

## ABSTRAK

**Latar Belakang :** Perkembangan bahasa pada anak usia dini masih terbilang rendah. Saat ini banyak sekali anak usia dini mengalami keterlambatan dalam berbahasa, hal ini dapat dipengaruhi oleh pola asuh, lingkungan, ekonomi dan jenis kelamin. Perkembangan bahasa anak usia mulai dari 4 tahun sudah mahir dalam berbahasa dan juga dapat mengungkapkan kalimat yang rumit. Anak juga telah mampu mengekspresikan wajah dan nada suara seperti berbisik, menggerutu, berteriak, dan juga mampu menyanyikan lagu kesukaan mereka. Alat Permainan Edukatif (APE) merupakan sebuah bentuk permainan yang menekankan nilai pendidikan dalam perkembangan anak. Model permainan ini dapat membantu anak mengembangkan kemampuan berbicara dan mengembangkan kosa kata baru dalam bahasanya. Ada banyak jenis dan model alat permainan edukatif. Salah satunya adalah media flashcard. *Flashcard* digital merupakan alat permainan edukasi berbentuk aplikasi dengan berbagai macam gambar dan tulisan yang dapat menambah kosa kata bahasa pada anak usia dini. **Tujuan :** Mengetahui efektivitas alat permainan edukatif *flashcard* digital terhadap peningkatan perkembangan bahasa anak usia dini. **Metode :** Jenis penelitian yang digunakan pada penelitiann ini adalah penelitian kuantitatif dengan desain *Quasi Experimental*, dengan rancangan penelitian *two group pretest-posttest with control group design*. Penelitian ini terdiri dari dua kelompok yaitu kelompok intervensi yang diberikan eksperimen dan kelompok control yang diberikan perlakuan berbeda. **Hasil :** penelitian ini menunjukan hasil yang signifikan yaitu sesudah diberikan intervensi pada kelompok intervensi dan kelompok kontrol *p-value* yaitu  $0.000 < 0.05$ . Kesimpulan dalam penelitian ini menunjukan bahwa Efektivitas alat permainan edukatif *flashcard* digital berpengaruh terhadap peningkatan perkembangan bahasa anak usia dini. **Saran :** Diharapkan agar dapat memanfaatkan teknologi *Flashcard* digital untuk meningkatkan perkembangan bahasa anak usia dini.

Kata kunci : bahasa, anak usia dini, alat permainan edukatif, *flashcard* digital