



Prosiding

Seminar Nasional

Unit Kegiatan Mahasiswa Penalaran dan Riset

IKIP PGRI Bojonegoro

Tema "Eksplorasi Penalaran dalam Riset untuk Meningkatkan Kualitas Publikasi Ilmiah"



Upaya Stimulasi *Speech Delay* Melalui Media *Flashcard* Digital pada Anak Usia Dini

Fany Ameilia Kurniatus Sholehah^{1(✉)}, Cahyo Hasanudin²

^{1,2}Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, IKIP PGRI Bojonegoro, Indonesia

fanyameilia50@gmail.com¹, cahyo.hasanudin@ikippgribojonegoro.ac.id²

abstrak—Stimulasi pada anak usia dini yang menunjukkan gejala *speech delay* dapat diintervensi dengan mengadopsi *flashcard* digital. Tujuan riset ini ialah untuk melihat upaya stimulasi *speech delay* melalui pendayagunaan *flashcard* digital pada anak usia dini. Data yang diperoleh dari riset ini diambil dari berbagai jurnal dan artikel nasional yang berbentuk data sekunder dan dianalisis menggunakan metode SLR. Teknik pengumpulan data memakai metode simak dan catat. Proses penjarangan data studi ini bertumpu pada metode triangulasi. Temuan studi memperlihatkan bahwa *flashcard* digital mempunyai berbagai upaya dalam menstimulasi *speech delay* pada anak usia dini. Upaya ini antara lain 1) pelafalan bergambar dengan audio otentik, 2) tanya jawab berbasis gambar, 3) penyebutan dan pengulangan kosakata, 4) bercerita singkat berdasarkan urutan *flashcard*, dan 5) tebak gambar untuk melatih kepercayaan diri dan kemampuan komunikasi. Simpulan penelitian ini adalah terdapat lima upaya stimulasi *speech delay* dalam menstimulasi keterampilan orasi dengan mengintegrasikan sarana *flashcard* digital pada anak usia dini.

Kata kunci—*flashcard digital*, *speech delay*, stimulasi

Abstract—Early childhood stimulation for children showing symptoms of speech delay can be addressed through the use of digital flashcards. The purpose of this study is to examine efforts to address speech delay through the use of digital flashcards in early childhood. The data obtained from this study were drawn from various national journals and articles in the form of secondary data and were analyzed using the SLR method. Data collection employed the observe-and-record method. The data screening process in this study relied on triangulation. The study's findings indicate that digital flashcards offer various approaches to stimulating speech development in young children. These approaches include 1) picture-based pronunciation with authentic audio, 2) picture-based question-and-answer activities, 3) vocabulary naming and repetition, 4) short storytelling based on the sequence of flashcards, and 5) picture guessing games to build self-confidence and communication skills. The conclusion of this study is that there are five approaches to stimulating speech development by integrating digital flashcards into early childhood education.

Keywords—digital flashcards, speech delay, stimulation

PENDAHULUAN

Stimulasi merupakan kegiatan merangsang kemampuan dasar anak secara rutin dan sedini mungkin oleh orang tua agar perkembangannya berjalan optimal (Rusmil dalam Putra dkk., 2018). Sejalan dengan hal tersebut, Gerungan (2022) menjelaskan bahwa Stimulasi mengonseptualisasikan tindakan edukatif ini sebagai intervensi dini untuk memicu kecakapan fundamental anak lewat kedekatan emosional saat bermain. Selain itu, stimulasi merupakan proses penting bagi anak usia 0–6 tahun untuk mengembangkan kemampuan dasar, termasuk bahasa yang mulai berkembang sejak usia 0–3 tahun (Fazriesa, 2018). Jadi, stimulasi merupakan kunci bagi orang tua untuk mengoptimalkan kemampuan dasar, fungsi panca indra, dan perkembangan bahasa anak selama masa keemasannya.

Stimulasi juga penting dilakukan pada masa prasekolah. Stimulasi penting diberikan saat masa prasekolah karena dapat membantu anak mencapai puncak potensi yang seimbang pada setiap dimensi perkembangan (Azwarna dalam Rukiyah dkk., 2023). Selain itu, stimulasi sejak dini sangat penting karena perkembangan pengetahuan anak dimulai dari usia awal, serta berkaitan dengan pemahaman orang tua dalam menerapkan stimulasi dan faktor-faktor yang mempengaruhi (Bening & Ichsan, 2022). Selain itu, Huru dkk. (2022) menyatakan stimulasi dini berperan besar dalam mengoptimalkan pertumbuhan anak, di mana anak memperoleh paparan stimulus cukup, cenderung berkembang lebih cepat jika dibandingkan dengan yang defisit paparan atau bahkan tidak memperolehnya sama sekali. Jadi, pemberian stimulasi yang tepat sejak kecil sangat penting untuk menentukan seberapa cepat dan optimal anak dalam belajar serta berkembang.

Proses stimulasi ini berkaitan erat dengan perkembangan bahasa anak dengan indikasi *speech delay*. *Speech delay* adalah kondisi hambatan produksi artikulasi serta performa bahasa anak yang menunjukkan kecepatan belajar wicara tidak secepat perkembangan teman sebayanya. Hal ini diperkuat oleh pernyataan Angraeni dkk. (2024) yang menjelaskan bahwa *speech delay* merupakan keterlambatan kemampuan berbicara dan berbahasa dibandingkan anak seusianya. Sejalan dengan itu, Nilawati dan Suryana (2018) menyatakan *speech delay* merupakan kondisi keterlambatan kemampuan berbicara pada anak dibandingkan dengan anak lain yang berada pada

usia yang sama. Selain itu, Soetjiningsih dalam Istiqlal (2021) menyatakan bahwa *speech delay* merupakan kondisi keterlambatan perkembangan bahasa dan kemampuan berbicara yang dialami oleh anak.

Berbicara tentang *speech delay*, adapun beberapa faktor yang mempengaruhi. Menurut Ulfa dan Fitriani (2024) faktor tersebut berasal dari faktor eksternal, seperti pola asuh orang tua yang kurang tepat sehingga berdampak pada perkembangan bahasa anak. Selain itu, *speech delay* juga dapat terjadi karena tingginya durasi menonton dan berakhir kurang mendapat stimulasi bicara serta lebih banyak hanya mendengarkan (Angraeni dkk., 2024). Di samping itu, keterlambatan bicara pada anak dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor lain, seperti tingkat kecerdasan, penggunaan dua bahasa, gaya bicara atau model yang ditiru, kondisi kesehatan, serta hubungan keluarga (Khoiriyah dkk., 2016). Jadi, *speech delay* dipengaruhi oleh berbagai faktor internal maupun eksternal yang berkaitan dengan lingkungan dan perkembangan anak.

Berbagai faktor keterlambatan bicara tersebut dapat diatasi melalui penggunaan *flashcard* digital. *Flashcard* digital ialah kartu bergambar yang memuat gambar, huruf, atau simbol dalam bentuk digital (Elan dkk., 2023). Selain itu, *flashcard* digital juga termasuk media berbasis teknologi yang dilengkapi gambar animasi dan suara untuk membantu memberikan informasi serta meningkatkan pemahaman siswa (Husna dkk., 2024). Di samping itu, Peramudita dkk. (2025) menjelaskan bahwa *flashcard* digital merupakan perancangan sarana edukasi berbasis inovasi digital sehingga penggunaannya menjadi lebih efektif dan efisien. Jadi, *flashcard* digital merupakan media pembelajaran berbasis teknologi yang memudahkan proses belajar anak melalui tampilan visual dan audio yang menarik.

Selain memiliki fungsi tersebut, *flashcard* digital juga memberikan berbagai manfaat dalam pembelajaran anak. *Flashcard* digital memiliki berbagai manfaat dalam membantu proses belajar anak, seperti membantu pembelajaran lebih menarik dan interaktif dengan dukungan gambar, audio, animasi, serta kata-kata yang ditampilkan juga berasal dari kehidupan sehari-hari sehingga memudahkan siswa saat membaca (Oktavia dkk., 2024). Selain itu, media *flashcard* digital dapat meningkatkan kemampuan membaca awal anak karena memiliki tampilan gambar

dan warna yang lebih bervariasi dan menarik bagi anak (Maronta dkk., 2023). Di samping itu, *flashcard* digital lebih ramah lingkungan dan membantu anak belajar kosakata dengan lebih efektif melalui dukungan visual dan audio (Novitasari & Rahmawati, 2025). Jadi, *flashcard* digital memiliki banyak manfaat dalam mendukung proses belajar anak.

Berdasarkan hasil penelitian, upaya stimulasi *speech delay* pada anak prasekolah dapat dilakukan menggunakan media *flashcard* digital. *flashcard* digital hadir sebagai solusi praktis untuk menstimulasi *speech delay* pada anak prasekolah karena menyinergikan elemen visual dan audio yang memikat atensi anak, membantu mereka meningkatkan kosakata baru dengan lebih cepat dan menyenangkan dari pada metode biasa. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui berbagai upaya stimulasi *speech delay* melalui media *flashcard* digital pada anak usia dini.

METODE PENELITIAN

Riset ini mengaplikasikan teknik *Systematic Literature Review* (SLR). Berdasarkan pendapat Triandini dkk. dalam Hikmah dan Hasanudin (2024) SLR merupakan prosedur penelitian yang ditempuh untuk mengidentifikasi, menelaah, mengevaluasi, dan menafsirkan sejumlah riset yang berkaitan dengan topik serta pertanyaan penelitian tertentu.

Sumber informasi riset ini menggunakan data sekunder. Sebagaimana diungkapkan oleh Umaroh dan Hasanudin (2024) mengemukakan kajian ini dihimpun lewat berbagai rujukan, mencakup karya tugas akhir, pustaka cetak, berkas berkala domestik, beserta instrumen penopang sejenisnya. Adapun substansi sekunder dalam riset berwujud satuan leksikal, kelompok kata, bentukan klausa, maupun konstruksi kalimat yang disarikan dari manuskrip ilmiah publikasi dalam negeri.

Proses penghimpunan informasi dalam riset ini mengaplikasikan teknik simak dan catat. Metode tersebut dioperasikan dengan cara mengamati ifestasi lingual pada subjek kajian yang kemudian dilanjutkan dengan mendokumentasikan temuan yang diperoleh (Budi & Endarwaty, 2025). Implementasi teknik simak dijalankan dengan menelaah berkas berkala domestik selaku asal muasal informasi. Sementara itu,

prosedur catat pada ulasan ini dilaksanakan dengan menghimpun poin esensial dari dokumen acuan yang selaras dengan pertanyaan riset.

Riset ini menggunakan triangulasi teori sebagai teknik validasi. Terkait hal tersebut Puspita dan Hasanudin (2024) mengartikan triangulasi sebagai prosedur guna mengoptimalkan keabsahan serta fungsionalitas informasi dan mengevaluasi keakuratan informasi melalui penggabungan materi kajian dari berbagai referensi. Melalui pendekatan triangulasi teori ini, setiap konsep atau pernyataan yang dikemukakan dalam penelitian akan divalidasi menggunakan landasan teori dari riset terdahulu serta konsep mapan para ahli.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Media *flashcard* digital memiliki berbagai upaya untuk menstimulasi kemampuan berbicara anak yang mengalami *speech delay*. Adapun bentuk upaya stimulasi tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Pelafalan Bergambar dengan Audio Otentik

Setiap *flashcard* digital menampilkan gambar (misalnya “apel”, “kucing”) disertai tombol audio yang mengucapkan kata tersebut dengan pelafalan jelas. Anak diajak mendengar lalu menirukan. Pengulangan rutin membantu memperkuat hubungan antara objek, bunyi, dan artikulasi mulut. Sebagaimana diungkapkan oleh Sahetapy dkk. (2023) yang mengemukakan bahwa media *flashcard* digital yang menggabungkan gambar dan audio dapat membantu anak mengenali objek secara langsung sekaligus melatih keterampilan menyimak melalui indera pendengaran. Selain itu, Silvia dkk. (2024) menyatakan bahwa kombinasi visual dan audio memudahkan anak mengingat informasi serta meningkatkan keaktifan dan keterlibatan selama proses pembelajaran. Di samping itu, Alpina dan Septiadi (2025) menyatakan penggunaan kartu bergambar juga dapat mendorong minat belajar, partisipasi aktif, serta kemampuan anak dalam mengikuti instruksi yang diberikan.

Gambar 1. Tampilan hewan pada *flashcard*Gambar 2. Tampilan buah *flashcard*

2. Tanya Jawab Berbasis Gambar

Guru atau orang tua mengajukan pertanyaan sederhana terkait gambar pada *flashcard* digital, lalu mendorong anak untuk menjawab menggunakan kata atau kalimat singkat. Hal ini juga diperkuat oleh pernyataan Juliana dkk. (2025) yang menjelaskan bahwa guru memberikan pertanyaan dan memberikan bimbingan serta memantau keterlibatan siswa, lalu siswa membuat kalimat sendiri sesuai dari kartu yang diberikan guru. Pernyataan ini juga selaras dengan pernyataan Alfinanda dan Indahyati (2022) dalam risetnya yang mengajak anak-anak tanya jawab mengenai nama-nama sayuran melalui media *flashcard* bergambar. Mereka diminta mengenali, menyebutkan, dan mencocokkan kosakata sayuran dengan bimbingan guru. Selain itu, Sinaga dkk. (2023) menyatakan bahwa melalui proses tanya jawab, anak dapat berpartisipasi secara aktif, mengembangkan keterampilan komunikasi.

3. Penyebutan dan Pengulangan Kosakata

Anak diminta oleh guru untuk menyebutkan benda, nama hewan, atau aktivitas yang terdapat pada *flashcard* digital secara berulang guna memperkuat kemampuan berbicara dan daya ingat kosakata. Sejalan dengan itu, Wulandani dan Putri (2025) menjelaskan bahwa *flashcard* digunakan untuk mengenalkan berbagai materi secara berulang, membantu memperkaya kosakata, merangsang perkembangan bahasa anak, serta mendukung peningkatan kemampuan berbicara melalui kegiatan pembelajaran yang menarik. Widya dkk. (2018) menjelaskan bahwa pembelajaran kosakata pada pengenalan materi literasi dasar (huruf dan kosakata), numerasi awal (angka dan konsep waktu), pengenalan entitas sekitar (warna, benda, binatang), serta periodisasi (hari dan bulan) dikontekstualisasikan melalui aktivitas harian

pembelajaran dengan guru melafalkan, menuliskan, dan menjelaskan makna kosakata secara berulang, kemudian diikuti oleh siswa melalui kegiatan meniru dan mengucapkannya kembali. Sementara itu, Daryana dkk. (2026) menyatakan penggunaan *flashcard* secara berulang membantu meningkatkan daya ingat jangka panjang anak sehingga lebih mudah diingat dalam waktu yang lama.

4. Bercerita Singkat Berdasarkan Urutan *Flashcard*

Anak mengamati beberapa *flashcard* digital yang ditampilkan secara berurutan, kemudian menceritakan kembali isi atau alur yang ditunjukkan oleh gambar tersebut dengan bahasanya sendiri. Kegiatan ini membantu melatih kemampuan berbicara, menyusun kalimat, dan mengungkapkan ide secara runtut. Sebagaimana Harpiani dkk. (2025) yang mengonfirmasi bahwa pemanfaatan perangkat *flashcard* digital mampu mengoptimalkan kemampuan bahasa lisan, di mana anak diajak untuk mengamati *flashcard* yang ditampilkan secara berurutan kemudian menceritakan kembali isi gambar dengan bahasa sendiri sehingga melatih kemampuan menyusun kalimat dan mengungkapkan ide secara runtut. Sementara itu, Widodo dkk. (2020) dalam penelitiannya menyatakan bahwa perangkat gambar berurutan terbukti signifikan untuk meningkatkan kompetensi siswa dalam mengonstruksi klausa sederhana. Selaras dengan hal itu, Aruwiyantoko (2024) mengemukakan bahwa media gambar berseri membantu siswa mengungkapkan ide berdasarkan gambar yang tersedia serta memudahkan mereka menyusun kata-kata menjadi kalimat yang lengkap.

5. Tebak Gambar untuk Melatih Kepercayaan Diri dan Kemampuan Komunikasi

Anak menebak gambar pada *flashcard* digital untuk meningkatkan kepercayaan diri serta kecakapan interfaksi verbal mereka secara spontan. Hal ini diperkuat oleh Muffida (2018) yang menyatakan bahwa berbicara melalui media gambar dapat meningkatkan kelancaran berbicara, melatih keberanian anak, dan melibatkan mereka secara langsung dalam proses pembelajaran. Selain itu, Sagita dkk. (2025) juga menyatakan bahwa media gambar dapat membantu menumbuhkan keberanian

siswa untuk berbicara serta memberi kesempatan kepada mereka untuk mengeksplorasi berbagai informasi yang muncul. Sejalan dengan itu, Izatusholihah (2021) menyatakan bahwa kegiatan tebak gambar memungkinkan anak berpartisipasi aktif dalam momen belajar dan mengeksplorasi kemampuannya sehingga aspek percaya diri anak dapat terbangun secara optimal.

SIMPULAN

Simpulan penelitian ini adalah *flashcard* digital memiliki berbagai upaya stimulasi *speech delay* pada anak usia dini. Stimulasi ini, antara lain, adalah 1) pelafalan bergambar dengan audio otentik, 2) tanya jawab berbasis gambar, 3) penyebutan dan pengulangan kosakata, 4) bercerita singkat berdasarkan urutan *flashcard*, serta 5) tebak gambar untuk melatih kepercayaan diri dan komunikasi.

REFERENSI

- Alfiananda, D., & Indahyati, R. (2022). Peningkatan keterampilan menulis dengan menggunakan media flash card. *Action Research Journal Indonesia (ARJI)*, 4(2), 98-114. <https://doi.org/10.61227/arji.v4i2.79>.
- Alpina, E., & Septiadi, W. (2025). Penerapan media kartu bergambar untuk meningkatkan kemampuan pelafalan huruf vokal dan konsonan pada PAUD Pelita Keluing Taja. *Journal of Social and Economics Research*, 7(2), 2225-2233. <https://doi.org/10.54783/jser.v7i2.1364>.
- Angraeni, R., Irawan, B., & Maulana, A. (2024). Faktor dan cara mengatasi speech delay terhadap pemerolehan bahasa anak. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, dan Sastra*, 10(1), 773-779. DOI: <https://doi.org/10.30605/onoma.v10i1.3363>.
- Aruwiyantoko, A. (2024). Penggunaan media gambar berseri dalam meningkatkan kemampuan menulis karangan siswa kelas IV SDN Kelapa Dua Wetan 02. *Jurnal Inovasi Penelitian Ilmu Pendidikan Indonesia*, 1(2), 71-78. <https://doi.org/10.31004/njb64302>.
- Bening, T. P., & Ichsan, I. (2022). Analisis penerapan pengetahuan orang tua dalam stimulasi aspek perkembangan anak usia dini. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Budaya*, 8(3), 853-862. <https://doi.org/10.32884/ideas.v8i3.829>.
- Budi, N. A., & Endarwaty, A. (2025). Analisis Bahasa Sindiran Pada Media Sosial Tiktok. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 11(01), 134-144. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v11i01.5626>.

- Daryana, A., Rahmawati, R., & Hidayat, D. (2026). Penggunaan media *flashcard* dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak usia dini. *J-PIAUD: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(1).
<https://ejournal.stitlaktbok.ac.id/index.php/bimbi/article/view/44>.
- Elan, E., Gandana, G., & Fauziah, D. E. (2023). Analisis penggunaan *flashcard* berbasis digital untuk meningkatkan kemampuan bahasa reseptif anak usia dini. *Ceria: Jurnal Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini*, 12(1), 63-80.
<https://share.google/riAsmNYjSSBqdYSO8>.
- Fauzia, W., Meiliawati, F., & Ramanda, P. (2020). Mengenali dan menangani *speech delay* pada anak. *Al-Shifa Jurnal Bimbingan Konseling Islam*, 1(2), 102-110. Retrieved from
<https://jurnal.uinbanten.ac.id/index.php/alshifa/article/view/3728/2837>.
- Fazriesa, S. (2018). Hubungan stimulasi orang tua terhadap perkembangan bahasa anak usia 0-3 tahun di wilayah kerja Poskeskel Penengahan Raya Kecamatan Kedaton Bandar Lampung. Retrieved from
<http://digilib.unila.ac.id/id/eprint/30312>.
- Gerungan, N. (2019). Hubungan pengetahuan orang tua tentang stimulasi dengan perkembangan motorik halus anak pra sekolah. *Klabat Journal of Nursing*, 1(1), 15-21. DOI: <https://doi.org/10.37771/kjn.v1i1.370>.
- Harpiani, S., AM, M. I., Ampy, E. S., Setiawan, A., & Sridelia, P. (2025). Pengembangan media pembelajaran flash card digital sebagai upaya mengatasi problematika keterampilan berbahasa di Sekolah Dasar: Development of Digital Flash Card Learning Media as an Effort to Address Language Skill Challenges in Elementary Schools. *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 8(3), 553-565. <https://doi.org/10.54069/attadrib.v8i3.1012>.
- Hikmah, Y. D., & Hasanudin, C. (2024, June). Eksplorasi konsep matematika dalam pembelajaran di sekolah dasar. In *Seminar Nasional dan Gelar Karya Produk Hasil Pembelajaran*, 2(1), 316-324.
<https://prosiding.ikipgribojonegoro.ac.id/index.php/SNGK/article/view/2382/pdf>.
- Huru, M. M., Mamoh, K., & Mangi, J. L. (2022). Hubungan pengetahuan dan sikap orangtua tentang stimulasi perkembangan dengan perkembangan anak prasekolah. *Babul Ilmi Jurnal Ilmiah Multi Science Kesehatan*, 14(1).
<https://doi.org/10.36729/bi.v14i1.807>.
- Husna, R. H., & Alwi, N. A., Firman F., & Desyandri4 D. (2024). Media pembelajaran digital *E-flashcard* dalam pembelajaran membaca permulaan. *Edu Research*, 5(4), 556-562. <https://doi.org/10.47827/jer.v5i4.377>.
- Istiqlal, A. N. (2021). Gangguan keterlambatan berbicara (*speech delay*) pada anak usia 6 tahun. *Preschool: Jurnal Perkembangan dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2), 206-

- Izatusholihah, Y., & Muslihin, H. Y. (2021). Permainan tebak gambar dalam menstimulasi karakter percaya diri anak usia dini. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(01), 71-80. <https://doi.org/10.36341/jomis.v9i2.6078>.
- Juliana, I., Amanda, L. R., Oktafiani, L. A. R., & Damayanti, N. L. T. D. (2025). Media *flashcard* sebagai sarana edukatif dalam pembelajaran kalimat fakta dan opini kelas IV di SDN Model Mataram. *Dedikasi Cendekia: Warta Pengabdian Pendidikan*, 2(1), 47-52. <https://doi.org/10.66653/dedikasicendekia.v2i1.35>.
- Khoiriyah, K., Ahmad, A., & Fitriani, D. (2016). Model pengembangan kecakapan berbahasa anak yang terlambat berbicara (speech delay) (Doctoral dissertation, Syiah Kuala University). <https://media.neliti.com/media/publications/187403-ID-none.pdf>
- Maronta, Y., Sutarto, J., & Isdaryanti, B. (2023). Pengaruh media *flashcard* berbasis digital terhadap kemampuan membaca awal anak usia 5-6 Tahun. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 1142-1161. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i1.4152>.
- Muffida, M. (2018). Meningkatkan kemampuan berbicara anak melalui media gambar berseri pada anak TK. *ECEIJ (Early Childhood Education Indonesian Journal)*, 1(3). <https://doi.org/10.31934/eceij.v1i3.1004>.
- Nilawati, E., & Suryana, D. (2018). Gangguan terlambat bicara (*speech delay*) dan pengaruhnya terhadap social skill anak usia dini. *Mahasiswa Pascasarjana Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Universitas Negeri Padang*, 1-8. https://www.academia.edu/35516174/GANGGUAN_TERLAMBAT_BICARA_SPEECH_DELAY_DAN_PENGARUHNYA_TERHADAP_SOCIAL_SKILL_A_NAK_USIA_DINI.
- Novitasari, D. A., & Rahmawati, A. (2025). Pengaruh media *Flashcard* berbasis digital terhadap penguasaan kosakata bahasa Inggris anak usia 5-6 Tahun. *Kumara Cendekia*, 13(1), 39-48. <https://doi.org/10.20961/kc.v13i1.99509>.
- Oktavia, D., Djuanda, D., & Iswara, P. D. (2024). Pengembangan *E-flashcard* berbasis metode kata lembaga sebagai media pembelajaran membaca permulaan siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, dan Sastra*, 10(3), 2964-2974. <https://doi.org/10.30605/onoma.v10i3.3941>.
- Peramudita, L., Hermita, N., & Alim, J. A. (2025). Pengembangan media pembelajaran *flashcard* berbasis digital untuk meningkatkan kemampuan mengenal bilangan dan berhitung pada siswa kelas I SD. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 5(03), 463-478. <https://doi.org/10.57008/jjp.v5i03.1410>.

- Puspita, W. R., & Hasanudin, C. (2024, June). Strategi untuk meningkatkan kemampuan berhitung dasar matematika siswa sekolah dasar melalui metode drill. In *Seminar Nasional dan Gelar Karya Produk Hasil Pembelajaran*, 2(1), 1552-1561.
<https://prosiding.ikipgribojonegoro.ac.id/index.php/SNGK/article/view/2585>.
- Putra, A. Y., Yudiernawati, A., & Maemunah, N. (2018). Pengaruh pemberian stimulasi oleh orang tua terhadap perkembangan bahasa pada anak usia *toddler* di PAUD Asparaga Malang. *Nursing News: Jurnal Ilmiah Keperawatan*, 3(1). Retrieved from
<https://publikasi.unitri.ac.id/index.php/fikes/article/view/828/642>.
- Rukiyah, S. S., Pagarwati, L. D. A., Rahayu, R., Siregar, D. Z., & Della Stevany, M. I. S. (2023). Manfaat kegiatan outbound dalam stimulasi perkembangan kognitif anak usia dini dari perspektif guru. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(6), 6700-6708. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i6.5382>.
- Sagita, G., Humaira, M. A., & Fiirmansyah, W. (2025). Penggunaan media gambar berseri untuk menumbuhkan keberanian berbicara pada siswa kelas III SDN 3 Selajambe. *Karimah Tauhid*, 4(9), 6461-6472.
https://scholar.googleusercontent.com/scholar?q=cache:1eJup_w4RbsJ:scholar.google.com/+gambar+melatih+keberanian+untuk+berbicara&hl=en&as_sdt=0,5.
- Sahetapy, M. A., Sumilat, J. M., & Tarusu, D. T. (2023). Pengembangan media *flashcard* digital untuk meningkatkan keterampilan berbicara dalam bahasa Inggris di sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(19), 926-935.
<https://doi.org/10.54069/attadrib.v8i3.1012>.
- Silvia, R., Purnama, F., & Novita, R. (2024). Pelatihan dan pendampingan pembuatan *flashcard voice* menggunakan aplikasi Canva dan Vocaroo pada guru yayasan IBA. *Mejuajua: Jurnal Pengabdian pada Masyarakat*, 4(2), 264-274.
<https://doi.org/10.52622/mejuajuaabdinas.v4i2.195>.
- Sinaga, A. M., Haloho, H. E. P., & Turnip, H. (2023). Penggunaan metode tanya jawab melalui media gambar dalam pembelajaran untuk anak tunarungu. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 2(4), 12432-12440.
<https://publisherqu.com/index.php/pediaqu/article/view/654>.
- Ulfa, S. R., & Fitriani, Y. (2024, July). Faktor faktor yang mempengaruhi kejadian *speech delay* pada anak balita *systematic review*. In *Prosiding Seminar Nasional Bisnis, Teknologi dan Kesehatan (SENABISTEKES)*, 1(1), 51-56.
<https://www.ejournal.ummuba.ac.id/index.php/SENABISTEKES/en/article/view/2222/1203>.
- Umaroh, C., & Hasanudin, C. (2024, June). Teori bilangan: Mengenalkan jenis-jenis bilangan pada anak usia dasar. In *Seminar Nasional dan Gelar Karya Produk Hasil*

- Widodo, A., Hidayati, V. R., Fauzi, A., Erfan, M., & Indraswati, D. (2020). Pengaruh penggunaan media gambar berseri terhadap kemampuan menulis kalimat sederhana siswa sekolah dasar. *Jurnal DIDIKA: Wahana Ilmiah Pendidikan Dasar*, 6(1), 106-115. <https://doi.org/10.29408/didika.v6i1.2050>.
- Widya, W., Yuliana, T. I., & Sofiani, Y. (2018). Pengajaran kosakata bahasa Inggris dengan media realia dan flash card. *Jurnal PkM (Pengabdian kepada Masyarakat)*, 1(01), 39-47. https://www.researchgate.net/publication/330136986_Pengajaran_Kosakata_Bahasa_Inggris_dengan_Media_Realia_dan_Flash_Card.
- Wulandini, P., & Putri, A. (2025). Pengaruh permainan *flashcard* dalam mengembangkan kemampuan berbicara pada anak. *JOMIS (Journal of Midwifery Science)*, 9(2), 197-208. <https://doi.org/10.36341/jomis.v9i2.6078>.