

ABSTRAK

Nisrina Khairunnisa. 2023. Efektivitas Media Edukatif *Flash Card* Bersuara Untuk Menstimulasi Keaksaraan Tema Mengenal Binatang. Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Trunojoyo Madura. Pembimbing: Dwi Nurhayati Adhani. S.Psi., M.Psi.

Salah satu alat permainan edukatif ialah permainan *flash card* yang merupakan kumpulan beberapa kartu yang memiliki gambar dan tulisan, sehingga anak mudah untuk memahami tulisan dengan bantuan gambar. Pada penelitian ini, media *flash card* berisi gambar binatang dan bersuara, kartu di masukkan ke alat yang sudah tersedia satu paket, kemudian alat akan mengeluarkan suara sesuai dengan gambar dan tulisan yang ada. Tujuan dari penelitian ini adalah peserta didik dapat mengenal keaksaraan awal pada binatang (menirukan suara binatang), menulis huruf pada binatang, dan mengucapkan huruf pada jenis binatang. Setelah dilakukan penelitian dengan metode *Flash card* ini kepada 30 peserta didik di Kelompok A TK YA BUNAIYA Cerme Gresik. Dilihat dari hasil belajar anak menggunakan *pre test* dan *posttest*. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif desain eksperimen. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu lembar tes belajar anak *pre test* dan *posttest*, lembar penilaian anak *pre test* dan *posttest*, dan dokumentasi. Lembar hasil tes I sebelum penerapan media 41,6% dan setelah dilakukan penerapan media memperoleh hasil 66,6% maka terdapat peningkatan sebesar 25%. Hasil tes menggunakan uji Wilcoxon sebesar $0,000 < 0,05$. Lembar hasil tes II sebelum penerapan media 58,3% dan setelah dilakukan penerapan media memperoleh hasil 95% maka terdapat peningkatan sebesar 36,7%. Hasil tes menggunakan uji Wilcoxon sebesar $0,000 < 0,05$. Lembar hasil tes III sebelum penerapan media 53,3% dan setelah dilakukan penerapan media memperoleh hasil 95,5% maka terdapat peningkatan sebesar 42,5%. Hasil tes menggunakan uji Wilcoxon sebesar $0,000 < 0,05$. Hal tersebut maka dapat diartikan bahwa terdapat pengaruh sebelum dan sesudah penggunaan media *flash card* bersuara dalam menstimulasi kemampuan berbahasa (keaksaraan awal) mengenal binatang pada anak.

Kata Kunci: Media, Edukasi, *Flash card*, Keaksaraan awal, Bahasa.

ABSTRACT

Nisrina Khairunnisa. 2023. The Effectiveness of Voice-Enabled Educational Media Flashcards in Stimulating Literacy in Animal. Essay. Early Childhood Education Teacher Education Study Program. Fakultas of Education. Trunojoyo Madura University. Supervisor: Dwi Nurhayati Adhani, S.Psi., M.Psi.

One of the educational game tools is flashcards, which are a collection of cards with pictures and writing, making it easy for children to understand the writing with the help of the pictures. In this study, the flashcard media contains pictures of animals and sound. The cards are inserted into a device that comes in a package, and the device will produce sound according to the pictures and writing on the cards. The purpose of this study is for the participants to be able to recognize early literacy in animals (mimicking animal sounds), write letters on animals, and pronounce letters for different types of animals. After conducting the research using the flashcard method on 30 participants in Group A of TK YA BUNAIYA Cerme Gresik, the results of the children's learning were observed using a pretest and posttest. This study is a quantitative experimental design. The instruments used in this study were pretest and posttest learning sheets for children, pretest and posttest assessment sheets for children, and documentation. The results of Test Sheet I before the implementation of the media were 41.6%, and after the implementation of the media, the results were 66.6%, indicating an increase of 25%. The test results using the Wilcoxon test showed a value of $0.000 < 0.05$. Test Sheet II before the implementation of the media was 58.3%, and after the implementation of the media, the results were 95%, indicating an increase of 36.7%. The test results using the Wilcoxon test showed a value of $0.000 < 0.05$. Test Sheet III before the implementation of the media was 53.3%, and after the implementation of the media, the results were 95.5%, indicating an increase of 42.5%. The test results using the Wilcoxon test showed a value of $0.000 < 0.05$. This indicates that there is an influence before and after the use of sound flashcard media in stimulating language skills (early literacy) and animal recognition in children.

Keywords: Media, Education, Flashcards, Early literacy, Language