penggunaan media digital pada proses pembelajaran atau dalam dunia pendidikan disebut dengan media pembelajaran (berbasis digital). Sejalan dengan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas Bab1 Pasal 1 (2) bahwa pendidikan nasional adalah pendidikan yang berdasarkan Pancasila dan UndangUndang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 yang berakar pada nilai-nilai agama, kebudayaan nasional Indonesia dan tanggap terhadap tuntutan perubahan zaman. Namun pada penelitian Nurjanah, 2017 (dalam Gandana, 2023) menyebutkan bahwa pendidikan anak usia dini di Indonesia belum optimal menerapkan media digital dalam proses pembelajaran. Tentu hal ini menjadi fakta bahwa adanya ketidaksesuaian antara regulasi yang telah dibuat dengan kenyataan/ fakta di lapangan.

Indikator keberhasilan pembelajaran yaitu tidak terlepas dari media pembelajaran. Keberadaan media pembelajaran merupakan suatu alat untuk memperlancar proses pembelajaran terutama membantu guru dalam menyampaikan materi kepada anak, sehingga anak bisa menangkap, menyimak, serta mencerna materi dengan baik. Media dan pembelajaran memiliki hubungan yang signifikan dalam menciptakan suasana belajar yang efektif dan efisien. Semakin bermakna media yang dirancang, maka akan semakin efektif dan efisien proses pembelajaran di kelas dan aspek yang harus dikembangkan peserta didik

akan berkembang sesuai usianya (Amanullah et al., 2022). Pengaruh media pembelajaran memudahkan guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran, dimana media yang menarik akan meningkatkan motivasi belajar peserta didik (Moto, 2019). Dengan begitu, seorang pendidik dituntut untuk bisa memilih, menentukan bahkan menciptakan media pembelajaran yang menarik yang tentunya sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Apabila proses pembelajaran tidak menggunakan media pembelajaran, maka pembelajaran akan terasa membosankan karena anak hanya mendengar saja penjelasan yang disampaikan oleh guru secara lisan bahkan pembelajaran yang disampaikan oleh guru kurang diterima baik oleh peserta didik. Dengan demikian media pembelajaran digital merupakan media yang canggih atau memenuhi kebaruan (*novelty*) yang biasanya akrab dengan peserta didik.

Hadirnya media digital ini memberikan beragam inovasi pendidikan, dimana pembelajaran konvensional yang kaku dan monoton akan digantikan dengan pembelajaran menggunakan media digital yang praktis, fleksibel, tidak dibatasi oleh ruang dan waktu. Menurut Cotet, Carutasu & Chiscop, 2020 (dalam Khairunnisa & Ilmi, 2020) menyatakan bahwa tujuan pendidikan saat ini mengalihkan penyampaian materi secara formal atau konvensional menjadi lingkungan yang interaktif, sehingga para praktisi pendidikan perlu secara efektif untuk mengubah gaya pembelajaran dengan menerapkan media pembelajaran digital. Perubahan itu bertujuan agar peserta didik memiliki bekal untuk menghadapi dunia pada era revolusi industri 4.0 yang membutuhkan empat keterampilan yang dikenal dengan 4C yaitu *communication* (komunikasi), *collaboration* (kolaborasi), *critical thinking and problem solving* (berpikir kritis dan pemecahan masalah) serta *creativity and innovation* (kreativitas dan inovasi).

Beberapa hasil penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penerapan media digital dalam pendidikan anak usia dini yaitu pada penelitian Jumiaty, Halifa Rahakabauw, Erna Budiarti (2022) melakukan penelitian terkait pengembangan media pembelajaran berbasis digital untuk anak usia dini yaitu perancangan *Adobe Flash* yang dirancang dengan baik, menarik dan berkesan bagi pengguna, tampilan interaktif yang baik mengutamakan nilai keindahan dan keluwesan bentuk juga tidak monoton. Sehingga, pengguna sudah mempunyai

kesan yang baik dan tidak bosan untuk mengetahui informasi selanjutnya yang ada dalam media tersebut serta media ini juga dilengkapi dengan instrumen musik agar animasi yang ditampilkan akan tampak lebih menarik (Jumiati et al., 2022).

Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Nur Shofatur Rosyidah (2021) melakukan penelitian terkait pengembangan media pembelajaran *flash card* digital untuk meningkatkan kosakata siswa tunarungu di tingkat TKLB. Hasil dari penelitian ini yaitu media pembelajaran *flash card* digital tergolong kategori sangat baik dan layak digunakan untuk meningkatkan kosakata siswa tunarungu (Shofatur et al., 2021). Diperkuat oleh hasil penelitian Ni Luh Putu Susantini dan Mg Rini Kristiantari (2021) yaitu terkait media *flash card* berbasis multimedia interaktif untuk pengenalan kosakata bahasa Inggris pada anak usia dini menyatakan bahwa hasil uji validitas yang dilakukan oleh para ahli dan peserta didik memperoleh kualifikasi sangat baik. Jadi dapat dinyatakan bahwa media *flash card* berbasis multimedia interaktif untuk pengenalan kosakata bahasa Inggris ini layak digunakan pada anak usia dini (Susantini & Kristiantari, 2021).

Diperkuat kembali oleh hasil penelitian Nirwana, Asmah Akhriana, Sitti Aisa dan Achmad Teguh Saputro (2022) yaitu terkait perancangan aplikasi *flash card* digital sebagai media latihan identifikasi objek pada anak berkebutuhan khusus berbasis android menyatakan bahwa dengan adanya aplikasi ini maka dapat dijadikan media alternatif yang bisa digunakan oleh para terapis untuk memudahkan mereka dalam sesi terapis didalam ataupun diluar lingkungan karena aplikasi ini mampu menjawab permasalahan efisiensi dalam hal ruang penyimpanan, waktu pembuatan, pengembangan media dan mudah dalam pengoperasiannya dibanding dengan menggunakan *Flash Card* dalam bentuk fisik (Nirwana et al., 2022).

Berdasarkan penelitian terdahulu terhadap beberapa pengembangan media pembelajaran berbasis digital didasarkan atas analisis kebutuhan anak. Karena anak usia dini sedang mengalami masa emasnya sehingga orang dewasa harus menstimulasinya dengan tepat. Pada masa keemasan (*golden age*) ini anak harus diberikan perhatian lebih karena pada masa ini merupakan masa yang akan menentukan keberhasilan perkembangan selanjutnya. Wujud dari perhatian serta kasih sayang orang tua kepada anaknya yaitu dengan memberikan pendidikan,

baik itu pendidikan langsung dari orang tuanya maupun pendidikan yang melalui lembaga pendidikan seperti pendidikan anak usia dini (PAUD) (Fauziddin & Mufarizuddin, 2018). Sejalan dengan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional bahwasannya pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang diberikan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (Indonesia, 2003).

Sejalan dengan Permendikbud nomor 137 tahun 2014 dijelaskan bahwa pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang ditujukan pada anak untuk merangsang serta mengoptimalkan aspek perkembangannya. Yang mana aspek tersebut yaitu nilai agama dan moral, kognitif, sosial emosional, fisik motorik, dan bahasa (Kemendikbud, 2014). Salah satu aspek perkembangan anak yang harus dikembangkan yaitu aspek perkembangan bahasa. Bahasa merupakan sistem lambang bunyi yang arbitrer yang dipergunakan oleh manusia untuk berkomunikasi dan mengidentifikasi diri menurut Harimukti Kridalaksana, 1997 (Rosdiana, 2014). Bahasa dibagi menjadi 3 bagian yaitu bahasa reseptif (memahami cerita, perintah, dan aturan), bahasa ekspresif (mampu bertanya, menjawab pertanyaan, dan berkomunikasi secara lisan), dan keaksaraan (memahami bentuk dan bunyi huruf serta memahami kata dalam cerita (Direktorat Pembinaan PAUD, 2018).

Salah satu aspek yang paling dasar yang harus dikembangkan yaitu bahasa reseptif pada kemampuan menyimak. Kemampuan menyimak merupakan kemampuan awal dalam kehidupan sebelum berbicara, membaca, dan menulis (Putri & Rochmah, 2022). Pengoptimalan kemampuan menyimak pada anak usia dini bertujuan untuk membekali anak agar dapat merespon komunikasi ketika berinteraksi dengan lingkungan sekitar. Dalam Permendiknas Nomor 58 tahun 2009 keterampilan yang seharusnya sudah dikuasai anak usia 4-5 tahun meliputi: menyimak perkataan orang lain, mengerti dua perintah yang diberikan bersamaan, memahami cerita yang dibacakan, dan mengenal perbendaharaan kata mengenai kata sifat (Permendiknas, 2009). Keterampilan menyimak akan membantu anak

dalam mengembangkan kemampuan berbicara dan berkomunikasi dengan baik. Keterampilan menyimak adalah keterampilan yang termasuk ke dalam bahasa reseptif, artinya keterampilan dasar yang harus dikuasai anak sebagai dasar keterampilan berbahasa yang lain (Mianawati et al., 2019). Sedangkan menurut Tarigan, 2008 (dalam Putri & Rochmah, 2022) kegiatan menyimak adalah kegiatan mendengarkan lambang-lambang lisan dengan penuh perhatian sehingga memahami makna dari informasi yang telah disampaikan oleh pembicara. Jadi, menyimak adalah kegiatan mendengarkan dengan penuh perhatian sehingga mengetahui makna yang disampaikan oleh pembicara.

Kemampuan menyimak sangat penting dalam aspek perkembangan bahasa. Apabila anak terbiasa menyimak hal-hal baik, maka anak akan mendapatkan berbagai informasi sehingga memudahkan untuk mengembangkan aspek-aspek yang lainnya. Sejalan dengan Dhieni, 2008: 318 menyatakan bahwa kemampuan menyimak merupakan salah satu berbahasa awal yang harus dikembangkan dengan tepat agar dapat memotivasi anak untuk belajar dan menjadikan suasana belajar yang menyenangkan sehingga tujuan belajar dapat tercapai (Putra et al., 2018). Namun, jika kemampuan menyimak anak tidak optimal maka anak mengalami hambatan dalam keterampilan berbicara dan menulis, anak kurang maksimal dalam mendapatkan informasi yang disampaikan oleh guru, bahkan bisa menghambat perkembangan kecerdasan anak (Maghfirah, 2019).

Didapat data terkait kemampuan menyimak anak usia 4-5 tahun di beberapa sekolah yang ada di Kota Tasikmalaya mencapai 39%. Sehingga ini menjadi PR bagi guru untuk dapat mengembangkan kemampuan menyimak secara optimal. Sejalan dengan fenomena tersebut dapat disimpulkan bahwa kemampuan menyimak anak merupakan modal awal untuk perkembangan lainnya dan sangat penting untuk ditingkatkan dan dikembangkan.

Berdasarkan hasil studi lapangan yang dilakukan peneliti dengan menggunakan teknik observasi dan wawancara pada tanggal 21-26 November 2022 mendapatkan informasi terkait beberapa sekolah yang ada di Kota Tasikmalaya belum menggunakan media pembelajaran yang berbasis digital, sehingga media pembelajaran yang digunakan masih berupa media fisik/

konvensional. Diperkuat oleh data berdasarkan studi pendahuluan dengan menggunakan teknik observasi bahwa diberbagai literatur maupun diberbagai *platform* seperti *google play store* belum ditemukannya pengembangan media *flash card* berbasis digital pada tema binatang. Serta peneliti menguatkan data terhadap respon anak-anak dalam menggunakan media pembelajaran berbasis digital dengan mengajaknya menonton video interaktif. Dan respon anak-anak antusias serta senang terhadap video yang ditampilkan, mereka menyampaikan bahwa mereka menyukai tontonan tersebut karena menyajikan tampilan gambar yang menarik. Serta tidak mengejutkan lagi bahwa saat ini anak usia dini pun sudah piawai dalam menggunakan gawai.

Berdasarkan paparan di atas, peneliti berinisiatif untuk melakukan pengembangan media *flash card* berbasis digital untuk meningkatkan kemampuan menyimak anak usia 4-5 tahun menggunakan metode penelitian dan pengembangan/ R&D yang dituangkan ke dalam judul **“Pengembangan Media Flash Card Berbasis Digital pada Tema Binatang untuk Meningkatkan Kemampuan Menyimak Anak Usia 4-5 Tahun”**. Pengembangan media pembelajaran berbasis digital ini diharapkan dapat membantu menyelesaikan masalah-masalah yang telah dipaparkan di atas.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang penelitian di atas, maka peneliti dapat merumuskan masalah penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana rancangan konseptual kebutuhan pengembangan media *flash card* berbasis digital pada tema binatang untuk meningkatkan kemampuan menyimak anak usia 4-5 tahun?
2. Bagaimana nilai kebaruan dari pengembangan media *flash card* berbasis digital pada tema binatang untuk meningkatkan kemampuan menyimak anak usia 4-5 tahun?
3. Bagaimana nilai kelayakan dan efektivitas media *flash card* berbasis digital pada tema binatang untuk meningkatkan kemampuan menyimak anak usia 4-5 tahun?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang penelitian dan rumusan masalah penelitian, maka peneliti menentukan tujuan penelitian ini sebagai berikut:

1. Menghasilkan rancangan konseptual kebutuhan pengembangan media *flash card* berbasis digital pada tema binatang untuk meningkatkan kemampuan menyimak anak usia 4-5 tahun
2. Menghasilkan nilai kebaruan dari pengembangan media flash card berbasis digital pada tema binatang untuk meningkatkan kemampuan menyimak anak usia 4-5 tahun
3. Memperoleh nilai kelayakan dan efektivitas media *flash card* berbasis digital pada tema binatang untuk meningkatkan kemampuan menyimak anak usia 4-5 tahun.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini untuk:

1. Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan peneliti lain dalam mengkaji terkait pengembangan media *flash card* berbasis digital pada tema binatang untuk meningkatkan kemampuan menyimak anak usia 4-5 tahun. Serta diharapkan menjadi ilmu yang berkah dan bermanfaat untuk memperbaiki mutu pendidikan Indonesia.

2. Praktis

- a) Bagi Peneliti

Penelitian ini menjadi pengalaman dan wawasan bagi peneliti untuk mengembangkan media *flash card* berbasis digital pada tema binatang untuk meningkatkan kemampuan menyimak anak usia 4-5 tahun.

- b) Bagi Sekolah

Dapat digunakan sebagai acuan dalam kegiatan pembelajaran melalui media *flash card* berbasis digital pada tema binatang untuk meningkatkan kemampuan menyimak anak usia 4-5 tahun.

c) Bagi Guru

Dapat digunakan sebagai acuan untuk memperbaiki proses dan hasil pembelajaran. Hasil penelitian ini juga dapat digunakan sebagai gambaran kepada guru dalam merancang pembelajaran menggunakan media *flash card* berbasis digital pada tema binatang untuk meningkatkan kemampuan menyimak anak usia 4-5 tahun.

d) Bagi Anak

Penelitian ini berguna untuk meningkatkan kemampuan menyimak anak usia 4-5 tahun yang mana kemampuan ini sebagai modal dasar dalam tahap perkembangan bahasa.

1.5 State of The Art

State of the art dalam penelitian ini berkaitan dengan *novelty* dari pengembangan media *flash card* berbasis digital pada tema binatang untuk meningkatkan kemampuan menyimak anak usia 4-5 tahun. Adapun *state of the art* yang menjadi *novelty* dalam penelitian ini berlandaskan pada penelitian terdahulu yang diciptakannya konsep media pembelajaran berbasis digital. Namun, dari penelitian-penelitian tersebut menunjukkan belum ada yang melakukan penelitian dan pengembangan terkait media *flash card* berbasis digital pada tema binatang untuk meningkatkan kemampuan menyimak anak usia 4-5 tahun. Oleh karena itu, peneliti memutuskan untuk melakukan penelitian dan pengembangan media *flash card* berbasis digital pada tema binatang untuk meningkatkan kemampuan menyimak anak usia 4-5 tahun.

Adapun *state of the art* berdasarkan urutan tahun dari penelitian terdahulu, dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1.1
State of The Art

Tahun	Nama Penulis dan Jurnal	Hasil Penelitian	Metode	Perbedaan dengan Penelitian
2021	Nur Shofatur Rosyidah	Mengembangkan media	Penelitian dan pengembangan	Perbedaan penelitian Nur Shofatur Rosyidah dengan

Tahun	Nama Penulis dan Jurnal	Hasil Penelitian	Metode	Perbedaan dengan Penelitian
	(Jurnal UNESA)	pembelajaran <i>flash card</i> untuk meningkatkan kosakata siswa tunarungu di tingkat TKLB	<i>(Research and Development)</i> . Model 4-D	Penelitian Dinny Eka Fauziah yaitu pada kemampuan yang akan ditingkatkan. Pada penelitian Nur Shofatur Rosyidah untuk meningkatkan kemampuan kosakata pada siswa tunarungu. Sedangkan pada penelitian Dinny Eka Fauziah untuk meningkatkan kemampuan menyimak anak usia 4-5 tahun.
2021	Ni Luh Putu Susantini dan Mg Rini Kristiantari ² (Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha)	Mengembangkan media <i>flash card</i> berbasis multimedia interaktif untuk pengenalan kosakata bahasa Inggris pada anak usia dini	Metode Penelitian dan Pengembangan <i>(Research and Development)</i> Model ADDIE	Perbedaan penelitian Ni Luh Putu Susantini, dkk. dengan penelitian Dinny Eka Fauziah yaitu pada penelitian Ni Luh Putu Susantini, dkk. difokuskan untuk mengenalkan kosakata bahasa Inggris pada anak usia dini dan bertujuan untuk mengetahui validitas media yang dirancang. Sedangkan pada penelitian Dinny Eka Fauziah difokuskan untuk

Tahun	Nama Penulis dan Jurnal	Hasil Penelitian	Metode	Perbedaan dengan Penelitian
				meningkatkan kemampuan menyimak anak usia 4-5 tahun dan bertujuan untuk menghasilkan nilai kelayakan dan efektivitas media yang dirancang.
2022	Jumiati, Halifa Rahakabauw, Erna Budiarti JIIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan)	Mengembangkan media pembelajaran digital untuk anak usia dini menggunakan <i>Adobe Flash CS4</i>	Penelitian dan pengembangan (<i>Research and Development</i>). Model 4-D.	Perbedaan penelitian Jumiati, dkk. dengan penelitian Dinny Eka Fauziah yaitu pada penelitian Jumiati, dkk. difokuskan pada pengenalan lingkungan alam seperti gunung, sungai, lembah, dsb. Sedangkan pada penelitian Dinny Eka Fauziah menyajikan media <i>flash card</i> berbasis digital pada tema binatang.
2022	Nirwana, Asmah Akhriana, Sitti Aisa, Achmad Teguh Saputro (ZONAsi (Jurnal Sistem	Merancang aplikasi <i>flash card</i> Digital sebagai media latihan identifikasi objek pada anak berkebutuhan	Metode <i>waterfall</i> yang menggunakan pendekatan sistematis dan sekuensial	Perbedaan penelitian Nirwana, dkk. dengan penelitian Dinny Eka Fauziah yaitu pada penelitian Nirwana, dkk. media yang dirancang sebagai media latihan identifikasi objek pada

Tahun	Nama Penulis dan Jurnal	Hasil Penelitian	Metode	Perbedaan dengan Penelitian
	Informasi))	khusus berbasis android		anak berkebutuhan khusus. Sedangkan pada penelitian Dinny Eka Fauziah media <i>flash card</i> berbasis digital pada tema binatang yang dirancang ini untuk meningkatkan kemampuan menyimak pada anak usia 4-5 tahun.
2023	Dinny Eka Fauziah (Peneliti)	Mengembangkan media <i>flash card</i> berbasis digital pada tema binatang untuk meningkatkan kemampuan menyimak anak usia 4-5 tahun.	Metode Penelitian dan Pengembangan (<i>Research and Development</i>) Model Borg & Gall	Dalam penelitian-penelitian sebelumnya belum ada penelitian pengembangan media <i>flash card</i> berbasis digital pada tema binatang untuk meningkatkan kemampuan menyimak anak usia 4-5 tahun, sehingga peneliti (Dinny Eka Fauziah) mengembangkan media <i>flash card</i> berbasis digital pada tema binatang untuk meningkatkan kemampuan menyimak anak usia 4-5 tahun.

1.6 Organisasi Penelitian Skripsi

Struktur organisasi proposal penelitian berisi mengenai keseluruhan isi proposal penelitian. Struktur organisasi proposal penelitian ini dapat dijabarkan dan dijelaskan dengan sistematika penulisan yang runtun. Struktur organisasi proposal penelitian berisi tentang urutan penulisan dari setiap pembahasan yaitu:

BAB I PENDAHULUAN adalah bagian yang membahas terkait latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian dan manfaat penelitian.

BAB II KAJIAN PUSTAKA membahas terkait teori-teori berdasarkan ilmu pasti dari para ahli. Adapun teori yang dibahas yaitu: hakikat pendidikan anak usia dini, hakikat media pembelajaran, konsep dasar media *flash card*, media pembelajaran berbasis digital, perkembangan bahasa anak usia dini, kemampuan menyimak, media *flash card* berbasis digital pada tema binatang untuk meningkatkan kemampuan menyimak anak usia 4-5 tahun, dan rancangan konseptual pengembangan media.

BAB III METODE PENELITIAN adalah bagian yang membahas terkait metode penelitian yang akan peneliti gunakan. Adapun pembahasan di dalamnya meliputi: desain penelitian, lokasi penelitian dan partisipan penelitian, subjek dan objek penelitian, variabel dan definisi operasional variabel, data dan instrumen penelitian, prosedur penelitian dan analisis data.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN adalah membahas bagian terkait ditemukannya proses jawaban dari rumusan masalah yang dirincikan. Pada bagian hasil didukung dengan metodologi penelitian yang digunakan untuk dijadikan penjelasan terkait proses dan hasil pengolahan data penelitian. Pada bagian pembahasan merupakan penjelasan dari temuan penelitian yang dijadikan pembahasan berbentuk uraian.

BAB V SIMPULAN DAN REKOMENDASI adalah penyusunan laporan akhir yang menjadi bagian akhir dalam penelitian. Pembahasan pada bagian ini, memaparkan terkait simpulan oleh peneliti dari jawaban beberapa pertanyaan pada rumusan masalah yang merupakan hasil penelitian. Rekomendasi merupakan saran dari hasil temuan pada penelitian ini bagi para peninjau pendidikan anak usia dini.