

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *FLASH CARD* DIGITAL
BERBASIS KEARIFAN LOKAL PADA PEMBELAJARAN IPAS SISWA
KELAS IV SD NEGERI 38 LUBUKLINGGAU**

Nova Asti Ramadini¹, Akmal Rijal², Eka Lokaria³

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas-PGRI Lubuklinggau

Email: ¹novaastrmdn@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk dapat mengembangkan media *flash card* digital berbasis kearifan lokal pada pembelajaran IPAS Kelas IV SD Negeri 38 Lubuklinggau yang valid, praktis, dan efektif. Metode penelitian yang digunakan yaitu *Research and Development* dengan model pengembangan ADDIE. Hasil penelitian pengembangan media *flash card* digital berbasis kearifan lokal pada pembelajaran IPAS Kelas IV SD Negeri 38 Lubuklinggau yaitu produk dikategorikan valid dengan hasil validasi dari ahli bahasa sebesar 0,84, ahli media 0,82, dan ahli materi sebesar 0,89. Hasil uji kepraktisan guru dan siswa memperoleh hasil cukup tinggi diantaranya yaitu uji *one to one* dengan persentase 87,5%, uji *small group* dengan persentase 85,41% dan angket respon guru dengan persentase 90%. Hasil rata-rata uji kepraktisan sebesar 87,6% dengan kriteria sangat praktis. Media ini dinyatakan cukup efektif berdasarkan hasil *pre-test* dan *post-test* siswa dengan perhitungan N-Gain. Rata-rata N-Gain yang diperoleh sebesar 0,7 dengan kategori tinggi dan N-Gain% sebesar 69,94 dengan interpretasi cukup efektif.

Kata kunci: ADDIE, *Flash Card*, IPAS, Kearifan Lokal, Media Pembelajaran.

ABSTRACT

This study aims to develop digital flash card media based on local wisdom in science learning for Class IV of SD Negeri 38 Lubuklinggau which is valid, practical, and effective. The research method used is Research and Development with the ADDIE development model. The results of the research on the development of digital flash card media based on local wisdom in science learning for Class IV of SD Negeri 38 Lubuklinggau are that the product is categorized as valid with validation results from language experts of 0.84, media experts 0.82, and material experts of 0.89. The results of the practicality test of teachers and students obtained quite high results including the one-to-one test with a percentage of 87.5%, the small group test with a percentage of 85.41% and the teacher response questionnaire with a percentage of 90%. The average result of the practicality test was 87.6% with very practical criteria. This media was declared quite effective based on the results of the students' pre-test and post-test with the calculation of N-Gain. The average N-Gain obtained was 0.7 with a high category and N-Gain% was 69.94 with a fairly effective interpretation.

Keywords: ADDIE, *Flash Card*, Local Wisdom, IPAS, Learning Media.

PENDAHULUAN

Pembelajaran pada hakikatnya merupakan suatu proses interaksi antara guru dan siswa baik interaksi langsung seperti tatap muka maupun interaksi secara tidak langsung menggunakan media pembelajaran. Pembelajaran juga diartikan sebagai proses memberikan bimbingan atau bantuan kepada peserta didik dalam melakukan proses belajar. Dengan kata lain, pembelajaran merupakan proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik.

Ilmu Pengetahuan Sosial memainkan peran penting dalam pembelajaran dan pendidikan siswa, dimulai dari Sekolah Dasar. Hal ini karena fokus pelajaran ilmu sosial adalah pada kehidupan sosial dan keberagaman budaya dalam masyarakat. Di tengah tantangan globalisasi Ilmu Pengetahuan Sosial membantu peserta didik memperkuat jati diri bangsa dengan mengintegrasikan nilai-nilai moral dan sosial seperti keadilan, toleransi, kerjasama, kesadaran sosial dan memahami nilai-nilai budaya daerah.

Pada tingkat pendidikan sekolah dasar, penggunaan IPAS dalam pembelajaran kelas IV di sekolah dasar menjanjikan peningkatan besar dalam hasil belajar dan interaktivitas siswa. Dengan terus mengembangkan strategi implementasi yang efektif, kita dapat memaksimalkan manfaat IPAS dalam mendukung pendidikan yang lebih inklusif dan berorientasi teknologi di tingkat daerahnya. Sehingga peserta didik pada tingkat SD/MI, diberikan materi tentang kehidupan dan permasalahan sosial, ekonomi, budaya sederhana yang terjadi di sekitar masyarakat agar dapat membentuk pribadi yang mampu memecahkan masalah dan mencari solusi dengan baik yang terjadi di lingkungan sekitarnya.

Media pembelajaran harus mampu menumbuhkan motivasi belajar. Salah satu media pembelajaran yang mampu memotivasi belajar dengan berbasis kearifan lokal. *Flash card* adalah media pembelajaran berupa kartu bergambar untuk melatih kemampuan siswa dalam mengingat materi keberagaman budaya di Indonesia yang diajarkan dalam pembelajaran IPAS.

Berdasarkan hasil observasi di atas, Maka peneliti melakukan penelitian dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran *Flash Card* Digital Berbasis Kearifan Lokal Pada Pembelajaran IPAS Siswa Kelas IV SD Negeri 38 Lubuklinggau.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Subjek penelitian adalah 19 siswa kelas IV SD Negeri 38 Lubuklinggau. Teknik pengumpulan data yang digunakan diantaranya observasi, wawancara, angket, tes akhir (*pre-test* dan *post-test*).

Dalam pengembangan media *flash card* digital berbasis kearifan lokal ini, sesuai dengan pendekatan ADDIE prosedur pengembangan yang dilakukan terdiri atas lima tahap yaitu : Tahapan Model ADDIE:

1. *Analyze*: Analisis kinerja dan analisis kebutuhan.
2. *Design*: Perancangan desain produk menggunakan aplikasi Canva.
3. *Development*: Realisasi produk dan validasi oleh ahli.
4. *Implementation*: Uji coba kepada siswa dalam tiga tahap (*one to one, small group, dan Efektifitas*).
5. *Evaluation*: Evaluasi kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan produk.

HASIL PENELITIAN

Hasil Uji Coba Validasi

Penelitian ini penyajian data uji coba dilakukan dengan cara melakukan validasi pada produk yang dikembangkan. Validasi oleh tiga ahli yaitu ahli bahasa, ahli media dan ahli materi, selanjutnya dilakukan proses uji coba pada wali kelas IVA SD Negeri 38 Lubuklinggau, uji coba *one to one*, dan uji coba *small group*.

Media *flash card* digital berbasis kearifan lokal telah dilakukan uji validasi bahasa, media, dan materi oleh 3 ahli dapat dilihat pada tabel 4.1 dibawah ini:

Tabel 1 Nama-Nama Validator

No	Nama	Ahli	Validator
1	Dr. Agung Nugroho, M.Pd.	Bahasa dan Sastra	Bahasa
2	Dr. Leo Charli, M.Pd.	Media Pendidikan	Media
3	Alfiansyah Hasan, S.Pd.	Kearifan Lokal	Materi

Hasil uji coba ahli Bahasa: Validator bahasa dalam menguji aspek kelayakan Bahasa yaitu dengan memberikan penilaian berdasarkan indikator penilaian juga memberikan saran. Saran yang diberikan oleh validator bahasa diantaranya yaitu pada tata tulis dan ejaan. Berikut hasil validator Bahasa terhadap pengembangan media *flash card* digital berbasis kearifan lokal yang dapat dilihat pada tabel 2 dibawah ini :

Tabel 2 Penilaian Ahli Validasi Bahasa

No	Aspek Yang Dinilai	Nilai Yang Diperoleh
1	Ketepatan struktur kalimat	3
2	Keefektifan kalimat	3
3	Kebakuan istilah	3
4	Kepemahaman terhadap pesan atau materi	4
5	Fungsi <i>flash card</i> digital dalam mendorong berpikir kritis	4
6	Keakuratan gambar dan ilustrasi	4
7	Kesesuaian dengan kemampuan intelektual peserta didik	4
8	Kesesuaian dengan perkembangan emosional peserta didik	4
9	Ketepatan tata bahasa	3
10	Ketepatan ejaan	3
Jumlah		35

Tabel 3 Hasil Validasi Ahli Bahasa

Butir	Jumlah nilai	Jumlah skor total	Rata-rata	Keterangan
10	35	40	0,84	Tinggi

Hasil uji coba ahli media: Validator media dalam menguji aspek kelayakan media yaitu dengan memberikan penilaian berdasarkan indikator penilaian juga memberikan saran. Saran yang diberikan oleh validator media diantaranya adalah untuk memperbaiki kartu petunjuk penggunaan media *flash card* digital berbasis kearifan lokal, mengganti gambar pada media *flash card* digital berbasis kearifan lokal dengan gambar asli dan memperbaiki penulisan kata yang masih salah serta warna huruf yang lebih cerah. Adapun hasil validasi ahli bahasa berdasarkan aspek yang dinilai dapat dilihat pada tabel 4 sebagai berikut :

Tabel 4 Penilaian Hasil Validasi Media

No	Indikator Penilaian	Penialain
1	Ukuran <i>flash card</i> digital sesuai dengan standar regular	4
2	Kesesuaian ukuran <i>flash card</i> digital dengan materi	3
3	Penampilan unsur tata letak bagian depan	4
4	Keterpaduan warna halaman depan	4
5	Komposisi dan ukuran unsur tata letak <i>flash card</i> digital bagian belakang	3
6	Keterpaduan warna pada halaman belakang	3
7	Kesesuaian isi panduan penggunaan <i>flash card</i> digital terhadap fungsinya	4
8	Fungsi dalam menggambarkan isi/materi ajar	4
9	Penempatan ilustrasi atau gambar proporsional	3
10	Desain kreatif dan dinamis	3
Jumlah		35

Tabel 5 Hasil Penilaian Ahli Media

Butir	Jumlah nilai	Jumlah skor total	Presentase	Keterangan
10	35	40	0,82	Sangat Valid

Hasil uji coba materi: evaluasi yang dilakukan sama dengan ahli bahasa dan media yaitu menggunakan angket. Setiap indikator mendapatkan tanggapan positif, yang menunjukkan bahwa materi telah disusun tepat dan relevan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Adapun hasil validasi yang telah dianalisis dapat dilihat pada tabel 6 dan 7 dibawah ini :

Tabel 4.6 Penilaian Ahli Validasi Materi (Kelayakan Isi)

No	Butir pertanyaan	Penilaian
1	Kelengkapan materi	4
2	Keluasan materi	3
3	Kedalaman materi	3
4	Keakuratan data dan fakta	4
5	Keakruatan gambar dan ilustrasi	4
6	Keakuaratan contoh dan kasus	4
7	Keakuratan istilah	4
8	Keakuratan gambar dan ilustrasi	4
9	Mendorong rasa ingin tahu	3
10	Menciptakan kemampuan bertanya	3
Jumlah		36

Tabel 4.7 Penilaian Ahli Materi (Kelayakan Penyajian)

No	Butir pertanyaan	Penilaian
1	Variasi dan fleksibilitas	4
2	Keterlibatan peserta didik	4
Jumlah		8

Tabel 8 Hasil Penilaian Ahli Materi

Butir	Jumlah nilai	Jumlah skor total	Rata-rata	Keterangan
12	44	48	0,88	Tinggi

Keseluruhan penilaian kevalidan media *flash card* digital berbasis kearifan lokal yang telah diberikan oleh ketiga validator yakni ahli bahasa, media, dan materi dapat dilihat pada tabel 9 berikut ini :

Tabel 4.9 Rekapitulasi Penilaian Validator

No	Validasi	Validator	Nilai
1	Bahasa	Dr. Agung Nugroho, M.Pd.	0,84
2	Media	Dr. Leo Charli, M.Pd.	0,82
3	Materi	Alfiansyah Hasan, S.Pd.	0,88
Rata-rata			0,85

Hasil uji coba kepraktisan

Uji coba kepraktisan guru: uji coba dilakukan dengan cara memberikan nilai pada angket kepraktisan guru yang terdiri dari 10 butir pernyataan. Guru juga diminta memberikan kritik dan saran terhadap masukan terhadap produk yang dikembangkan. Berikut hasil repon pada guru dapat dilihat pada tabel 10 dibawah ini:

Tabel 10 Hasil Penialian Uji Coba Kepraktisan Guru

No	Pernyataan	Jawaban
1	Efisiensi waktu berjalan dengan baik saat penerapan media flash card digital.	3
2	Media pembelajaran tidak dapat digunakan secara fleksibel.	3
3	Menunjang dalam pemahaman materi pembelajaran.	4
4	Media pembelajaran berorientasi hanya pada guru.	4
5	Media pembelajaran berkontribusi terhadap keaktifan belajar siswa.	4
6	Media pembelajaran tidak mampu membangun sebuah pengetahuan baru bagi siswa.	4
7	Penyajian materi sesuai ATP dan Capaian Pembelajaran.	4
8	Media pembelajaran tidak dapat membangun rasa ingin tahu siswa terhadap materi keragaman budaya Indonesia.	3
9	Desain, warna, dan bentuk flash card digital sangat menarik dan berwarna.	3
10	Penggunaan ejaan, kata dan kalimat sulit dipahami.	4
JUMLAH		36

Tabel 11 Hasil Respon Guru

No	Nama Responder	Skor Tertinggi	Jumlah Skor	Presentase	Klasifikasi
1	Alfiansyah Hasan, S.Pd.	40	46	90%	Sangat Praktis

Hasil uji coba perorangan (*one to one*): uji coba dilakukan bersama 3 peserta didik dengan tingkat kemampuan tinggi, sedang, dan rendah. Hasil uji coba *one to one* dapat dilihat pada tabel 12 dibawah ini :

Tabel 12 Hasil respon siswa (*one to one*)

No	Siswa	Skor maksimal	Jumlah Skor	Presentase	Klasifikasi
1	S-1	8	8	100%	Sangat Praktis
2	S-2	8	7	88%	Sangat Praktis
3	S-3	8	6	75%	Sangat Praktis
Jumlah keseluruhan		24	21	263%	
Rata rata				87,5%	Sangat Praktis

Hasil coba kelompok kecil (*small group*): uji coba kelompok kecil dilakukan bersama 6 siswa dengan kemampuan tinggi, sedang dan rendah. Berikut ini hasil uji coba kelompok kecil dapat dilihat pada tabel 13 dibawah ini :

Tabel 13 Hasil Penilaian Uji Coba Kepraktisan (*Small Group*)

No	Siswa	Skor maksimal	Jumlah Skor	Presentase	Klasifikasi
1	S-1	8	8	100%	Sangat Praktis
2	S-2	8	8	100%	Sangat Praktis
3	S-3	8	8	100%	Sangat Praktis
4	S-4	8	8	100%	Sangat praktis
5	S-5	8	4	50%	Cukup praktis
6	S-6	8	5	62,5%	Sangat praktis
jumlah keseluruhan		48	41	513%	
Rata rata				85,4%	Sangat Praktis

Keseluruhan penilaian kepraktisan media *flash card* digital berbasis kearifan lokal yang diberikan guru dan siswa dapat dilihat pada tabel 14 dibawah ini :

Tabel 14 Rekapitulasi penilaian uji coba kepraktisan

No	Penilai	Jumlah skor total	Jumlah skor yang diperoleh	Persentase	Kategori
1	Alfiansyah Hasan, S.Pd.	40	36	90%	Sangat praktis
2	3 orang siswa kelas IV	24	21	87,5%	Sangat praktis
3	6 orang siswa kelas IV	48	41	85,4%	Sangat praktis
Rata-rata		112	98	87,5%	Sangat praktis

Hasil uji coba efektifitas

Analisis keefektifan menggunakan rumus *N-Gain* dapat memberikan gambaran jelas sejauh mana media *flash card* digital berbasis kearifan lokal efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil uji coba kelompok besar bisa dilihat pada tabel dibawah ini

Tabel 4.15 Hasil analisis uji coba kelompok besar

No	Nama siswa	Pre test	Pos test
1	S-1	70	90
2	S-2	65	85
3	S-3	35	85
4	S-4	30	80
5	S-5	35	85
6	S-6	30	80
7	S-7	20	75
8	S-8	50	85
9	S-9	40	85
10	S-10	80	95
11	S-11	30	85
12	S-12	25	80
13	S-13	55	85
14	S-14	75	90
15	S-15	15	75
16	S-16	75	90
17	S-17	40	85
18	S-18	10	70
19	S-19	20	75
Rata rata		42,11	83,16

PEMBAHASAN

Hasil penelitian pada uji coba yang dilakukan menunjukkan bahwa media *flash card* digital berbasis kearifan local menggunakan hasil dari validator bahasa sebesar 0,84, validator media sebesar 0,82 dan validator materi sebesar 0,88 dengan rata-rata sebesar 0,85 dengan kategori tinggi. Selanjutnya analisis penilaian kepraktisan guru, *one to one*, dan *small group* mendapatkan skor rata rata sebesar 87,6% atau sangat praktis. Kemudian hasil keefektifan diperoleh *N-gain* diperoleh skor rata-rata sebesar 0,7 dengan kategori tinggi.

DAFTAR PUSTAKA

- Hamzah, A. (2021). *Metode penelitian & pengembangan (research & development) uji produk kuantitatif dan kualitatif proses dan hasil dilengkapi contoh proposal pengembangan desain uji kualitatif dan kuantitatif*. CV Literasi Nusantara Abadi.
- Leny, L. (2022). Implementasi Kurikulum Merdeka untuk Meningkatkan Motivasi Belajar pada Sekolah Menengah Kejuruan Pusat Keunggulan. *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(1), 38–49.
- Ma'rufah, Khairunisa Nuril, dkk. 2022. Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Menggunakan Media flashcard. *Proseding Konferensi Ilmu Dasar*, 3.
- Raharja, A. D., Selvia, M., & Hilman, C. (2022). Revitalisasi nilai-nilai kearifan lokal dalam pendidikan yang relevan dalam mengatasi permasalahan global. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 2(2), 85-89.

- Safitri, M., & Aziz, M. R. (2022). ADDIE, sebuah model untuk pengembangan multimedia learning. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2), 51-59.
- Sugiyono. (2017). *Metodologi penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sulhelayati, Z, S., Rahmawati, I., Tantu, Y. R. P., Suleman, N., Nasbey, H., Kunusa, W. R., Tangio, Julhim. S., & Anzelina, D. (2023). *Pembelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial)*. Yayasan Kita Menulis.
- Wadi, S., Alwi, M., Hakim, A. R., & Zhanni, M. R. A. (2023). Pengembangan Modul Pembelajaran IPAS Berbasis Kearifan Lokal Tanaman Penyehatan. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 13(3), 870-877.