



Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan

Volume 5 Nomor 2 April 2023 Halaman 1465 - 1473

<https://edukatif.org/index.php/edukatif/index>

Pengembangan *Flashcard* Berbasis Kearifan Lokal Keanekaragaman Suku Bangsa dan Agama di Sekolah Dasar

Wiwin Sugiarti^{1✉}, Mohammad Fatih², Fathul Ni'am³

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Nahdlatul Ulama Blitar,^{1,2,3}

e-mail : wsugiarti10@gmail.com¹, mohammad.fatih.unu.blitar@gmail.com², masniam1116@gmail.com³

Abstrak

Penggunaan media pembelajaran yang tepat sangat dibutuhkan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji kelayakan media ajar flashcard berbasis kearifan lokal pada materi Tentang Daerahku di kelas 4 SDN Sentul 4 Kota Blitar. Penelitian ini menggunakan metode pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Hasil uji validitas *flashcard* menunjukkan bahwa media ini 100% valid ditinjau dari elemen media dan 100% valid ditinjau dari materi produk. Hasil respon guru menunjukkan persentase sebesar 75,6% kategori layak digunakan dan hasil respon siswa menunjuk persentase sebesar 93,75% kategori sangat layak. Dengan ini, dapat dinyatakan bahwa *flashcard* berbasis kearifan lokal sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk siswa sekolah dasar.

Kata Kunci: *flashcard*, media pembelajaran, kearifan lokal.

Abstract

The use of appropriate learning media is needed to achieve learning objectives. This study aims to examine the feasibility of *flashcard* teaching media based on local wisdom in the material Tentang Daerahku in grade 4 SDN Sentul 4 Blitar City. This research uses the ADDIE development method (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Flashcard validity test results show that this media is 100% valid in terms of media elements and 100% valid in terms of product material. The results of the teacher's response showed a percentage of 75.6% in the feasible category and the results of student responses indicated a percentage of 93.75% in the very feasible category. Due to this results, it can be stated that flashcards based on local wisdom are very appropriate to be used as learning media for elementary school students.

Keywords: *flashcard*, learning media, local wisdom.

Copyright (c) 2023 Wiwin Sugiarti, Mohammad Fatih, Fathul Ni'am

✉ Corresponding author :

Email : wsugiarti10@gmail.com

DOI : <https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i2.5007>

ISSN 2656-8063 (Media Cetak)

ISSN 2656-8071 (Media Online)

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu faktor terpenting dalam menentukan kualitas sumber daya manusia dan kemajuan sebuah bangsa. Proses pendidikan mampu melahirkan ide-ide yang kreatif dan inovatif dalam dinamika perkembangan zaman. Perubahan dalam dunia pendidikan juga dapat dilihat dari munculnya berbagai macam inovasi baik dari sistem pendidikan, pelaksanaan pembelajaran, media pembelajaran, maupun perubahan kurikulum pendidikan.

IPAS adalah salah satu mata pelajaran pokok dalam kurikulum merdeka. IPAS adalah gabungan dari mata pelajaran IPA dan IPS yang didesain untuk menghadirkan pembelajaran berbasis relevansi kondisi alam dan lingkungan sekitar siswa. Mata pelajaran ini penting untuk membantu siswa menumbuhkan rasa ingin tahu terhadap fenomena yang terjadi di sekitarnya. Namun, pada pelaksanaannya guru sebagai tenaga pendidik mengalami beberapa kendala dalam proses pengajaran.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti di kelas 4 SDN Sentul 4 Kota Blitar, ditemukan bahwa guru mengalami permasalahan pada penggunaan media pembelajaran. Pada pembelajaran IPAS dengan materi pokok "Tentang Daerahku" yang memiliki tujuan pembelajaran yaitu untuk membantu siswa mempelajari keanekaragaman hayati, keanekaragaman budaya, kearifan lokal dan upaya konservasi ditemukan permasalahan tentang penggunaan media pembelajaran yang terlalu konvensional untuk anak usia sekolah dasar. Pada pembelajaran ini guru menggunakan media pembelajaran konvensional berupa atlas dengan metode ceramah. Hal ini ternyata menyebabkan semangat belajar siswa menurun sehingga tujuan pembelajaran tidak bisa tercapai dengan baik.

Flashcard bisa menjadi salah satu media pembelajaran yang relevan dengan pokok permasalahan diatas. *Flashcard* adalah kartu berukuran kecil, umumnya berisi gambar ataupun teks yang berfungsi untuk mengarahkan siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar tersebut (Wahyuni, 2020). Selain itu, *flashcard* juga dapat membantu siswa untuk mengingat pembelajaran dengan lebih detail seperti istilah, simbol, ejaan, rumus, dan lain-lain (Maryanto & Wulanata, 2018). *Flashcard* sebagai media pembelajaran juga memiliki beberapa kelebihan diantaranya mudah dibawa kemanapun, praktis, ringan dan menarik, sehingga mampu membangkitkan semangat belajar siswa. Pada penelitian sebelumnya yang berjudul 'Penggunaan media *Flash Card* untuk Meningkatkan Hasil Belajar', ditemukan bahwa penggunaan *flashcard* pada pembelajaran IPS di Kelas IV SDN I Pesanggrahan berhasil meningkatkan nilai rata-rata kelas sampai 80,8% (Febriyanto & Yanto, 2019).

Ditinjau dari beberapa penelitian tersebut, peneliti melakukan pengembangan media pembelajaran *Flashcard* yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa pada materi "Tentang Daerahku" pembelajaran IPAS. Penggunaan atlas sebagai media pembelajaran sebelumnya dilakukan berdasarkan teori tentang *visual imagery* yang dimiliki oleh siswa, yang mana dengan menunjukkan gambar diharapkan guru dapat memberikan kode memori efektif untuk mengingat pembelajaran dengan lebih baik daripada hanya sekedar menunjukkan teks (Fitriyani & Nulanda, 2017). Namun, pada saat pembelajaran siswa tidak menunjukkan semangat belajar dan cenderung sulit untuk mendeskripsikan gambar yang ada pada atlas. Hal inilah yang melatarbelakangi peneliti untuk mengembangkan *flashcard* berbasis kearifan lokal keanekaragaman suku bangsa dan agama.

Flashcard ini berjumlah 25 buah dengan ukuran 8x12 cm dan masing-masing *flashcard* memuat materi kearifan lokal Kota Blitar yang sesuai dengan lokasi penelitian. Dengan memasukkan gambar-gambar yang lebih relevan dengan lingkungan sekitar siswa diharapkan siswa bisa lebih mudah memproses informasi. Peneliti juga memasukkan elemen teka-teki yang diharapkan mampu untuk menjadi stimulus peningkat semangat belajar siswa. Dengan dua poin pengembangan ini, penelitian ini sangat perlu dilakukan untuk mengetahui validitas dan kelayakan *flashcard* berbasis lokal sebagai media pembelajaran baru.

METODE

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini melibatkan penggunaan model pengembangan ADDIE (Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, Evaluasi). Penelitian pengembangan didefinisikan sebagai langkah-langkah untuk mengembangkan produk atau menyempurnakan produk yang telah ada (**Setyosari, 2015**). Subjek penelitian ini adalah 25 siswa kelas 4 SDN 4 Sentul Kota Blitar. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik kuesioner untuk mengumpulkan data. Teknik kuesioner didefinisikan sebagai kegiatan mengajukan pertanyaan tertulis kepada responden (Sugiyono, 2018). Terdapat dua angket kuesioner yang digunakan oleh peneliti, yaitu angket validitas media dan kelayakan media. Kuesioner validitas media diberikan kepada validator ahli media dan ahli materi sedangkan kuesioner kelayakan media diberikan kepada guru kelas dan siswa. Rangkaian kuesioner ini telah diuji keabsahan data menggunakan uji reliabilitas dan uji validitas untuk memaksimalkan kualitas setiap butir instrumen penelitian atau pertanyaan kuesioner.

Sedangkan uji reabilitas untuk mengetahui alat penelitian yang digunakan dapat dipercaya atau dapat diandalkan sebagai alat pengumpulan data karena instrumen tersebut sudah sangat baik. Pengukuran dalam bentuk angkat atau skala penilaian di uji dengan menggunakan Alpha Cronbach. Penelitian ini menggunakan teknik analisis data deskriptif kuantitatif yang mana data kuantitatif dari skor kuesioner akan dideskripsikan secara kualitatif dan mendalam, termasuk saran dan pendapat dari para validator. Untuk melakukan uji validitas produk dan kelayakan produk, peneliti menggunakan rumus skala likert (Arikunto, 2013).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini dilakukan berdasarkan hasil analisis kebutuhan yaitu keterbatasan media pembelajaran yang digunakan pada materi "Tentang Daerahku" di kelas 4 SDN 4 Sentul Kota Blitar. Peneliti melakukan lima tahap pengembangan media ajar flashcard berbasis kearifan lokal Kota Blitar yaitu *Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation* (ADDIE).

Pada tahap (1) *Analyze*, peneliti melakukan analisis materi, analisis kebutuhan dan analisis tujuan pembelajaran. Pada analisis kebutuhan, peneliti menemukan bahwa siswa membutuhkan media pembelajaran yang lebih menarik daripada media atlas yang terlalu konvensional. Pada analisis tujuan pembelajaran materi "Tentang Daerahku", ditemukan bahwa siswa membutuhkan media pembelajaran yang lebih relevan dengan kondisi lingkungan sekitar atau media pembelajaran yang lebih riil. Dari hasil analisis ini, peneliti mulai melakukan tahap (2) *Design* atau perencanaan untuk mengembangkan media ajar yang sesuai dengan kebutuhan siswa, yaitu *Flashcard* berbasis kearifan lokal. Perancangan Flashcard ini dilakukan dengan mengacu pada capaian pembelajaran materi "Tentang Daerahku" sesuai dengan kurikulum merdeka, yaitu siswa mampu untuk mendeskripsikan keanekaragaman hayati, keragaman budaya, dan kearifan lokal daerah siswa.

Tahap selanjutnya adalah proses (3) *Development* atau pengembangan produk. Proses pengembangan Flashcard ini dilakukan dengan memperhatikan komponen evaluasi Flashcard yaitu meliputi tampilan umum, desain isi, dan ilustrasi. Penggunaan Media Flashcard ini membutuhkan materi yang sesuai dengan Capaian pembelajaran. Oleh karena itu peneliti melakukan obeservasi tentang budaya dan agama yang ada di Kota Blitar untuk dijadikan materi yang sesuai dengan capaian pembelajaran. Hasil dari observasi tersebut, peneliti menadapatkan 25 Kearifan Lokal di Kota Blitar. Dengan adanya 25 kearifan lokal, peneliti mengembangkan media flashcard menjadi 25 flashcard dan 1 flashcard untuk panduan serta jawaban dari evaluasi. Pada 26 Flashcard ini terdapat 4 desain dengan background warna yang berbeda, dalam satu kartu terdapat dua sisi yang berbeda, yaitu dari sisi depan flashcard terdapat gambar budaya atau agama, lalu sisi belakang flashcard terdapat materi dan juga teka-teki untuk evaluasi siswa. Pada panduan penggunaan Flashcard peneliti menggunakan kartu yang sama bentuknya dengan media. Berikut bentuk desain media flashcard. Masing-

masing media mempunyai 2 sisi isi yang berbeda, pada sisi depan terdapat tema, gambar dan juga nomor urutan flashcard. Lalu, pada sisi belakang terdapat materi singkat yang dijadikan kata kunci sekaligus teka-teki untuk peserta didik.

Pada proses pengembangan produk ini, terdapat dua macam validasi yaitu validasi ahli media dan validasi ahli materi. Validasi media bertujuan untuk menguji tampilan utama dari flashcard. Berikut adalah hasil dari uji validasi media:

Tabel 1. Hasil Penilaian Produk Ahli Media

Aspek	Indikator	Skor	Skor	Presentase
		Perolehan	Maksimal	Perolehan
Tampilan	Kejelasan <i>background</i> dan warna tulisan	4	4	100%
	Pemilihan warna huruf dan ukuran huruf	4	4	100%
	Penempatan teks jelas	4	4	100%
	Kemenarikan gambar	4	4	100%
	Ukuran gambar	4	4	100%
	Kejelasan gambar	4	4	100%
	Ketepatan gambar dengan materi	4	4	100%
Penyajian	Media dirancang secara menarik	4	4	100%
Total		32	32	100%
Kategori		100%	100%	Sangat Valid

Terdapat dua aspek dalam uji validasi media, yaitu aspek (1) tampilan dan (2) penyajian. Pada uji validitas materi, produk hasil pengembangan ditinjau tingkat kevalidannya dari beberapa aspek yang mengacu pada kurikulum merdeka, yaitu (1) Pembelajaran, (2) Ketepatan Isi, (3) Kevalidan isi, (4) Kesesuaian materi pembelajaran. Hasil uji validitas materi dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2. Hasil Penilaian Produk Ahli Materi

Aspek	Indikator	Skor	Skor	Presentase
		Perolehan	Maksimal	Perolehan
Pembelajaran	Kesesuaian materi dengan Capaian Pembelajaran	4	4	100%
Ketepatan isi	Media dirancang secara menarik	4	4	100%
Kevalidan isi	Mencakup materi “Tentang Daerahku”	4	4	100%
Kesesuaian materi pembelajaran	Bahasa yang digunakan berdasarkan PUEBI	4	4	100%
	Kesesuaian bahasa dengan peserta didik	4	4	100%
Total		20	20	100%
Kategori		100%	100%	Sangat Valid

Pada proses uji valiasi produk ini, peneliti juga mendapat beberapa saran dari validator mengenai layout produk yang sebaiknya direvisi sedikit, seperti tone warna dan pemilihan font atau gambar, salah penulisan dan salah tanda baca. Tahap selanjutnya (4) Implementasi dilakukan dengan cara melakukan uji coba produk. Uji coba media ajar flashcard dilakukan pada 25 siswa kelas IV SDN Sentul 4 Kota Blitar dengan bantuan

guru kelas. Pada tahap ini, peneliti mengambil data hasil respon guru dan juga hasil respon siswa terhadap media. Hasil kuesioner tersebut dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3. Hasil Respon Guru Kelas

Aspek	Indikator	Skor	Skor	Presentase Perolehan
		Perolehan	Maksimal	
Desain Pembelajaran	Kemudahan materi dipahami menggunakan media pembelajaran	4	4	100%
Operasional	Kemudahan dalam memulai media	4	4	100%
	Kejelasan petunjuk penggunaan media	4	4	100%
Tampilan media	Jenis huruf dalam media mudah dibaca	4	4	100%
	Bahasa yang digunakan dalam media mudah dimengerti	4	4	100%
	Gambar yang digunakan terlihat jelas	3	4	96%
	Teka-teki dalam media mudah dimengerti	4	4	100%
Total		27	28	100%
Kategori		75,6%	100%	Layak

Hasil penilaian kelayakan oleh guru diperoleh dari tiga aspek, yaitu (1) Desain pembelajaran (2) Operasional, (3) Tampilan Media. Ketiga aspek tersebut memperoleh persentase sebesar 75,6% dan dikategorikan "Layak" untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Sedangkan dalam kuesioner respon siswa, ditemukan bahwa hasil tanggapan peserta didik pada uji coba kelompok besar yang melibatkan 25 responden, diperoleh bahwa produk media pembelajaran flashcard sangat layak dengan persentase besar 93,75%.

Pembahasan

Berdasarkan paparan hasil penelitian diatas, *flashcard* berbasis kearifan lokal dapat dinyatakan sebagai media pembelajaran yang layak digunakan dalam proses pembelajaran sekolah dasar. Pada tabel 1.1 dapat dilihat bahwa hasil uji validitas media dengan dua aspek penilaian (1) tampilan (2) penyajian, keduanya memperoleh persentase 100% yang dikategorikan sangat valid. Pada tabel 1.2 mengenai uji validitas materi *flashcard*, hasil yang diperoleh juga sangat baik, yaitu 100% sangat valid pada lima aspek yang diuji, diantaranya (1) Pembelajaran, (2) Ketepatan Isi, (3) Kevalidan isi, (4) Kesesuaian materi pembelajaran. Sesuai dengan rumus kevalidan pada persentase 100% dengan kategori 'sangat valid', *flashcard* ini dipastikan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran (Arikunto, 2013).

Hal ini didukung dengan hasil kuesioner respon guru (tabel 1.3), yang menyatakan bahwa tiga aspek (1) Desain pembelajaran, (2) Operasional dan (3) Tampilan media, ketiganya memperoleh persentase sebesar 75,6% dengan kategori "Layak". Pada aspek desain pembelajaran poin kemudahan materi, guru kelas memberikan persentase sebesar 100%. Dengan demikian dapat diinterpretasikan bahwa pemilihan materi dengan membawa tema kearifan lokal Kota Blitar sangat mudah dipahami oleh siswa. Penggunaan gambar riil atau gambar yang relevan dan ada di lingkungan sekitar siswa juga menjadi faktor yang sangat mendukung dalam hal ini. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang relevan dengan lingkungan sekitar siswa dapat memaksimalkan siswa untuk memahami materi dan mengenal kearifan lokal daerah mereka (Rukiyati & Purwastuti, 2016).

Pada aspek operasional atau penggunaan *flashcard* dalam proses pembelajaran, guru juga memberikan respon dengan persentase sebesar 100% atau layak digunakan. Penggunaan *flashcard* sebagai media

pembelajaran pada materi "Tentang Daerahku" mampu menciptakan suasana belajar yang lebih efektif dan menyenangkan. Apabila dibandingkan dengan penggunaan media sebelumnya, yakni atlas, media flashcard berhasil meningkatkan antusiasme siswa dalam menjawab pertanyaan dari guru. Hal ini sangat relevan dengan hasil penelitian terdahulu yang menyebutkan bahwa media pembelajaran yang baik bisa membuat proses pembelajaran menjadi lebih kondusif, efektif, efisien dan menyenangkan (Lailusmi, 2017).

Respon siswa pada penggunaan flashcard menunjukkan hasil presentasi sebesar 93,75% yang dikategorikan sangat layak. Penggunaan flashcard berbasis kearifan lokal yang menyajikan gambar-gambar riil yang ada di kota Blitar sangat membantu siswa untuk mendeskripsikan gambar sesuai dengan capaian pembelajaran yang ada pada kurikulum merdeka. Ukuran flashcard yang kecil dan tampilan flashcard yang menarik mampu menambah antusiasme belajar siswa. Pada kuesioner respon siswa, 100% siswa menyatakan bahwa penggunaan flashcard membuat mereka lebih semangat dalam belajar dikarenakan bentuknya yang kecil dan praktis, dan memiliki gambar-gambar yang menarik serta dapat digunakan untuk bermain sambil belajar bersama teman sekelas sehingga proses pembelajaran terasa lebih menyenangkan dan tidak membuat mereka cepat bosan. Hal ini didukung dengan hasil temuan penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa flashcard sangat disukai oleh siswa karena (1) ukuran flashcard kecil sehingga mudah dibawa kemanapun, (2) mudah digunakan, (3) mudah diingat karena visual yang menarik dan (4) menyenangkan karena dapat digunakan dalam bentuk bermain sambil belajar (Sri Widiawati, 2011).

Penelitian yang lain juga menyebutkan bahwa flashcard merupakan salah satu bentuk media edukatif yang mampu menciptakan suasana belajar dan bermain dengan efektif dan efisien. Media flashcard berbasis Kontekstual Learning merupakan media kartu kata bergambar yang menyajikan materi pembelajaran IPS ke kehidupan nyata atau kehidupan sehari-hari sehingga materi yang disampaikan lebih relevan dengan fenomena yang dialami oleh siswa. Keistimewaan media flash card ini adalah dapat menciptakan pembelajaran sambil bermain, karena media ini memiliki bentuk yang menyerupai kartu dan memiliki gambar-gambar berwarna yang menarik perhatian siswa sehingga siswa akan cenderung aktif dan rasa ingin tahu nya tinggi dalam mengikuti pembelajaran (Yanti, Pestalozi, & Valen, 2022).

Selain itu, penampakan elemen teka-teki pada flashcard juga mendapat respon yang positif dari siswa. Penambahan teka-teki ini membuat siswa semakin mudah untuk mengingat dan mendeskripsikan gambar yang ada pada flashcard. Pada kuesioner respon siswa, 100% siswa menyukai elemen teka-teki dengan alasan mereka lebih mudah mengingat nama yang ada pada gambar dan membantu mereka memproses informasi ketika siswa merasa asing dengan gambar tersebut. Oleh karena itu, penambahan elemen teka-teki pada flashcard ini dapat dinyatakan sebagai inovasi yang layak diimplementasikan pada media pembelajaran.

Hal ini didukung dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa permainan teka-teki mampu membuat siswa merasa lebih tertantang dan mampir mempertajam ingatan dan pemahaman siswa pada materi tertentu (Sholihah, 2016). Hasil penelitian yang lain juga menunjukkan bahwa media pembelajaran flash card berbasis teka-teki silang mendapatkan skor kelayakan penilaian mencapai 87,63% dengan katagori layak digunakan untuk siswa kelas IV sekolah dasar pada pembelajaran tema 9 Kayanya Negeriku (Simanjuntak, Siburian, & Nainggolan, 2021).

Penelitian lain yang mengimplementasikan flashcard untuk pembelajaran tematik SD juga dilakukan oleh (Safitri, Primiani, & Hartini, 2018) dengan judul "Pengembangan media flash card tematik berbasis permainan tradisional untuk kelas IV sub tema lingkungan tempat tinggal". Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) hasil validasi dari dua validator ahli aspek media dan materi menunjukkan bahwa media sangat layak digunakan dalam pembelajaran, (2) hasil respon siswa skala kecil dan luas menunjukkan bahwa media sangat layak dengan persentase 100% dan (3) hasil belajar sebelum dan setelah diberi perlakuan menunjukkan perbedaan yang signifikan, uji hipotesis pembelajaran 2 diperoleh thitung = 8,376 >tabel = 2,093, dalam pembelajaran 5 diperoleh thitung = 7,264 > ttabel = 2,093. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media

pembelajaran flashcard tematik berbasis permainan tradisional sangat layak digunakan untuk kelas IV sub tema Lingkungan Tempat Tinggalku.

Penggunaan flashcard sebagai media pembelajaran tentu juga berpengaruh pada semangat belajar siswa dan hasil belajar siswa. Dari beberapa ulasan diatas, penggunaan flashcard berbasis kearifan lokal mampu meningkatkan semangat belajar siswa pada topik "Tentang Daerahku". 100% dari siswa lebih menyukai penggunaan *flashcard* daripada atlas, sehingga capaian pembelajaran pada topik ini bisa tercapai dengan baik. Hal ini juga relevan dengan temuan dari penelitian sebelumnya dimana media penggunaan media *flashcard* sangat cocok dan tepat digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V SDN 2 Bangodua Kabupaten Cirebon. Media flashcard dapat menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari data hasil pengamatan pada siklus I dan siklus II. Pada siklus I hasil keterlaksanaan pembelajaran mencapai 100% dengan mendapatkan nilai ketercapaian 44,73% Sedangkan pada siklus II data keterlaksanaan pembelajaran mencapai 100% dengan mendapatkan nilai ketercapaian 65,66%. Untuk nilai ketercapaian siklus I dan siklus II mengalami peningkatan sebesar 20,93% (Afifah, Purwati, Casta, & Hidayati, 2021).

Penelitian lain juga menyebutkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa dengan penggunaan Media Flashcard. Peningkatan hasil belajar ditemukan sebesar 77,14% (Kategori Baik) dan peningkatan motivasi belajar sebesar 89, 31% (Kategori Tinggi), dengan hasil tersebut Penelitian Tindakan Kelas menggunakan Media Flashcard dinyatakan berhasil atau terdapat peningkatan (Anisa, Anggela, & Rosanti, 2022).

Selain itu, penggunaan *flashcard* juga mampu mendukung terciptanya suasana pembelajaran yang lebih aktif dan bersifat dua arah, sehingga pembelajaran tidak hanya berpusat pada guru sebagai pengajar. Pada penggunaan media ini, guru berperan sebagai fasilitator yang mengoperasikan flashcards dan seluruh proses pembelajaran lebih fokus pada kegiatan siswa. Flashcard ini juga dapat digunakan dalam berbagai macam metode pembelajaran sehingga guru tidak perlu terus-menerus melakukan metode ceramah. Hal ini didukung dengan hasil penelitian sebelumnya dimana ditemukan bahwa persentase aktivitas guru dan siswa mengalami peningkatan melalui penggunaan media pembelajaran flashcards. Aktivitas guru mengalami peningkatan sebesar 15,3% yaitu dari 72,9% pada siklus I menjadi 88,2% pada siklus II. Sedangkan aktivitas siswa mengalami peningkatan sebesar 5,55%, yaitu dari 75% pada siklus I menjadi 80,55% pada siklus II. Hasil belajar yang diperoleh siswa kelas V SDN Peterongan Bangsal Mojokerto mengalami peningkatan. Ketuntasan belajar siswa secara klasikal mengalami peningkatan sebesar 25,9% yaitu dari 59,3% pada siklus I menjadi 85,2% pada siklus II dan respon siswa setelah mengikuti pembelajaran IPS menggunakan media flashcard sebanyak 35,12% yang merespon dengan baik (Makhrifah & Gunansyah, 2014).

Berdasarkan data-data dan deskripsi yang telah dikemukakan diatas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran flashcard berbasis kearifan lokal layak digunakan pada materi "Tentang Daerahku" untuk siswa sekolah dasar. Hasil temuan penelitian ini hanya fokus pada satu topik materi dikarenakan batasan waktu penelitian dan juga analisis kebutuhan siswa pada materi tersebut. Penelitian ini dapat dijadikan alternatif rujukan bagi peneliti selanjutnya untuk mengembangkan flashcard sebagai media pembelajaran dengan cakupan materi lain yang lebih luas.

SIMPULAN

Salah satu faktor yang mendukung capaian pembelajaran pada suatu materi pelajaran adalah penggunaan media pembelajaran yang tepat. IPAS sebagai mata pelajaran baru dalam kurikulum merdeka juga membutuhkan media pembelajaran yang mendukung. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengembangan media pembelajaran *flashcard* berbasis kearifan lokal dalam mata pelajaran IPAS dengan topik "Tentang Daerahku". Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa *flashcard* berbasis kearifan lokal memiliki banyak sekali kelebihan dan sangat layak untuk digunakan dalam proses belajar mengajar di sekolah dasar. *Flashcard* sebagai media pembelajaran juga dapat dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Pada penelitian ini, pengembangan flahcards difokuskan pada penggunaan materi kearifan lokal yang relevan dengan topik pembelajaran dan juga menambahkan elemen teka-teki untuk meningkatkan semangat belajar siswa. Dengan itu, hasil temuan dari penelitian ini bisa dijadikan referensi bagi para peneliti selanjutnya ataupun tenaga pendidik untuk memilih, menciptakan ataupun menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik dengan lebih inovatif, kreatif, efektif, efesien dan juga menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, N., Purwati, R., Casta, & Hidayati, F. (2021). Optimalisasi Flashcard Untuk Motivasi Belajar Ilmu Pengetahuan Di Pendidikan Dasar. *Action Research Journal Indonesia*, 3(4), 232–251.
- Anisa, N., Anggela, R., & Rosanti. (2022). *Peningkatan Hasil Belajar Dan Motivasi Siswa Menggunakan Media Flashcard Pada Materi Konsep Dasar Geografi Di Kelas X Sman 01 2(3)*.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Febriyanto, B., & Yanto, A. (2019). Penggunaan Media Flash Card Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Use Of Flash Card Media To Improve Elementary Schools ' Student Learning Outcomes Budi Febriyanto , Ari Yanto. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 3(2), 108–116.
- Fitriyani, E., & Nulanda, P. Z. (2017). Efektivitas Media Flash Cards Dalam Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris. *Psypathic : Jurnal Ilmiah Psikologi*, 4(2), 167–182. <Https://Doi.Org/10.15575/Psy.V4i2.1744>
- Lailusmi, H. (2017). *Pengembangan Media Flashcard Dalam Pembelajaran Ipa Di Kelas V Min 5 Kota Banda Aceh*. Universitas Islam Negeri Ar-Raniry.
- Makhrifah, S. Nur, & Gunansyah, G. (2014). Penggunaan Media Flashcard Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Ips Di Sekolah Dasar. *Jpgsd*, 2(3), 1–8.
- Maryanto, R. I. P., & Wulanata, I. A. (2018). Penggunaan Media Flashcard Untuk Meningkatkan Pengenalan Bentuk Huruf Siswa Kelas I Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Abc Manado. *Pedagogia*, 16(3), 305. <Https://Doi.Org/10.17509/Pdgia.V16i3.12073>
- Rukiyati, R., & Purwastuti, L. A. (2016). Model Pendidikan Karakter Berbasis Kearifan Lokal Pada Sekolah Dasar Di Bantul Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 7(1), 130–142. <Https://Doi.Org/10.21831/Jpk.V0i1.10743>
- Safitri, R. W., Primiani, C. N., & Hartini, H. (2018). Pengembangan Media Flashcard Tematik Berbasis Permainan Tradisional Untuk Kelas Iv Sub Tema Lingkungan Tempat Tinggal. *Premiere Educandum : Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 8(1), 1. <Https://Doi.Org/10.25273/Pe.V8i1.1332>
- Setiawan, A. (2013). Pengaruh Disiplin Kerja Dan Motivasi Terhadap Kinerja Karyawan Pada Rumah Sakit Umum Daerah Kanjuruhan Malang, *Jurnal Ilmu Manajemen*. Vol1.No 4; 2013.
- Sholihah, N. M. R. (2016). *Pengaruh Media Teka-Teki Silang (Crossword Puzzle) Dalam Meningkatkan Kemampuan Menghafal Kosakata Bahasa Jawa Krama Pada Siswa Madrasah Ibtidaiyah (Mi) Al Anwar Nangsri Bantul Kelas Iii, Iv Dan V*. Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga.
- Simanjuntak, E. B., Siburian, G., & Nainggolan, M. F. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Flash Card Berbasis Teka-Teki Silang Pada Pembelajaran Tematik Kelas Iv Sekolah Dasar. *Js (Jurnal Sekolah)*, 5(2), 70. <Https://Doi.Org/10.24114/Js.V5i2.32717>
- Sri Widiawati. (2011). *Pengembangan Media Flash Card Pada Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Sdn 3 Batu Kumbung* (Universitas Muhammadiyah Mataram). Https://Doi.Org/10.1007/Springerreference_14683
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Uno, Hamzah B Dan Santri Koni. (2014). *Assesment Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.

1473 *Pengembangan Flashcard Berbasis Kearifan Lokal Keanekaragaman Suku Bangsa dan Agama di Sekolah Dasar* - Wiwin Sugiarti, Mohammad Fatih, Fathul Ni'am
DOI : <https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i2.5007>

Wahyuni, S. (2020). Penerapan Media Flash Card Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema "Kegiatanku." *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(1), 9. <Https://Doi.Org/10.23887/Jisd.V4i1.23734>

Widiawati, S. (2021). Pengembangan Media Flashcard Pada Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Sdn 3 Batu Kumbun. Skripsi. Mataram: Universitas Muhammadiyah Mataram.

Yanti, E. S. M., Pestalozi, D., & Valen, A. (2022). Pengembangan Media Flash Card Berbasis Kontekstual Learning Pada Pembelajaran Ips Kelas Iv Sd Negeri 83 Lubuklinggau. *Linggau Journal Science Education*, 2(3).