

PENGEMBANGAN MEDIA *E-FLASHCARD* BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK PENGENALAN BAHASA INGGRIS TEMA BINATANG BAGI ANAK KELOMPOK B TAHUN AJARAN 2023/2024 DI TK TUNAS MEKAR 1 DALUNG, BADUNG

Oleh

Putu Teta Adela Rusilviasari, NIM 2011061035

Jurusan Pendidikan Dasar

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk (1) mendeskripsikan rancang bangun media *e-flashcard* materi pengenalan bahasa inggris tema binatang (2) mengetahui kelayakan media ajar *e-flashcard* materi pengenalan bahasa inggris tema binatang (3) mengetahui efektivitas penggunaan media ajar *e-flashcard* materi pengenalan bahasa inggris tema binatang. Produk diuji oleh 1 ahli rancang bangun produk pembelajaran, 1 ahli isi pembelajaran, 1 ahli desain pembelajaran, 1 ahli media pembelajaran, serta subjek uji dalam penelitian ini 3 orang siswa uji coba perorangan, 6 orang siswa uji coba kelompok kecil, dan uji efektivitas menggunakan 20 orang siswa. Model penelitian yang digunakan yaitu model ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation). Penelitian pengembangan menggunakan metode pengumpulan data dengan angket/kuesioner serta menggunakan angket observasi (*pre-nontes dan post-nontes*). Teknik analisis data yang digunakan analisis deskriptif kuantitatif dan statistik inferensial. Hasil penelitian menemukan (1) Rancang bangun media *e-flashcard* menggunakan model pengembangan ADDIE dengan hasil penilaian dari ahli rancang bangun 87,5%(Baik). (2) Kualitas media *e-flashcard* menunjukkan hasil penilaian menurut ahli dan subjek penelitian secara berturut-turut sebesar 95,00%(Sangat Baik), 93,75%(Sangat Baik), 95%(Sangat Baik), 90,83%(Sangat Baik), dan 89,17%(Baik) dengan memiliki kategori baik dan sangat baik sehingga produk yang dikembangkan sangat valid untuk digunakan.(3) Berdasarkan hasil uji-t diperoleh $t_{hitung} = 16,191$ untuk $db = 19$ dan taraf signifikan $5\% = 1,729$. Hal ini berarti $t_{hitung} > t_{tabel}$, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Media *E-flashcard* Berbasis Multimedia Interaktif efektif diterapkan pada Pengenalan Bahasa Inggris Tema Binatang pada Anak Kelompok B di TK Tunas Mekar 1 Dalung, Badung.

Kata kunci: *E-flashcard*, Multimedia Interaktif, Bahasa Inggris

ABSTRACT

This research aims to (1) describe the design of e-flashcard media for introductory English language materials with animal themes (2) determine the feasibility of e-flashcard teaching media for introductory English language materials with animal themes (3) determine the effectiveness of using e-flashcard teaching media for language introduction materials English English animal theme. The product was tested by 1 learning product design expert, 1 learning content expert, 1 learning design expert, 1 learning media expert, and the test subjects in this research were 3 students for individual trials, 6 students for small group trials, and effectiveness testing using 20 students. The research model used is the ADDIE model (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation). Research development uses data collection methods with questionnaires and uses observation questionnaires (pre-non-test and post-non-test). The data analysis technique used is quantitative descriptive analysis and inferential statistics. The research results found (1) The design of the e-flashcard media used the ADDIE development model with an assessment result from design experts of 87.5% (Good). (2) The quality of e-flashcard media shows the assessment results according to experts and research subjects respectively at 95.00% (Very Good), 93.75% (Very Good), 95% (Very Good), 90.83% (Very Good), and 89.17% (Good) with good and very good categories so that the product developed is very valid for use. (3) Based on the results of the t-test, $t_{count} = 16.191$ for $db = 19$ and a significant level of $5\% = 1.729$. This means $t_{count} > t_{table}$, so H_0 is rejected and H_1 is accepted. Thus, the results of this research indicate that Interactive Multimedia-Based E-flashcard Media is effectively applied in the Introduction of Animal-Themed English to Group B Children at Tunas Mekar 1 Dalung Kindergarten, Badung

Keywords: *E-flashcard, Interactive Multimedia, English*