

**PENGARUH MEDIA FLASHCARD BERBASIS KEARIFAN LOKAL JEPARA  
DALAM PENINGKATAN KARAKTER SOSIAL BUDAYA SISWA  
KELAS 4 SDN 3 BANYUMANIS**

Ninis Fivtia Sari<sup>1</sup>, F. Shoufika Hilyana<sup>2</sup>, Nur Fajrie<sup>3</sup>  
PGSD FKIP Universitas Muria Kudus

<sup>1</sup>202033273@std.umk.ac.id, <sup>2</sup>farah.hilyana@umk.ac.id, <sup>3</sup>nur.fajrie@umk.ac.id

**ABSTRACT**

*Socio-cultural character is a character value that students must possess because socio-cultural character is very important in social and state life. However, there are many students in Indonesia who still have low levels of social and cultural character. Therefore, the research aims to determine the influence of the socio-cultural character of grade 4 students at SD N 3 Banyumanis before and after using flashcards based on Jepara local wisdom and how big the influence is. This research is quantitative research. The experimental research design used was Pre-experimental One Group Pretest-Posttest Design. This research was conducted on grade 4 students at SD N 3 Banyumanis with a total of 22 students. The data in this research was collected using a questionnaire. Data will be analyzed using the T-Test. The results of this research can be seen from the average scores where in the pretest the average score was 226.13, while in the posttest the average score was 235.36. Then the T-test obtained a significance value of  $0.000 < 0.05$ . So it can be concluded that the conclusion  $H_a$  is accepted and  $H_0$  is rejected, which means that there is an influence of using flashcards based on local Jepara wisdom to improve socio-cultural character in class 4 of SD N 3 Banyumanis.*

*Keywords: Flashcard Media, Jepara Local Wisdom, Sosio-Cultural Character*

**ABSTRAK**

Karakter sosial budaya merupakan sebuah nilai karakter yang harus dimiliki oleh peserta didik sebab karakter sosial budaya sangat penting dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara. Namun, banyak sekali peserta didik di Indonesia yang masih rendah karakter sosial budaya dalam dirinya. Oleh karena itu, penelitian bertujuan untuk mengetahui pengaruh karakter sosial budaya siswa kelas 4 SD N 3 Banyumanis sebelum dan sesudah menggunakan *flashcard* berbasis kearifan lokal Jepara dan seberapa besar pengaruhnya. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif. Desain penelitian eksperimen yang digunakan adalah Pre-experimental One Group Pretest-Posttest Design. Penelitian ini dilakukan pada peserta didik kelas 4 di SD N 3 Banyumanis dengan jumlah 22 peserta didik. Data dalam penelitian ini dikumpulkan dengan menggunakan angket. Data akan dianalisis menggunakan Uji-T. Hasil penelitian ini dapat dilihat dari nilai rata-rata dimana dalam *pretest* didapatkan rata-rata skor sebesar 226,13 sedangkan di *posttest* mendapatkan rata-rata skor sebesar 235,36. Kemudian pada uji-T memperoleh nilai signifikansi  $0,000 < 0,05$ . Sehingga dapat disimpulkan kesimpulan  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak yang artinya terdapat pengaruh penggunaan *flashcard* berbasis kearifan lokal Jepara untuk meningkatkan karakter sosial budaya di kelas 4 SD N 3 banyumanis.

Kata Kunci: Media *Flashcard*, Kearifan Lokal Jepara, Karakter Sosial Budaya

## **A. Pendahuluan**

Pendidikan tidak terlepas dari kehidupan sehari-hari karena apa yang dipelajari di dalam dunia pendidikan sesuai dengan kehidupan nyata yang dialami oleh peserta didik (Annisah, 2019). menurut Maulida dkk. (2023) pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana dan proses belajar agar peserta didik secara aktif dapat mengembangkan potensi dirinya. Pendidikan adalah proses pengembangan pengetahuan, keterampilan, sikap, dan kualitas lainnya melalui partisipasi dalam tata cara tertentu, sehingga bermanfaat bagi diri sendiri, keluarga, negara, masyarakat, dan bangsa. Oleh sebab itu, pendidikan memiliki guna berpengaruh dalam meningkatkan kualifikasi masyarakat. Kegiatan pembelajaran dalam pendidikan membentuk metode hubungan antara guru dan siswa.

Senada dengan hal tersebut, Nidawati, (2019:14) menjabarkan bahwa karakter anak dapat terbentuk karena adanya suatu pendidikan yang tertanam pada diri anak sejak dini. Karakter merupakan atribut moral dan mental individu yang dibentuk oleh lingkungannya (sosialisasi atau

pendidikan-pengasuhan) dan faktor bawaan (sifat alamiah). Menurut Hilyana & Hakim, 2018 pendidikan karakter merupakan upaya sadar guru untuk mengajarkan nilai-nilai karakter kepada peserta didik. Manusia dilahirkan dengan kapasitas berkarakter baik, namun kapasitas tersebut perlu terus menerus diisi dengan nilai-nilai melalui sosialisasi dan pendidikan sejak dini. Betapa pentingnya bagi anak untuk memulai sosialisasi dan pendidikan sejak dini guna mengembangkan karakternya, karena pembelajaran terjadi sepanjang hidup. Namun ia melakukan kesalahan karena tidak mengajarkan pelajaran hidup kepadanya ketika ia masih kecil, sehingga ia akan tumbuh dan mewarisi nilai-nilai benar yang akan membimbingnya menjadi harmonis atau ia akan menderita kerugian seumur hidup. Dalam sebuah keluarga, pendidikan adalah hal yang utama dan utama.

Sosial budaya mengacu pada dua aspek utama kehidupan bersama manusia: sosial (kemasyarakatan) dan budaya (kebudayaan). Untuk dapat bertahan hidup, manusia perlu berinteraksi dengan lingkungannya. Artinya, masyarakat perlu bekerja

sama. Kemampuan suatu masyarakat untuk bertahan hidup sangat bergantung pada empat komponen utama. Struktur sosial: Untuk menciptakan kehidupan yang harmonis, penting untuk memahami nilai-nilai kebersamaan, toleransi, dan tanggung jawab ketika hidup berkelompok. Pentingnya peran keluarga dalam menanamkan nilai-nilai sosial budaya pada anak (Suarmini dkk., 2016).

Peningkatan karakter sosial budaya merupakan proses yang mendalam dalam membentuk individu menjadi bagian yang aktif dan responsif terhadap nilai-nilai, norma, serta kebiasaan yang ada dalam suatu masyarakat. Ini melibatkan pemahaman mendalam tentang kearifan lokal, kesadaran akan keberagaman, dan penghargaan terhadap warisan budaya. Proses ini tidak hanya tentang pengetahuan, tetapi juga tentang implementasi nilai-nilai tersebut dalam perilaku sehari-hari. Meningkatkan karakter sosial budaya mencakup pengembangan empati, toleransi, kerjasama, rasa hormat terhadap orang lain, serta kemampuan untuk beradaptasi dan menghargai perbedaan budaya. Ini adalah fondasi utama dalam

membentuk individu yang mempunyai kesadaran yang kuat terhadap nilai-nilai yang diwariskan oleh budaya mereka serta mampu berinteraksi dengan masyarakat secara positif dan bermakna.

Mengetahui Kearifan lokal daerah sekitar tempat tinggal juga menjadi salah satu bentuk menumbuhkan Karakter sosial budaya. Sebab kearifan lokal merupakan warisan budaya dari nenek moyang yang harus dijaga dan dilestarikan. Kearifan lokal juga dapat diterjemahkan sebagai karya akal budi, perasaan mendalam, tabiat, bentuk perangai, dan anjuran untuk kemuliaan manusia. Penguasaan atas kearifan lokal akan mengusung jiwa mereka semakin berbudi luhur (Yuliati, 2013: 4). Kearifan lokal juga dapat memberikan gambaran dimana hal tersebut terkait dengan kehidupan manusia dan lingkungannya. menurut Njatrijani (2018) Kearifan lokal adalah pandangan hidup dan ilmu pengetahuan serta berbagai strategi kehidupan yang berwujud aktivitas yang dilakukan oleh masyarakat lokal dalam menjawab berbagai masalah dalam pemenuhan kebutuhan mereka. Hal serupa juga ditemukan di Kabupaten Jepara

dimana kota ini memiliki beberapa kearifan lokal seperti membuat kerajinan tangan dalam seni ukir dan membuat kain tenun. Zaman sekarang anak-anak masih kurang dalam memiliki karakter sosial budaya dalam melestarikan budaya lokal. Menurut Fajrie (2012) budaya daerah memiliki kekayaan yang perlu diperhatikan dan ditangani secara cermat, terutama dalam memasuki perkembangan era globalisasi. Hal ini disebabkan penanaman karakter sosial budaya pada anak sangat rendah.

Berdasarkan hasil observasi yang dilaksanakan pada 6 Desember 2023 SD N 3 Banyumanis menemukan bahwa siswa kelas 4 sebagian ada siswa yang serius memperhatikan penjelasan guru, ada pula siswa yang kurang memperhatikan atau ada siswa yang memiliki kemauan belajar dan siswa yang tidak memiliki kemauan belajar dan banyak siswa yang tidak mengetahui akan halnya budaya-budaya Indonesia khususnya di daerahnya sendiri yaitu Jepara tetapi hanya mengetahui pantai-pantai di daerah sekitarnya saja.

Berdasarkan pra wawancara peneliti dengan guru kelas 4 di SD N 3 Banyumanis menunjukkan bahwa 30% siswa mengerti peninggalan-peninggalan bersejarah di lingkungan sekitar dan 70% sisanya masih bingung mengenai peninggalan - peninggalan bersejarah di lingkungan sekitar. Mengenai jenis tarian daerah Jepara, 100% siswa kelas 4 dengan jumlah 22 peserta didik mereka tidak mengenal tari asal Jepara satupun. Disamping itu, siswa lebih suka dengan budaya-budaya asing dibandingkan dengan budaya Indonesia. Siswa dapat mengerti budaya-budaya asing seperti contoh demam K-POP dari Negara korea dimana siswa dapat menirukan lagu yang dinyanyikan dari K-pop tersebut dan dan justru kurang cakap dalam berbahasa jawa.

Seorang pendidik memiliki peran dan tugas yang berat dalam menanamkan karakter sosial budaya terhadap siswa. Salah satu media yang tepat dalam membangun karakter sosial budaya adalah flashcard. Hasil dari penelitian yang dilakukan oleh Bowo & Budiati (2019) mengatakan bahwa media flashcard dapat meningkatkan siswa terhadap pembentukan karakter bangsa.

Penelitian lain yang dilakukan oleh Muryanti (2019) didapatkan hasil bahwa penggunaan media flashcard berpengaruh terhadap kemampuan membaca permulaan kelas I MIN 8 Bandar Lampung dapat dilihat dari nilai rata-rata pada kelas eksperimen lebih besar daripada kelas kontrol. *Flashcard* adalah media kartu kecil yang berisi gambar, teks, atau tanda simbol yang mengingatkan atau mengarahkan peserta didik kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar. Menurut Cepiriyana & Susilana (2019) *flashcard* merupakan media pembelajaran yang berupa kartu bergambar berukuran 25x30 cm. Gambar-gambar pada *flashcard* merupakan serangkaian pesan yang disajikan dengan adanya keterangan pada setiap gambar.

Memupuk dan membangun karakter sosial budaya pada anak sangat perlu diterapkannya pembelajaran berbasis kearifan lokal. Kearifan lokal merupakan suatu sistem sosial budaya yang diwariskan secara turun-temurun dan berbentuk pengetahuan, adat istiadat, hukum, dan kemampuan masyarakat setempat untuk memenuhi kebutuhan (kehidupan) bersama. Kearifan lokal merupakan modal sosial yang

diciptakan masyarakat untuk menjaga keselarasan dan keseimbangan antara pemeliharaan sumber daya alam sekitar dengan kehidupan sosial budaya masyarakat (Hidayati, 2017). Salah satu kearifan lokal Jepara yaitu seni ukir atau biasa disebut ukiran Jepara. Sekarang ini pengrajin seni ukir di Jepara jarang sekali ditemui padahal seni ukir asal Kota Jepara sudah sangat terkenal hingga mancaNegara. Anak-anak muda sangat jarang yang mau mempelajari seni ukir padahal anak-anak muda adalah generasi yang bisa diandalkan oleh Kota Jepara. Mereka lebih suka mempelajari hal lain yang dapat membantu mereka dalam menunjang masa depan yang jelas kedepannya. Pada permasalahan di atas, perlunya sosialisasi tentang kearifan lokal Kabupaten Jepara di sekolah. Ukiran sendiri memiliki banyak jenisnya dan juga memiliki sebuah arti yang sangat dalam, seperti sebuah ketekunan, keuletan, seni, kesabaran dan imajinasi. Hal tersebut menjadi sebuah sarana dalam meningkatkan karakter sosial budaya. Melihat pentingnya karakter sosial budaya pada siswa sekolah dasar, maka peneliti akan mengaplikasikan media *flashcard* untuk meningkatkan

karakter siswa pada sosial budaya. Diharapkan pada penggunaan media *flashcard* tersebut peneliti dapat membantu siswa dalam memahami nilai karakter sosial budaya. Untuk itu peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Media *Flashcard* Berbasis Kearifan Lokal Jepara Dalam Peningkatan Karakter Sosial Budaya Siswa Kelas 4 SD N 3 Banyumanis”

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian dilakukan di kelas 4 SD N 3 Banyumanis Jepara dimana lokasi sekolah tersebut berada di desa Banyumanis Kecamatan Donorojo Kabupaten Jepara. Sementara itu, waktu pelaksanaan penelitian akan dilakukan pada semester genap pada tahun pembelajaran 2023/2024.

Dalam penelitian ini rancangan penelitian *eksperiment* yang akan digunakan adalah *Pre- experimental One Group Pretest-Posttest Design*. Hal tersebut senada dengan pendapat Sugiyono (2017) bahwa hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan. Metode ini dilakukan terhadap satu kelompok tanpa adanya

kelompok kontrol. Berikut pola desain *One Group Pretest-Posttest Design*:

Tabel 1. Desain *One Group Pretest-Posttest Design*

| <i>Pretest</i> | <i>Perlakuan</i> | <i>Posttest</i> |
|----------------|------------------|-----------------|
| O <sub>1</sub> | X                | O <sub>2</sub>  |

Keterangan :

O<sub>1</sub> : Pengujian angket sebelum diberikan perlakuan

X : Perlakuan menggunakan media pembelajaran *flashcard*

O<sub>2</sub> : Pengujian angket setelah diberi perlakuan

Teknik pengumpulan data ini menggunakan pertanyaan dalam angket atau kuesioner yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Angket atau kuesioner yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis kuesioner atau angket tertutup, karena respondennya hanya tinggal memberikan pilihan dengan tanda silang pada salah satu jawaban yang dianggap benar. Adapun angket yang akan diberikan kepada sampel penelitian di dua waktu yaitu *pretest* dan *posttest*. *Pretest* akan diteskan sebelum diberikan treatment berupa pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *flashcard*

berbasis kearifan lokal yang berguna untuk mengetahui kondisi awal mengenai karakter sosial budaya pada siswa. Selanjutnya *posttest* diberikan setelah treatment berupa pembelajaran dengan media *flashcard* berbasis kearifan lokal yang berguna untuk mengetahui pengaruh dari pengaplikasian *flashcard* berbasis kearifan lokal Jepara pada siswa kelas 4 SD N 3 Banyumanis.

### C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

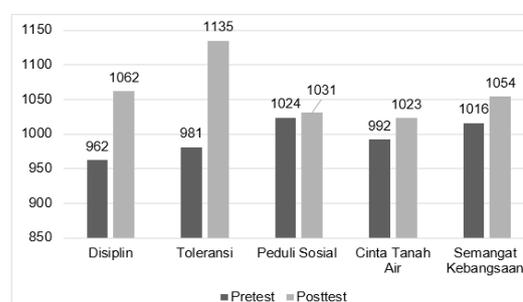
Hasil dari penelitian yang dilakukan angket karakter sosial budaya siswa di ambil dari skor angket yang di bagikan kepada 22 responden yaitu siswa kelas 4 SD N 3 Banyumanis berjumlah 50 pernyataan angket dengan skor maksimal 250.

Tabel 2. Skor *Pretest* dan *Posttest* Karakter Sosial Budaya

| Indikator           | Karakter Sosial Budaya |                 |
|---------------------|------------------------|-----------------|
|                     | <i>Pretest</i>         | <i>Posttest</i> |
| Disiplin            | 962                    | 1062            |
| Toleransi           | 981                    | 1135            |
| Peduli Sosial       | 1024                   | 1031            |
| Cinta Tanah Air     | 992                    | 1023            |
| Semangat Kebangsaan | 1016                   | 1054            |

Tabel diatas menunjukkan bahwa karakter sosial budaya memiliki beberapa indikator antara

lain disiplin, toleransi, peduli sosial, cinta tanah air, dan semangat kebangsaan. Angket yang dibagikan kepada 22 responden dengan skor maksimal per indikator dari 22 responden dengan total 1.100. Berikut gambar diagram dari hasil skor pretest dan posttest angket karakter sosial budaya dari 22 responden yang dibagi per indikator adalah sebagai berikut:



Grafik 1. Hasil Skor Karakter Sosial Budaya

Berdasarkan grafik 1 Karakter sosial budaya memiliki beberapa indikator antara lain disiplin, toleransi, peduli sosial, cinta tanah air, dan semangat kebangsaan. pada masing-masing indikator untuk skor *pretest* rendah dan skor *posttest* lebih tinggi dari skor *pretest*. Hal itu dikarenakan ketika *pretest* belum diberikannya media *flashcard* berbasis kearifan lokal dan ketika *posttest* sudah diberikan media *flashcard* berbasis kearifan lokal, maka terjadi pengaruh yang signifikan. Skor karakter sosial

budaya pada *pretest* yang paling tinggi adalah indikator semangat kebangsaan, untuk skor *posttest* yang paling tinggi adalah indikator toleransi. hal itu karena pembelajaran karakter sosial budaya menggunakan media *Flashcard* berbasis budaya lokal Jepara sehingga siswa mudah memahami.

Pengujian hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini yaitu pengujian hipotesis menggunakan uji t-parsial. Hal itu dilakukan karena dalam penelitian ini, penelitian hanya menggunakan satu kelompok untuk dijadikan kelas eksperimen. Perhitungan Uji-T dalam penelitian ini menggunakan SPSS v.23. Tujuan dari uji ini yaitu digunakan untuk menguji nilai rata-rata sebelum dan sesudah diberikan perlakuan apakah ada pengaruh yang signifikan atau tidak. Berikut ini hasil output Uji-t menggunakan SPSS v.23

**Tabel 3. Hasil Uji T**

|        |                              | Paired Differences |                |                 |   |          | t      | df | Sig. (2-tailed) |
|--------|------------------------------|--------------------|----------------|-----------------|---|----------|--------|----|-----------------|
|        |                              | Mean               | Std. Deviation | Std. Error Mean | 95% Confidence Interval of the Difference |          |        |    |                 |
|        |                              |                    |                |                 | Lower                                     | Upper    |        |    |                 |
| Pair 1 | Karakter Sosial Budaya Siswa | -10.50000          | 5.09668        | 1.08662         | -12.75974                                 | -8.24026 | -9.663 | 21 | 0.000           |

Berdasarkan tabel diatas hasil uji-T dapat dilihat dari nilai signifikansi

yang didapatkan lebih kecil dari 0,05 ( $0,000 < 0,05$ ). Sehingga, dapat disimpulkan bahwa  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak yang artinya terdapat pengaruh penggunaan *flashcard* berbasis kearifan lokal Jepara untuk meningkatkan karakter sosial budaya di kelas 4 SD N 3 Banyumanis.

### **Pembahasan**

#### **Pengaruh karakter sosial budaya siswa kelas 4 SD N 3 Banyumanis sebelum dan sesudah diberikan pembelajaran dengan menggunakan *flashcard* berbasis kearifan lokal Jepara**

Karakter sosial budaya siswa dapat diketahui pada sebelum dan sesudah diberikannya pembelajaran menggunakan *flashcard* berbasis kearifan lokal Jepara dapat dianalisa berdasarkan hasil angket mengenai karakter sosial budaya. Angket mengenai karakter sosial budaya siswa diberikan guru sebelum dan sesudah pembelajaran dengan menggunakan *flashcard* berbasis kearifan lokal Jepara.

Karakter sosial budaya memiliki beberapa indikator antara lain disiplin, toleransi, peduli sosial, cinta tanah air, dan semangat kebangsaan. pada

masing-masing indikator untuk skor *pretest* rendah dan skor *posttest* lebih tinggi dari skor *pretest*. Hal itu dikarenakan ketika *pretest* belum diberikannya media *flashcard* berbasis kearifan lokal dan ketika *posttest* sudah diberikan media *flashcard* berbasis kearifan lokal, maka terjadi pengaruh yang signifikan. Skor karakter sosial budaya pada *pretest* yang paling tinggi adalah indikator semangat kebangsaan, untuk skor *posttest* yang paling tinggi adalah indikator toleransi. hal itu karena pembelajaran karakter sosial budaya menggunakan media *Flashcard* berbasis budaya lokal Jepara sehingga siswa mudah memahami.

Hasil jawaban angket menunjukkan bahwa sebelum diberikannya media *Flashcard* berbasis kearifan lokal, beberapa siswa ada yang masih bingung dengan pantai-pantai di sekitar Jepara, ukiran Jepara, kain tenun troso dan upacara adat yang ada di Jepara. Banyak siswa memiliki karakter tidak bersikap serius dalam memperhatikan penjelasan dari guru, banyak siswa yang belum memiliki kemauan belajar, dan juga siswa hanya mengetahui pantai-pantai yang

ada di sekitarnya saja dan siswa juga lebih menyukai budaya-budaya asing seperti demam K-Pop dari negara Korea dimana siswa dapat menirukan lagu yang dinyanyikan dari K-Pop tersebut dan justru kurang cakap dalam berbahasa. (hasil observasi, 9 September 2023)

Media pembelajaran adalah sebuah alat untuk membantu guru menyampaikan informasi, pesan, ide atau gagasan yang berupa materi atau bahan ajar kepada siswa dengan lebih jelas. Hilyana dkk. (2023) berpendapat bahwa media memiliki tugas sebagai guru dan menjadi sumber belajar bagi peserta didik. Sementara menurut Ibrahim dkk (2023) media pembelajaran merupakan salah satu alat pendidikan yang mungkin dapat membantu guru dalam memperdalam pemahaman siswanya guru dapat menggunakan berbagai media pembelajaran sebagai sumber untuk menyampaikan pengetahuan kepada siswanya. Selain itu, menurut Afisa dkk. (2023) media pembelajaran sangat membantu guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran, karena dapat memudahkan penyampaian materi pembelajaran dengan menarik serta siswa akan dengan mudah

menerima materi pelajaran dan akan mudah diingat siswa.

Penggunaan media *Flashcard* berbasis kearifan lokal, mempengaruhi minat siswa terhadap budaya lokal dan membuat mereka lebih serius dalam memperhatikan penjelasan guru. Menurut Sumiati (2019) Pengaruh media *flashcard* berbasis budaya lokal menunjukkan dampak yang signifikan. Hal ini dapat dilihat dari hasil analisis lembar pengamatan aktivitas anak diperoleh kriteria berkembang sesuai harapan. Kemudian menurut Herlinasari (2017), setelah penggunaan media *Flashcard* berbasis kearifan lokal, siswa menunjukkan pengaruh pemahaman terhadap budaya lokal dan lebih serius dalam memperhatikan penjelasan guru. Media *Flashcard* ini membantu mengubah sikap siswa yang awalnya lebih tertarik pada budaya asing menjadi lebih menghargai dan memahami budaya lokal mereka sendiri. Siswa yang awalnya bingung tentang berbagai aspek budaya Jepara, setelah menggunakan media *Flashcard*, menunjukkan pemahaman dan pengetahuan yang lebih baik. Pengaruh positif dari media *Flashcard* berbasis kearifan lokal terlihat dari hasil angket *posttest* yang

menunjukkan nilai lebih tinggi dibandingkan dengan *pretest*. Sebelum diberikan media *Flashcard*, banyak siswa yang kurang termotivasi untuk belajar tentang budaya lokal, tetapi setelah diberikan media tersebut, motivasi belajar mereka meningkat secara signifikan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *Flashcard* berbasis kearifan lokal dapat menjadi alat untuk mempengaruhi apresiasi siswa terhadap kekayaan budaya di daerah Jepara. Nilai *posttest* siswa menunjukkan bahwa penggunaan media *Flashcard* berbasis kearifan lokal dapat menjadi strategi pembelajaran yang berpengaruh dalam mengajarkan materi budaya lokal di sekolah dasar. Menurut Rasyid dkk. (2023), budaya lokal dapat memberikan pengaruh yang positif dalam pembentukan pendidikan karakter siswa di Indonesia. Dengan mempertahankan nilai-nilai budaya lokal dan memperkenalkan tradisi serta adat istiadat masyarakat setempat, siswa dapat belajar menghargai dan mencintai budaya serta menjaga kelestariannya.

Kenaikan nilai *posttest* siswa menunjukkan bahwa penggunaan

media *Flashcard* berbasis kearifan lokal dapat menjadi strategi pembelajaran yang memiliki pengaruh dalam mengajarkan materi budaya lokal di sekolah dasar. Media *Flashcard* juga berhasil mengatasi kesulitan siswa dalam mengidentifikasi dan memahami berbagai elemen budaya Jepara, sehingga membantu mereka untuk lebih mengenal dan menghargai warisan budaya mereka. Media *Flashcard* ini berhasil mengatasi kesulitan siswa dalam mengidentifikasi dan memahami berbagai elemen budaya Jepara, sehingga membantu mereka untuk lebih mengenal dan menghargai warisan budaya mereka. Media *Flashcard* ini membantu mengubah sikap siswa yang awalnya lebih tertarik pada budaya asing menjadi lebih menghargai dan memahami budaya lokal mereka sendiri. Siswa yang awalnya bingung tentang berbagai aspek budaya Jepara, setelah menggunakan media *Flashcard*, menunjukkan pemahaman dan pengetahuan yang lebih baik. Menurut Nawafilaty (2018), *flashcard* dapat mempengaruhi kemampuan anak dalam berpikir dapat dilihat dari skor anak antara sebelum dan

sesudah diberi perlakuan. Perubahan karakter sosial budaya siswa terlihat dari hasil angket *posttest* yang menunjukkan nilai lebih tinggi dibandingkan dengan *pretest*. Sebelum diberikan media *Flashcard*, banyak siswa yang kurang termotivasi untuk belajar tentang budaya lokal Jepara, tetapi setelah diberikan media tersebut, semangat belajar mereka dipengaruhi secara signifikan.

Berdasarkan rekapitulasi mengenai karakter sosial budaya siswa sebelum dan sesudah diberikan media *Flashcard* berbasis kearifan lokal, dapat diperoleh bahwa karakter sosial budaya semua siswa kelas 4 SD N 3 Banyumanis lebih baik karena hasil *posttest* sesudah diberikan pengajaran dengan media *Flashcard* berbasis kearifan lokal semua siswa memperoleh nilai lebih tinggi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *Flashcard* berbasis kearifan lokal Jepara dapat menjadi alat yang mendukung untuk mempengaruhi pengetahuan siswa terhadap kekayaan budaya daerah mereka. Nilai *posttest* siswa menunjukkan bahwa penggunaan media *Flashcard* berbasis kearifan lokal dapat menjadi strategi pembelajaran yang berpengaruh dalam mengajarkan

materi budaya lokal di sekolah dasar. Media *Flashcard* juga berhasil mengatasi kesulitan siswa dalam mengidentifikasi dan memahami berbagai budaya Jepara, sehingga membantu mereka untuk lebih mengenal dan menghargai warisan budaya mereka.

**Besar pengaruh media *Flashcard* berbasis kearifan lokal Jepara terhadap karakter sosial budaya kelas 4 SD N 3 Banyumanis**

Pengaruh media *flashcard* berbasis kearifan lokal Jepara terhadap karakter sosial budaya siswa kelas 4 SD N 3 Banyumanis dapat diketahui dari hasil uji hipotesis. Adapun uji yang dapat menjelaskan apakah hipotesis dalam penelitian ini diterima atau tidak yaitu dengan uji t parsial. Berdasarkan dilihat dari nilai signifikansi yang didapatkan  $0,000 < 0,05$ . Sehingga, dapat disimpulkan bahwa  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak yang artinya terdapat pengaruh penggunaan *flashcard* berbasis kearifan lokal Jepara untuk meningkatkan karakter sosial budaya di kelas 4 SD N 3 Banyumanis.

Hasil dari penelitian ini juga didukung beberapa penelitian terdahulu dimana hasil dari penelitian terdahulu menemukan hal serupa.

(Shafa et al., 2022) menjelaskan bahwa hasil dari uji coba skala kecil menunjukkan sebuah tanggapan yang sangat positif terhadap media *flashcard*, dengan ditunjukkan hasil persentase 92% yang paling tinggi dan uji coba skala besar memperoleh persentase yang tinggi juga yaitu 97% dapat dikatakan bahwa media *flashcard* dapat meningkatkan hasil pembelajaran siswa. Kemudian, Muryanti, 2019 juga menjelaskan bahwa hasil penelitian menunjukkan *flashcard* dapat berpengaruh terhadap kemampuan membaca permulaan dapat dilihat dari rata-rata kelas eksperimen 82,2, sedangkan pada kelas kontrol 74,8.

Berdasarkan hasil dari penelitian ini dan penelitian sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *flashcard* berbasis kearifan lokal Jepara berpengaruh terhadap karakter sosial budaya pada jenjang sekolah dasar. Selain itu, banyak juga efek yang dihasilkan dari media *flashcard* berbasis kearifan lokal Jepara terhadap karakter sosial budaya dan hasil belajar PPKN. Media *flashcard* berbasis kearifan lokal Jepara berpengaruh secara positif terhadap karakter sosial budaya siswa kelas 4 SD N 3 Banyumanis.

## E. Kesimpulan

Tujuan dilakukan penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh karakter sosial budaya siswa kelas 4 SD N 3 Banyumanis sebelum dan sesudah menggunakan *flashcard* berbasis kearifan lokal Jepara dan seberapa besar pengaruhnya. Berdasarkan hasil analisis data dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pengaruh karakter sosial budaya dinyatakan dengan hasil sebelum dan sesudah diberikan pembelajaran *flashcard* berbasis kearifan lokal Jepara menunjukkan perbedaan yang signifikan. Hal itu dapat dilihat dari skor angket mengenai karakter sosial budaya, di mana skor siswa rendah pada bagian *pretest* dan menunjukkan pengaruh positif pada bagian *posttest*, dilihat dari indikator karakter sosial budaya seperti disiplin, toleransi, cinta tanah air, peduli sosial, dan semangat kebangsaan yang berkaitan dengan kearifan lokal Jepara.
2. Besar pengaruh penggunaan media *flashcard* berbasis kearifan lokal Jepara terhadap karakter sosial budaya siswa kelas 4 SD N 3 Banyumanis dilihat dari nilai

signifikansi uji-T yang didapatkan  $0,000 < 0,05$ . Sehingga terdapat pengaruh penggunaan *flashcard* berbasis kearifan lokal Jepara untuk meningkatkan karakter sosial budaya di kelas 4 SD N 3 Banyumanis.

## DAFTAR PUSTAKA

- Afisa, Z. R., Fajrie, N., & Pratiwi, I. A. (2023). Pengembangan Media Komik Edukasi Berbasis Kearifan Lokal untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas V MI PIM Mujahidin. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08, 3848–3861.  
<https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/8414/3276>
- Bowo, T. A., & Budiati, B. (2019). Model Pembelajaran Bahasa Inggris Interaktif Menggunakan Flascard Berbasis Pancasila Sebagai Upaya Pembentukan Karakter Bangsa. *Media Penelitian Pendidikan: Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Dan Pengajaran*, 11(2), 59–74.  
<https://doi.org/10.26877/mpp.v11i2.3362>
- Cepiriyana, & Susilana, R. (2019). Media Pembelajaran Sekolah Dasar di SD N 12 Lampung Timur. *Jurnal Pendidikan*, 1(1), 23–32.
- Fajrie, N. (2012). *Media Pertunjukan Wayang*. 218–233.
- Herlinasari, R. (2017). Upaya Meningkatkan Kemampuan

- Membaca Dan Menulis Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Dengan Menggunakan Media Flash Card Di Kelas 1 Mi Miftahul Athfal Kecamatan Gunung Sugih Kabupaten Lampung Tengah. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Hidayati, D. (2017). Memudarnya Nilai Kearifan Lokal Masyarakat Dalam Pengelolaan Sumber Daya Air. *Jurnal Kependudukan Indonesia*, 11(1), 39. <https://doi.org/10.14203/jki.v11i1.36>
- Hilyana, F. S., & Hakim, M. M. (2018). Integrating character education on physics courses with schoology-based e-learning. *Journal of Information Technology Education: Research*, 17, 577–593. <https://doi.org/10.28945/4164>
- Hilyana, F. S., Nabila, N. K., Z, M. D., Ilma, N., & K, R. A. (2023). Pengembangan Media Mini Zoo Pada Materi Perkembangbiakan Hewan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sd 7 Kandangmas. 12(2). <https://doi.org/10.20961/inkuiri.v12i2.74146>
- Ibrahim, F., Hendrawan, B., & Sunanih, S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran PACAS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *JLEB: Journal of Law, Education and Business*, 1(2), 102–108. <https://doi.org/10.57235/jleb.v1i2.1192>
- Maulida, D. H., Fajrie, N., & W, S. S. (2023). Pengaruh Media Audiovisual terhadap Prestasi Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran Ipa Kelas VI SD Negeri Perdopo 02 Gunungwungkal. *Journal on Education*, 5(2), 3381–3387. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1013>
- Muryanti, D. (2019a). Pengaruh Media Flash Card terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Peserta Didik Kelas I di MIN 8 Bandar Lampung. July, 1–23.
- Muryanti, D. (2019b). Pengaruh Media Flash Card terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Peserta Didik Kelas I di MIN 8 Bandar Lampung. *Universitas Islam Negeri Raaden Intan Lampung*, July, 1–23.
- Nawafilaty, T. (2018). Pengaruh Media Flash Card Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Kelompok A. *JCE (Journal of Childhood Education)*, 1(1), 21–32. <https://doi.org/10.30736/jce.v1i1.3>
- Njatrijani, R. (2018). 3580-10649-3-Pb. *Gema Keadilan*, 5(September), 16–31.
- Rasyid, R. E., Aisa, S., Baharuddin, H., & Takdir, M. (2023). Pendidikan Karakter Melalui Pendekatan Budaya Lokal. September.
- Shafa, I., Siregar, Z., & Hasanah, N. (2022). Pengembangan Media Flashcard Materi Pahlawanku untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2754–2761. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2258>
- Suarmini, N. W., Rai, N. G. M., & Marsudi, M. (2016). Karakter

Anak Dalam Keluarga Sebagai  
Ketahanan Sosial Budaya  
Bangsa. *Jurnal Sosial*  
*Humaniora*, 9(1), 78.  
[https://doi.org/10.12962/j244335](https://doi.org/10.12962/j24433527.v9i1.1280)  
27.v9i1.1280

Sumiati. (2019). Pengembangan  
Media Pembelajaran Flash Card  
Berbasis Budaya Lokal untuk  
Meningkatkan Kemampuan  
Pengenalan Huruf Anak Usia Dini  
di TK Negeri Idhata Bantaeng.  
*Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*,  
1–17.