

**PENGEMBANGAN MEDIA *FLASHCARD* BERBASIS KEARIFAN LOKAL SUKU
SASAK PADA MATERI BAHASA INDONESIA
SISWA KELAS II SDN 11 PRAYA**

Erni Yulida¹, Muhammad Tahir², Vivi Rachmatul Hidayati³, Mansur Hakim⁴

^{1,2,3,4}PGSD FKIP Universitas Mataram

rnyld07@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to determine the feasibility of flashcard media based on local wisdom of the Sasak tribe, namely songket, as a learning media for Indonesian language for class II. The type of research used is Research and Development (R&D) with the ADDIE model which includes the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The subjects of the study were teachers and students of class II of SDN 11 Praya, while the object was flashcard media based on local wisdom of the Sasak tribe. The instruments used included observation sheets, interviews, expert validation, and teacher and student response questionnaires. The validation results showed that flashcards were declared "Very Valid" by media experts with a percentage of 93%, material experts with a percentage of 88.5%, and language experts with a percentage of 91.4%. Small and large group trials obtained the category "Very Practical" with percentages of 93.85% and 96.35% respectively. Based on these results, flashcards based on local wisdom of the Sasak tribe were declared very feasible to use in learning.

Keywords: *indonesian, sasak local wisdom, flashcard media*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan media *flashcard* berbasis kearifan lokal suku Sasak, yakni songket, sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia kelas II. Jenis penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek penelitian adalah guru dan siswa kelas II SDN 11 Praya, sedangkan objeknya adalah media *flashcard* berbasis kearifan lokal suku Sasak. Instrumen yang digunakan meliputi lembar observasi, wawancara, validasi ahli, dan angket respon guru serta siswa. Hasil validasi menunjukkan bahwa *flashcard* dinyatakan "Sangat Valid" oleh ahli media dengan persentase 93%, ahli materi dengan persentase 88,5%, dan ahli bahasa dengan persentase 91,4%. Uji coba kelompok kecil dan besar memperoleh kategori "Sangat Praktis" dengan persentase masing-masing 93,85% dan 96,35%. Berdasarkan hasil tersebut, *flashcard* berbasis kearifan lokal suku Sasak dinyatakan sangat layak digunakan dalam pembelajaran.

Kata Kunci: bahasa indonesia, kearifan lokal sasak, media *flashcard*

A. Pendahuluan

Pendidikan Bahasa Indonesia di SD fokus pada penguasaan empat keterampilan berbahasa, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Pembelajaran biasanya dimulai dari menyimak, berbicara, menulis, hingga membaca. Membaca menjadi keterampilan utama yang penting dalam dunia pendidikan (Siswoyo dkk., 2022).

Pada tahap awal, siswa SD dikenalkan pada calistung (baca, tulis, hitung), di mana membaca merupakan aspek dasar yang harus dikuasai untuk menunjang kehidupan sehari-hari (Ningsih dkk., 2019). Melalui membaca, siswa dapat memperluas pengetahuan dan wawasan (Siswoyo dkk., 2022).

Menurut (Kurniawan dkk., 2020) permasalahan pembelajaran Bahasa Indonesia pada siswa kelas rendah meliputi rendahnya konsentrasi, kurangnya penguasaan kosakata, serta kesulitan membaca dan menulis. Penelitian (Nurmalasari, 2023) Rendahnya minat belajar juga disebabkan oleh kesulitan memahami materi dan kebosanan akibat banyaknya teks yang harus dibaca,

sehingga hal tersebut dapat menghambat pencapaian tujuan pembelajaran (Nani & Hendriana, 2019).

Dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia, guru dituntut untuk mampu menciptakan suasana belajar yang membangkitkan semangat siswa dan dapat mengatasi permasalahan yang muncul secara profesional sesuai kompetensi yang dimiliki (Riswiarti, 2021). Salah satu upaya yang dapat dilakukan guru untuk meningkatkan semangat belajar siswa adalah melalui penggunaan media pembelajaran. Namun, pada kenyataannya masih banyak guru yang belum menerapkan media pembelajaran secara inovatif. Bahkan, sebagian besar tidak menggunakan media sama sekali dalam proses pembelajaran (Yustiqvar dkk., 2019).

Hal ini sejalan dengan hasil observasi dan wawancara yang peneliti lakukan pada tanggal 28 Agustus 2024 di SDN 11 Praya, ditemukan bahwa guru tidak pernah menggunakan media pembelajaran sehingga tidak ada variasi dalam penyampaian materi yang dapat menarik perhatian siswa dan

membuat pembelajaran menjadi lebih interaktif. Guru hanya mengandalkan buku paket sebagai satu-satunya sumber belajar. Siswa sulit memahami materi, dan kurang bersungguh-sungguh dalam proses pembelajaran. Berdasarkan nilai hasil penugasan harian Bahasa Indonesia siswa kelas II terdapat 20 dari 30 siswa yang menunjukkan pemahaman yang cukup baik sementara 10 siswa belum memenuhi standar.

Menurut (Puspananda, 2022) untuk mencapai tujuan pembelajaran penggunaan media pembelajaran penting untuk menciptakan suasana belajar yang bermakna, mudah dipahami, dan menyenangkan. Media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu yang memperjelas pesan demi tercapainya tujuan pembelajaran yang optimal (Kustandi, 2020). Salah satu media yang efektif adalah *flashcard*, yaitu kartu bergambar dengan keterangan bagian belakang yang membantu menampilkan dan melatih kosakata siswa secara menarik (Wahyuni, 2020).

Kurikulum Merdeka bertujuan membentuk profil pelajar Pancasila yang memiliki beberapa indikator, salah satunya berkebhinekaan global. Salah satu upaya mencapai hal

tersebut dengan mengintegrasikan kearifan lokal dalam pembelajaran (Sumaryanti, 2023) dengan pembelajaran berbasis kearifan lokal memungkinkan peserta didik memahami dan menghargai budaya serta meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses belajar (Annisha, 2024) sehingga peneliti tertarik untuk mengintegrasikan media *flashcard* dengan kearifan lokal suku sasak. Kearifan lokal yang diadaptasi dalam penelitian ini adalah warisan budaya suku sasak yakni Songket.

Penelitian yang dilakukan (Hasan dkk., 2023) dengan judul “Pengembangan *Flashcard* Edukatif Berbasis Budaya Lokal Bima sebagai Media Belajar Membaca Siswa Sekolah Dasar” menunjukkan bahwa *flashcard* berbasis budaya lokal sangat layak dan efektif digunakan sebagai media belajar membaca pada siswa kelas 1 SDN 13 Woja. Selain itu (Okdiansyah dkk., 2021) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Flashcard* Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD Negeri 4 Srikaton” hasil penelitian menunjukan media pembelajaran *flashcard* pada pembelajaran tematik memenuhi kriteria valid dan praktis serta dapat di gunakan dalam pembelajaran.

Berdasarkan uraian yang dijelaskan diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian judul “Pengembangan Media *Flashcard* Berbasis Kearifan Lokal Suku Sasak Pada Materi Bahasa Indonesia Siswa Kelas II SDN 11 Praya”.

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang akan digunakan adalah *Research and Development*. Dalam buku nya Metode Penelitian dan Pendidikan, Sugiyono menyebutkan metode Penelitian dan Pengembangan atau *Research and Development* (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, menguji keefektifan produk tersebut (Okpatrioka, 2023). Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu model ADDIE. Menurut Sugiyono (dalam Saputra dkk., 2022) model penelitian ADDIE terdiri dari *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi).

Subjek penelitian adalah siswa kelas II SDN 11 Praya, sedangkan objek penelitian berupa flashcard berbasis kearifan lokal suku Sasak.

Teknik pengumpulan data meliputi wawancara, observasi, dan angket. Instrumen yang digunakan terdiri dari lembar observasi, lembar panduan wawancara, angket validasi ahli materi, bahasa, dan media untuk mengukur kevalidan produk, serta angket respon guru dan siswa untuk menilai kepraktisan produk. Selanjutnya, analisis data yang dilakukan meliputi analisis kevalidan dan kepraktisan produk berdasarkan hasil angket. Adapun rumus yang digunakan untuk mengetahui Tingkat kevalidan dan kepraktisan:

$$p = \frac{\sum x}{SMI} \times 100 \%$$

Keterangan :

$\sum x$: Jumlah skor

SMI : Skor maksimal ideal

Sugiyono (dalam Bihasvilian dkk.,
2024)

1. Uji Kevalidan

Untuk mengetahui validitas penelitian menggunakan kriteria sebagai berikut:

**Tabel 1 Penilaian Validasi
Berdasarkan Skala Likert**

No	Tingkat Pencapaian (%)	Kualifikasi	Keterangan
1	(81 – 100) %	Sangat Baik	Sangat Valid
2	(61 – 80) %	Baik	Valid
3	(41 – 60) %	Cukup Baik	Kurang Valid
4	(21 – 40) %	Kurang Baik	Tidak Valid

5	5 (< 20) %	Sangat Kurang Baik	Sangat Tidak Valid
---	------------	--------------------	--------------------

Arikunto (dalam Bihasvillian dkk., 2024)

2. Uji Kepraktisan

Untuk mengetahui validitas penelitian menggunakan kriteria sebagai berikut:

Tabel 2 Penilaian Kepraktisan Berdasarkan Skala Likert

Tingkat Pencapaian (%)	Kriteria
90-100	Sangat Praktis
75-89	Praktis
65-74	Cukup Praktis
55-64	Kurang Praktis
0-54	Tidak Praktis

Arikunto (dalam Angelina, 2024)

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan Proses Pengembangan Media *Flashcard* Berbasis Kearifan Lokal

1. Tahap Analisis

Tahap analisis merupakan langkah awal dalam mengembangkan media pembelajaran berupa *flashcard* berbasis kearifan lokal suku Sasak. Analisis ini mencakup analisis kinerja, kebutuhan, kurikulum, dan karakteristik siswa. Analisis kinerja dilakukan untuk mengidentifikasi sejauh mana proses pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas II SDN 11 Praya mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Berdasarkan data hasil penugasan harian, sebanyak 20 dari 30 siswa menunjukkan pemahaman yang cukup baik,

sementara 10 siswa lainnya belum memenuhi standar yang diharapkan. Rendahnya keterlibatan sebagian siswa dalam pembelajaran menunjukkan perlunya penggunaan media pembelajaran yang bersifat visual, menarik, dan kontekstual. Menurut (Puspananda, 2022) untuk mencapai tujuan pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan, diperlukan media sebagai sarana penyampaian materi. Hal ini sejalan dengan (Kustandi, 2020) yang menegaskan media pembelajaran berfungsi untuk memperjelas pesan dan membantu tercapainya tujuan pembelajaran.

Pada analisis kebutuhan menunjukkan bahwa guru belum menggunakan media pembelajaran dalam proses mengajar dan hanya mengandalkan buku paket sebagai sumber utama. Hasil wawancara juga mengungkapkan bahwa belum tersedianya media pembelajaran yang kontekstual dan menarik menjadi kendala dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Kondisi ini didukung oleh temuan (Yustiqvar dkk., 2019) yang menyatakan bahwa masih banyak guru yang belum menerapkan media pembelajaran secara inovatif. Penelitian yang

dilakukan oleh (Wulandari dkk., 2023) juga menegaskan bahwa sebagian guru belum memahami pentingnya penggunaan media yang sesuai untuk menghindari pembelajaran yang monoton dan membosankan.

Pada Analisis kurikulum menunjukkan bahwa SDN 11 Praya telah menerapkan Kurikulum Merdeka yang bertujuan membentuk profil pelajar Pancasila, salah satunya melalui penguatan nilai berkebhinekaan global (Sumaryamti, 2023). Salah satu implementasinya adalah mengintegrasikan nilai-nilai kearifan lokal ke dalam pembelajaran. Sejalan dengan pendapat (Annisha, 2014) bahwa integrasi kearifan lokal dalam pembelajaran di sekolah dasar mendukung terbentuknya karakter pelajar yang memahami dan menghargai keberagaman budaya. Berdasarkan hal tersebut, materi “Keluargaku Unik” dalam Bab IV Bahasa Indonesia kelas II dipilih sebagai dasar pengembangan media pembelajaran *flashcard* berbasis kearifan lokal suku Sasak. Kosakata dalam media ini diambil dari cerita *Songket Kebanggaan Kami*, yang merupakan adaptasi dari cerita *Noken Kebanggaan Kami* dalam buku paket. Cerita ini digunakan sebagai bacaan

kontekstual pendukung untuk memperkenalkan kosakata baru yang ditampilkan dalam *flashcard*.

Pada Analisis karakteristik siswa berdasarkan observasi menunjukkan bahwa sebagian siswa kurang fokus, kurang antusias, dan kurang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini menunjukkan perlunya media yang mampu meningkatkan minat belajar siswa. Menurut (Mustaqim, 2019) media pembelajaran dapat merangsang perhatian, minat, dan motivasi belajar siswa.

2. Tahap Desain

Pada tahap desain peneliti merancang *storyboard* dan membuat ilustrasi. Peneliti merancang terlebih dahulu *storyboard* sebagai dasar saat pengembangan *flashcard* berbasis kearifan lokal yang disertai dengan cerita *Songket Kebanggaan Kami*. *Storyboard* adalah salah satu cara alternatif untuk membuat sketsa kalimat penuh sebagai alat perencanaan (Afrianti & Musril, 2020).

Tabel 3 Storyboard Flashcard

Kosakata	Gambar (Bagian Depan)	Kalimat Sederhana (Bagian Belakang)
Menenun	Gambar wanita sedang menenun	Nenek sedang menenun
Benang	Gambar gulungan	Benang itu sangat panjang

	benang warna-warni	
Songket	Gambar kain songket berbagai motif	Ibu memakai songket
Motif Subahnale	Gambar motif subahnale	Motif subahnale terlihat indah
Motif Keke	Gambar motif keke	Motif keke seperti burung merak
Motif Bintang Empat	Gambar motif bintang empat	Motif bintang empat sangat cantik
Motif Lumbung	Gambar motif lumbung	Motif lumbung sangat menarik
Motif Wayang	Gambar motif wayang	Motif wayang sangat unik

Kosakata yang digunakan dalam media flashcard diambil dari cerita *Songket Kebanggaan Kami*, hasil modifikasi dari cerita *Noken Kebanggaan Kami* dalam buku paket Bahasa Indonesia kelas II Bab IV “Keluargaku Unik”. Untuk memperkuat pemahaman visual, peneliti juga menyusun ilustrasi manual yang mendukung konteks budaya lokal yang dikenalkan kepada siswa. Ilustrasi dibuat menggunakan aplikasi *Ibis Paint X for Android*, yang dipilih karena fiturnya lengkap, mudah digunakan, tersedia video tutorial, mendukung berbagai format penyimpanan, serta dapat diakses secara gratis, baik melalui komputer maupun smartphone (Farkhatun, 2022).

Tabel 4 Pembuatan Komponen Cerita
Sketsa Hasil gambar



3. Tahap Pengembangan

Pada tahap ini, peneliti mengembangkan media *flashcard* yang sebelumnya telah dirancang dalam bentuk *storyboard* dengan bantuan aplikasi Canva. Canva merupakan aplikasi desain grafis daring yang mudah digunakan, termasuk bagi pemula, dan dapat diakses melalui perangkat desktop maupun mobile (Wijaya dkk., 2022). *Flashcard* berbasis kearifan lokal ini dirancang menggunakan huruf Arial ukuran 34 dan dicetak pada kertas art paper berukuran 10×14 cm. berbasis kearifan lokal yang dirancang dengan bantuan canva menggunakan jenis huruf Arial dengan ukuran 34 dan dicetak menggunakan kertas *art paper* berukuran 10x14 cm.





Gambar 1 Pengembangan Flashcard

Untuk mendukung penggunaan flashcard, peneliti juga menyusun teks cerita *Songket Kebanggaan Kami* sebagai bahan bacaan bergambar yang dibacakan sebelum penggunaan flashcard. Cerita ini berfungsi sebagai pengantar agar siswa memahami konteks kosakata. Teks disusun secara sederhana, dilengkapi ilustrasi buatan peneliti merepresentasikan budaya Sasak. Cerita dicetak pada kertas art paper berukuran A4, terdiri atas 10 halaman, dan dijilid menggunakan teknik perfect binding.

Tabel 5 Tampilan Isi Cerita

Halaman	Gambar
Halaman 8 Menampilkan Ibu Lale yang menunjukkan Motif Bintang Empat.	

Setelah *flashcard* berbasis kearifan lokal suku Sasak dicetak, peneliti melanjutkan dengan proses validasi oleh para ahli. Cerita *Songket Kebanggaan Kami* sebagai bahan pendukung juga ditinjau oleh para ahli.

4. Tahap Implementasi

Tahap implementasi merupakan proses penerapan produk yang telah dikembangkan dalam situasi nyata di kelas (Cahyadi, 2019). Produk yang diterapkan sudah melalui validasi dari para ahli sehingga memperoleh kritikan dan saran untuk memperbaiki produk. Penentuan jumlah responden didasarkan pada pendapat (Arikunto, 2013) yakni 4–14 responden untuk uji kelompok kecil dan 15–50 untuk uji kelompok besar.

Uji kelompok kecil dilakukan dengan melibatkan 5 siswa. Peneliti membagikan cerita *Songket Kebanggaan Kami* dan 8 flashcard yang masing-masing memiliki dua sisi: gambar dan kosakata di bagian depan, serta contoh kalimat di bagian belakang. Saat membaca bersama cerita, peneliti menunjukkan flashcard yang sesuai dengan kosakata yang muncul dalam teks. Siswa kemudian diminta membaca kosakata dan kalimat secara bergantian, dilanjutkan

dengan pengisian angket yang berisi 15 pernyataan. Uji kelompok besar melibatkan 26 responden, terdiri dari 1 guru dan 25 siswa. Guru kelas II memimpin proses pembelajaran menggunakan flashcard berbasis kearifan lokal dan cerita sebagai pendukung. Peneliti membagikan angket kepraktisan kepada guru dan siswa, masing-masing terdiri atas 15 pernyataan. Selama implementasi, respon siswa sangat positif; mereka terlihat antusias dan terbantu dengan visualisasi gambar yang memperjelas konteks kosakata. Guru juga menilai media tersebut mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif. Penggunaan budaya lokal dinilai relevan dan efektif karena mengaitkan materi ajar dengan latar belakang siswa. Hal ini mendukung terciptanya pembelajaran yang bermakna. Sejalan dengan pendapat Kemp dan Dayon (dalam Junaidi, 2019) bahwa media yang dirancang dengan baik dapat mendorong komunikasi aktif antara guru dan siswa sehingga proses pembelajaran menjadi lebih interaktif.

5. Tahap Evaluasi

Tahap evaluasi bertujuan untuk mengetahui kelayakan produk yang telah dikembangkan. Menurut Brench

(dalam Asmayanti dkk., 2020). Setiap tahapan dalam model ADDIE harus melalui proses revisi apabila ditemukan aspek yang perlu diperbaiki, dan tahap selanjutnya hanya dapat dilanjutkan jika tahap sebelumnya telah dianggap tepat.

Pada tahap ini, peneliti mengumpulkan data dari hasil validasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa, serta dari guru dan siswa melalui uji kevalidan dan kepraktisan. Data yang diperoleh berupa skor penilaian serta saran-saran yang menjadi dasar dalam penyempurnaan media flashcard berbasis kearifan lokal dan cerita *Songket Kebanggaan Kami*. Berdasarkan data tersebut, flashcard berbasis kearifan lokal suku Sasak dinyatakan valid dan praktis untuk digunakan sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia bagi siswa kelas II SDN 11 Praya.

Hasil Validasi Media Materi dan Bahasa

1. Hasil Validasi Media

Tujuan dari validasi media adalah untuk mengevaluasi sejauh mana media yang dikembangkan layak digunakan dalam pembelajaran (Zahro dkk., 2024). Dibawah ini hasil validasi *flashcard* berbasis kearifan lokal oleh ahli media:

Tabel 6 hasil validasi oleh ahli media

No	Aspek Penilaian	Skor
1	Tampilan	46
2	Penyajian	47
Total skor		93
Skor ideal		100
Persentase (%)		93%
Kategori		Sangat Valid

Hasil validasi media juga disertai dengan saran perbaikan, antara lain penggantian gambar pada motif wayang untuk media flashcard, serta penambahan tokoh cerita pada halaman ke-7, 8, dan 9 dalam cerita Songket Kebanggaan Kami. Peneliti melakukan revisi sesuai dengan masukan tersebut sebagai bentuk penyempurnaan media sebelum diimplementasikan.

2. Hasil Validasi Materi

Validasi materi bertujuan untuk mengetahui ketepatan dan kesesuaian materi dalam media pembelajaran (Alsyabri, 2021). Dibawah ini hasil validasi *flashcard* berbasis kearifan lokal oleh ahli materi:

Tabel 7 hasil validasi oleh ahli materi:

No	Aspek Penilaian	Skor
1	Isi Materi	36
2	Penyajian	26
Total skor		62
Skor ideal		70
Persentase (%)		88,5%
Kategori		Sangat Valid

3. Hasil Validasi Bahasa

Validasi ini dilakukan untuk mengetahui aspek kebahasaan dari media *flashcard* berbasis kearifan lokal suku Sasak yang dikembangkan. Dibawah ini hasil validasi *flashcard* berbasis kearifan lokal oleh ahli bahasa:

Tabel 8 hasil validasi oleh ahli bahasa

No	Aspek Penilaian	Skor
1	Kebahasaan	32
Total skor		32
Skor ideal		35
Persentase (%)		91,4%
Kategori		Sangat Valid

Hasil validasi bahasa juga memuat saran perbaikan, antara lain perbaikan kepenulisan seperti penggantian kata “Gunakan” menjadi “Gunakanlah,” penambahan imbuhan “ber-” pada kata “kelompok” sehingga menjadi “berkelompok,” serta penambahan imbuhan “me-” dan akhiran “-kan” pada kata “diskusi” menjadi “mendiskusikan.” Selain itu, kata *Subahnale* ditulis dengan huruf miring dan ditambahkan tanda seru (!) pada akhir kalimat percakapan dalam 7 cerita *Songket Kebanggaan Kami*.

Hasil Uji Kepraktisan Produk

1. Uji Kelompok Kecil

Uji kepraktisan mengacu kepada kondisi media pembelajaran yang dikembangkan mudah digunakan oleh

pengguna baik siswa maupun pengajar, sehingga pembelajaran yang dilakukan bermakna, menarik, menyenangkan, dan berguna bagi siswa (Milala dkk., 2022). Dibawah ini hasil angket respon kelompok kecil:

Tabel 9 hasil uji kelompok kecil

Responden	Jumlah Siswa	Persentase	Kriteria
Siswa	5	93,85 %	Sangat Praktis

2. Uji Kelompok Besar

Pada uji coba kelompok besar proses pembelajaran dilakukan langsung oleh guru dengan berbantuan media flashcard berbasis kearifan lokal suku Sasak. Berikut dipaparkan hasil angket respon kelompok besar:

**Tabel 10
hasil uji kelompok kecil**

Responden	Jumlah responden	Persentase	Kriteria
Guru	1	98,6%	Sangat Praktis

**Tabel 11
hasil uji kelompok kecil**

Responden	Jumlah responden	Persentase	Kriteria
Siswa	25	94,1%	Sangat Praktis

D. Kesimpulan

Berdasarkan pengembangan yang telah dilakukan serta hasil validasi dan uji coba terhadap media flashcard berbasis kearifan lokal suku Sasak, diperoleh simpulan sebagai berikut:

1. Proses pengembangan media pembelajaran flashcard berbasis kearifan lokal suku Sasak dilakukan dengan mengacu pada model ADDIE yang meliputi lima tahapan. Tahap analisis mencakup analisis kebutuhan, kinerja, kurikulum, dan karakteristik siswa. Tahap desain mencakup perancangan media dan pembuatan ilustrasi. Tahap pengembangan dilakukan dengan membuat produk awal dan divalidasi oleh ahli media, materi, dan bahasa. Tahap implementasi dilaksanakan melalui uji kepraktisan pada kelompok kecil dan kelompok besar. Tahap terakhir adalah evaluasi, yang bertujuan menilai keseluruhan proses pengembangan dari tahap analisis hingga implementasi.
2. Hasil validasi menunjukkan bahwa media pembelajaran flashcard berbasis kearifan lokal suku Sasak termasuk dalam kategori sangat valid. Hal ini ditunjukkan oleh skor validasi ahli media sebesar 93%, ahli materi sebesar 88,3%, dan ahli bahasa sebesar 91,4%. Seluruh aspek telah melalui proses revisi guna menyempurnakan produk sebelum diimplementasikan di kelas.

3. Kelayakan produk ditinjau dari hasil uji kepraktisan menunjukkan bahwa media tersebut sangat praktis digunakan. Uji kepraktisan pada kelompok kecil yang melibatkan 5 siswa memperoleh persentase sebesar 93,85%, sedangkan uji kelompok besar yang melibatkan 25 siswa dan 1 guru memperoleh nilai rata-rata sebesar 96,35%. Hasil ini menunjukkan bahwa media mudah digunakan dan mampu membantu siswa memahami materi pembelajaran secara menyenangkan dan bermakna.

DAFTAR PUSTAKA

- Afrianti, S., & Musril, H. A. (2020). Perancangan Media Pembelajaran TIK Menggunakan Aplikasi Autoplay Media Studio 8 di SMA Muhammadiyah Padang Panjang. *Jurnal Informatika Upgris*, 6(2). <https://doi.org/10.26877/jiu.v6i2.6471>
- Alsyabri, A. W. (2021). Wira, Alsyabri Validitas dan Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Android Mata Pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar: *Journal of Education Informatic Technology and Science*, 3(1), Article 1. <https://doi.org/10.37859/jeits.v3i1.2602>
- Annisha, D. (2024). Integrasi Penggunaan Kearifan Lokal (Local Wisdom) dalam Proses Pembelajaran pada Konsep Kurikulum Merdeka Belajar. *Jurnal Basicedu*, 8(3), Article 3. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i3.7706>
- Arikunto, S. (2013). Prosedur penelitian suatu pendekatan praktek. (No Title). Diambil 10 Desember 2024, dari <https://cir.nii.ac.jp/crid/1130000795354347648>
- Asmayanti, A., Cahyani, I., & Idris, N. S. (2020). Model Addie Untuk Pengembangan Bahan Ajar Menulis Teks Eksplanasi Berbasis Pengalaman. *Seminar Internasional Riksa Bahasa*, 259–267.
- Bihasvilian, S., Asrin, & Hidayati, V. R. (2024). Pengembangan Komik Berbasis Kearifan Lokal Pada Pembelajaran Ips Kelas Iv Sdn Gugus I Kecamatan Sandubaya. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), Article 2. <https://doi.org/10.23969/jp.v9i2.15313>
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model: *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), Article 1. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Farkhatun, F. (2022). Pengembangan Modul Aplikasi Ibis Paint X Untuk Meningkatkan Kompetensi Dan Kreativitas Dalam Pembuatan Desain Busana Pesta. *Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia*,

- 7(1), Article 1. <https://i-rpp.com/index.php/jpp/article/view/1343>
- Hasan, H., Idhar, I., Rayhan, R., Akram, A., & Nurhayati, N. (2023). Pengembangan Flashcard Edukatif Berbasis Budaya Lokal Bima sebagai Media Belajar Membaca Siswa Sekolah Dasar. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 4(3), Article 3. <https://doi.org/10.54371/ainj.v4i3.256>
- Junaidi, J. (2019). Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Diklat Review : Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan*, 3(1), Article 1. <https://doi.org/10.35446/diklatreview.v3i1.349>
- Kurniawan, M. S., Wijayanti, O., & Hawanti, S. (2020). Problematika Dan Strategi Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas Rendah Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar (JRPD)*, 1(1), Article 1. <https://doi.org/10.30595/.v1i1.7933>
- Kustandi (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Prenada Media.
- Milala, H. F., Endryansyah, E., Joko, J., & Agung, A. I. (2022). Keefektifan Dan Kepraktisan Media Pembelajaran Menggunakan Adobe Flash Player. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 11(02), 195–202. <https://doi.org/10.26740/jpte.v11n02.p195-202>
- Mustaqim, I. (2019). Pemanfaatan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*.
- Nani, N., & Hendriana, E. C. (2019). Analisis Kesulitan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas V Sdn 12 Singkawang. *Journal of Educational Review and Research*, 2(1), 55–62. <https://doi.org/10.26737/jerr.v2i1.1853>
- Ningsih, B. W., Istiningsih, S., & Jiwandono, I. S. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Flash Card Terhadap Keterampilan Membaca Muatan Materi Bahasa Indonesia. *Journal of Classroom Action Research*, 1(1), Article 1. <https://doi.org/10.29303/jcar.v4i3.1924>
- Nurmalasari, W. (2023). Problematika dan Strategi Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(5), Article 5. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i5.6101>
- Okdiansyah, O., Satria, T. G., & Aswarliansyah, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Flashcard Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD Negeri 4 Srikaton. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 1(03), Article 03. <https://doi.org/10.47709/educendikia.v1i3.1183>

- Okpatrioka, O. (2023). Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan. *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(1), Article 1. <https://doi.org/10.47861/jdan.v1i1.154>
- Puspananda, D. R. (2022). Studi Literatur: Komik Sebagai Media Pembelajaran yang Efektif. *Jurnal Pendidikan Edutama*, 9(1), Article 1. <https://doi.org/10.30734/jpe.v9i1.1682>
- Riswiarti, L. (2021). Peningkatan Penguasaan Kosakata Siswa Kelas 1 dengan Media Kartu Kata Bergambar pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD Negeri Kebonagung 03 Tahun Pelajaran 2020/2021. *Educatif Journal of Education Research*, 3(2), Article 2. <https://doi.org/10.36654/educatif.v3i2.44>
- Saputra, H., Nisa, K., & Jiwandono, I. S. (2022). Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Kearifan Lokal NTB untuk Menanamkan Nilai-nilai Karakter pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Journal of Classroom Action Research*, 4(2), Article 2. <https://doi.org/10.29303/jcar.v4i2.1684>
- Angelina, (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Flashcard Pada Materi Membaca Permulaan Tema 1 Pembelajaran Kelas 1 Sdn 4 Buwun Mas [Skripsi, Universitas Mataram]. <https://eprints.unram.ac.id/44649/>
- Siswoyo, A. & Fitrotin, D. (2022). Upaya Meningkatkan Pemahaman Membaca Siswa Menggunakan Media Kartu Kata Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas 1. *Elementary: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 2(3), Article 3. <https://doi.org/10.51878/elementary.v2i3.1382>
- Sumaryanti, S. (2023). Inovasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Dalam Kurikulum Merdeka Belajar Untuk Mewujudkan Profil Pelajar Pancasila. *Jurnal Indonesia Sosial Teknologi*, 4(01), 47–55. <https://doi.org/10.59141/jist.v4i01.564>
- Wahyuni, S. (2020). Penerapan Media Flash Card untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema “Kegiatanku.” *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(1), Article 1. <https://doi.org/10.23887/jisd.v4i1.23734>
- Wijaya, N., Irsyad, H., & Taqwiym, A. (2022). Pelatihan Pemanfaatan Canva Dalam Mendesain Poster. *FORDICATE*, 1(2), 192–199. <https://doi.org/10.35957/fordicate.v1i2.2418>
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), Article 2. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>
- Yustiqvar, M., Hadisaputra, S., & Gunawan, G. (2019). Analisis Penguasaan Konsep Siswa yang Belajar Kimia Menggunakan

Multimedia Interaktif Berbasis
Green Chemistry. *Jurnal Pijar
Mipa*, 14(3), 135–140.
[https://doi.org/10.29303/jpm.v14i
2.1299](https://doi.org/10.29303/jpm.v14i2.1299)

Zahro, N. F., Nengtias, S., Mefiani, S.,
Susendra, M. A., & Masfuah, S.
(2024). Uji Validitas Media Smart
Box pada Mata Pelajaran IPA
Materi Sumber Energi pada Siswa
Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan
Ilmu Pengetahuan Alam (JP-IPA)*,
5(2), Article 2.
[https://doi.org/10.56842/jp-
ipa.v5i2.311](https://doi.org/10.56842/jp-
ipa.v5i2.311)