

**PENGEMBANGAN MEDIA FLASHCARD BERBASIS KEARIFAN LOKAL
SUMATRA UTARA
PADA MATERI INDONESIAKU KAYA BUDAYA KELAS IV SD**

Miftah Aulia Zahrani¹, Nurmainira²

^{1,2} PGSD FKIP Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah

[1miftahauliazahrani@umnaw.ac.id](mailto:miftahauliazahrani@umnaw.ac.id), [2nurmainira@umnaw.ac.id](mailto:nurmainira@umnaw.ac.id)

ABSTRACT

This study aims to develop flashcard media based on North Sumatra local wisdom that is feasible in the IPAS subject matter of "Indonesiaku Kaya Budaya", strengthening students' knowledge of local wisdom in North Sumatra. This research is a type of research (Research and Development) using the ADDIE development model. The instrument used to collect data is a questionnaire or questionnaire given to media expert validators, material expert validators, teachers and students. This research uses five stages: (1) analysis stage, which involves analysis the needs for learning media, student analysis (situation) and material analysis. (2) the design stage, which involves designing products that are in accordance with the needs. (3) the development stage, which involves creating designs that is in accordance with the material. The subjects in this study were material expert validators and media expert validators. Based on the data analysis obtained through the material expert validity test, the percentage of 87% categorized as very valid/very appropriate. While the media expert validator obtained a percentage of 88% categorized as very very valid/very appropriate. (4) The implementation stage involves conducting research directly to schools to get teacher responses and student responses to the flashcard media that has been developed. Based on the data analysis obtained through the teacher response questionnaire, a percentage of 86% was obtained, categorized as very valid/very appropriate. Through the student response questionnaire, a percentage of 84% - 100% was obtained from 6 students and 64% - 83.9% from 21 students. These results state that flashcard learning media based on local wisdom of North Sumatra can provide new information, make it easier for students to understand the material, increase learning motivation, encourage interest in learning, attract attention, are fun, easy and safe to use. (5) the evaluation stage, at this stage it was concluded that the flashcard media based on North Sumatra's local wisdom on the material of "Indonesiaku Kaya Budaya" for grade IV is declared very valid/very appropriate to use in the learning process.

Keywords: *Flashcard Learning Media, "Indonesiaku Kaya Budaya", Based on Local Wisdom of North Sumatra*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media *flashcard* berbasis kearifan lokal Sumatra Utara yang layak pada mata Pelajaran IPAS materi Indonesiaku kaya budaya, memperkuat pengetahuan siswa terhadap kearifan lokal di Sumatra Utara. Penelitian ini merupakan jenis penelitian (*Research and Development*) menggunakan model pengembangan ADDIE. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah angket atau kuisioner yang diberikan kepada validator ahli media, validator ahli materi, guru dan siswa. Penelitian ini menggunakan lima tahapan. (1) tahap analisis yaitu analisis terhadap kebutuhan media pembelajaran, analisis siswa (situasi) dan analisis materi. (2) tahap desain yaitu melakukan perancangan produk yang sesuai dengan kebutuhan. (3) tahap pengembangan yaitu membuat desain yang sesuai dengan materi. Subjek dalam penelitian ini adalah validator ahli materi dan validator ahli media. Berdasarkan analisis data yang diperoleh melalui uji validitas ahli materi memperoleh persentase 87% termasuk

kategori sangat valid/sangat layak. Sedangkan validator ahli media memperoleh persentase 88% termasuk kategori sangat sangat valid/sangat layak. (4) tahap implementasi yaitu melakukan penelitian langsung ke sekolah untuk mendapatkan respon guru dan respon siswa terhadap media *flashcard* yang telah dikembangkan. Berdasarkan analisis data yang diperoleh melalui angket respon guru didapatkan presentase sebesar 86% termasuk kategori "sangat valid/sangat layak". Melalui angket respon siswa didapatkan presentase 84% - 100% dari 6 siswa dan 64% -83,9% dari 21 siswa. Hasil ini menyatakan bahwa media pembelajaran *flashcard* berbasis kearifan lokal Sumatra Utara dapat memberikan informasi baru, memudahkan siswa dalam memahami materi, menambah motivasi belajar, mendorong minat belajar, menarik perhatian, menyenangkan, mudah dan aman digunakan. (5) tahap evaluasi, pada tahap ini didapatkan kesimpulan bahwasanya media *flashcard* berbasis kearifan lokal Sumatra Utara pada materi Indonesiaku kaya budaya kelas IV dinyatakan sangat valid/sangat layak digunakan pada proses pembelajaran.

Kata Kunci: Media Pembelajaran *Flashcard*, Materi Indonesiaku Kaya Budaya, Berbasis Kearifan Lokal Sumatra Utara.

Pendahuluan

Pembelajaran adalah kegiatan interaksi antara peserta didik dengan pendidik maupun sumber belajar untuk mencapai tujuan belajar yang sesuai dengan ketetapan yang telah direncanakan. Belajar berarti berkomunikasi, baik antar sesama maupun dengan lingkungan hidupnya. Untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan diperlukan adanya media pembelajaran.

Media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk membantu keberlangsungan proses pembelajaran agar makna pesan yang ingin disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuannya tercapai sesuai dengan apa yang direncanakan (Nurfadhillah Septy, dkk., 2021). Media pembelajaran yang baik harus memastikan kriterianya sesuai dengan tujuan, yaitu dapat mendukung materi yang bersifat fakta, konsep, prinsip, dan generalisasi. Selain itu media pembelajaran yang baik harus luwes, praktis, bertahan serta efektif sehingga dapat diimplementasikan di segala kondisi.

Media pembelajaran yang baik tentunya memberi pengalaman belajar bagi siswa dan hasil pembelajaran yang diperoleh dapat memberi perubahan baik bagi siswa (Arsyad dalam Miokto, 2021). Media pembelajaran diperlukan setiap mata pelajaran dengan syarat harus disesuaikan dengan topik yang akan di paparkan. Media pembelajaran diciptakan untuk membantu guru dalam menyampaikan informasi dengan mengilustrasikan secara nyata walaupun pun tidak dapat menghadirkan secara langsung karna suatu keterbatasan.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di SDN 066668 Medan, Memperoleh hasil bahwa media pembelajaran sudah digunakan dalam kegiatan belajar mengajar tetapi, media pembelajaran masih lebih banyak digunakan pada kelas rendah. Sementara, pada kelas tinggi guru hanya memberikan pembelajaran melalui buku cetak konvensional. Jika diperhatikan, dalam buku tersebut kurang menyertakan materi maupun contoh

dari daerah tempat tinggal siswa saat ini. Buku tersebut hanya mengacu pada hal-hal diluar daerah tempat tinggal. Kurangnya ketersangkut pautan antara materi dengan kondisi nyata akan menyebabkan siswa sulit mengenali daerah tempat tinggal mereka. Sementara itu, hal lain juga disebabkan oleh tingkat berfikir siswa. Dilihat dari proses berfikir, setiap anak tentunya memiliki proses kecepatan berfikir yang berbeda. Itulah mengapa diperlukan media yang dapat menarik perhatian siswa untuk dapat memberikan rangsangan agar proses berfikirnya bekerja dan terlatih supaya mudah menerima informasi. Minimnya penggunaan media pembelajaran membuat pembelajaran terlihat monoton, karna hal tersebut beberapa siswa sulit untuk memahami isi materi ajar. Hal lain juga disebabkan karena kurangnya pemaparan materi dan juga media dalam pembelajaran IPAS pada materi Indonesiku kaya budaya dengan hal yang berkaitan dengan tempat tinggal siswa yaitu, Sumatra Utara. Jika sudah kesulitan dalam memahami materi, tentu akan mempengaruhi terhadap minat dan motivasi siswa dalam belajar. Tak hanya minat dan motivasi, antusias siswa juga akan berpengaruh terhadap kegiatan pembelajaran dikarenakan minimnya contoh atau gambaran nyata yang diberikan saat pemaparan materi. Permasalahan lain yang ditemukan saat berada di lingkungan belajar, pembelajaran masih mengarah pada *teacher centered* yaitu pembelajaran masih berpusat pada guru, hal tersebut dapat memberikan efek siswa menjadi

lebih pasif pada saat pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan masalah tersebut, maka diperlukan adanya media pembelajaran yang sesuai untuk membantu siswa dalam memahami materi ajar. Media pembelajaran yang dapat digunakan adalah media pembelajaran *flashcard*. Munthe (2018) berpendapat bahwa, *flashcard* merupakan kartu dengan dua sisi. Sisi satu bertuliskan kata, sementara pada sisi lainnya ada gambar yang sesuai dengan kata. Fungsi utama dari gambar untuk melatih daya ingat siswa terhadap materi yang sedang dipelajari. Hal ini akan memberikan pengaruh yang besar bagi siswa dalam mengingat. *flashcard* memiliki kelebihan daya tarik dari segi karakteristik gambar, desain, warna, dan metode bermain sehingga dapat dijadikan salah satu media pembelajaran yang efektif untuk digunakan (Wahyuni dan Dahlia, 2019). Kelebihan media *flashcard* adalah mudah dibawa, praktis, gampang diingat, dan menyenangkan (Sri, 2020). Berdasarkan hal tersebut, media yang akan dikembangkan pada penelitian ini memiliki kelebihan tersendiri, dengan menonjolkan kearifan lokal dari salah satu pulau yang ada di Indonesia.

Kearifan lokal adalah suatu kekhasan yang berbeda dari satu daerah dengan daerah lain. Ciri khas yang berbeda-beda tersebut yang menjadikan kearifan lokal suatu identitas suatu daerah (Supriyono & Lestari, 2023). Kearifan lokal merupakan cara efektif untuk menjaga, melestarikan serta

membangkitkan rasa nasionalisme bagi para penerus di era keberagaman tradisi budaya asing. Kearifan lokal secara sadar akan membantu kita dalam hal membangun dan membentuk karakter diri baik kearah yang positif maupun negative. Hal ini sejalan dengan Uget, dkk., dalam Sanjayati dan Darmayanti (2023) mengemukakan bahwa karakter siswa terbentuk disaat berinteraksi dengan orang lain di dalam kelompok dengan cara menunjukkan rasa hormat terhadap ide dan perilaku mereka. Pemanfaatan sumber belajar melalui kebudayaan yang ada di lingkungan sekitar terbukti memiliki manfaat baik bagi pihak guru maupun siswa (Fadly dalam Tolak, 2018). Pada Penelitian ini, peneliti akan memfokuskan pada pengenalan pakaian adat dan rumah adat kearifan lokal dari pulau Sumatra Utara pada mata Pelajaran IPAS dengan materi Indonesiaku kaya budaya.

Media pembelajaran *flashcard* berbasis kearifan lokal Sumatra Utara akan disangkut pautkan dengan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Sebagaimana yang dikemukakan oleh Baihaqi, dkk., (2018) penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran sangatlah penting, terutama bagi pembelajaran IPAS yang masih kurang dalam ketersediaan media pembelajaran yang bersifat kongkrit. Selain diperlukan adanya media pembelajaran yang bersifat kongkrit untuk mata pelajaran IPAS, mata pelajaran ini juga diperlukan kesesuaian antara media dengan kearifan lokal berdasarkan daerah

tempat tinggal siswa sebagai pendukung dalam penyaluran informasi saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Hervina (2022) menjelaskan dalam bukunya bahwa, pembelajaran IPAS bermuatan kearifan lokal lebih efektif dibandingkan dengan pembelajaran IPAS tanpa bermuatan kearifan lokal.

Metode

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan. Produk yang dimaksud dalam penelitian ini adalah media pembelajaran *flashcard* berbasis kearifan lokal Sumatra Utara pada materi Indonesiaku kaya budaya kelas IV SD. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) yang merupakan model pengembangan yang paling sering digunakan dalam penelitian pengembangan. Tujuan dari penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan atau Tingkat validitas dari pengembangan media pembelajaran *flashcard* berbasis kearifan lokal Sumatra Utara.

Penelitian ini dilakukan di SDN 066668 Medan. Subyek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SDN 066668 Medan. Sementara objek dalam penelitian ini adalah media *flashcard* berbasis kearifan lokal Sumatra Utara yang telah dikembangkan.

Instrument pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu angket atau kuesioner. Angket yang digunakan pada penelitian ini yaitu angket validasi ahli media, validasi ahli materi, respon guru dan

respon siswa dengan memberikan *checklist* (✓) pada kolom yang sudah tersedia. Data yang dianalisis adalah data yang di dapat dari lembar validasi ahli media, ahli materi, dan respon siswa. Sementara itu untuk penghitungan presentase skor media *flashcard* yang dikembangkan menggunakan rumus sebagai berikut:

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

Presentase kevalidan = $\frac{\text{rata rata skor diperoleh}}{\text{skor yang diharapkan}} \times \text{skor jawaban tertinggi}$.

Keterangan:

P = Presentase skor

$\sum x$ = Skor yang telah diperoleh

$\sum xi$ = Skor yang diharapkan

**Tabel 1. Kriteria Penilaian
Kelayakan Ahli**

Persentase	Keterangan	Angka
81 – 100%	Sangat layak	5
61 – 80%	Layak	4
41 – 60%	Netral	3
21 - 40%	Tidak layak	2
< 21%	Sangat tidak layak	1

Dari hasil validasi ahli yang telah dihitung dengan rumus tersebut, akan diinterpretasikan sesuai dengan kriteria kelayakan sebagai berikut:

**Tabel 2. Kriteria Kevalidan Media
Pembelajaran**

Skor	Keterangan
84% – 100%	Sangat valid

64% – 83,9%	Valid
52% – 63,9%	Cukup valid
36% – 52,9%	Kurang valid
< 35,9%	Tidak valid

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini menggunakan R&D model ADDIE dengan lima tahapan (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media *flashcard* berbasis kearifan lokal Sumatra Utara.

Analysis (Analisis)

Tahap pertama yang dilakukan oleh peneliti ialah tahapan menganalisis. Peneliti melakukan observasi penelitian. Dari hasil observasi yang telah dilakukan, memperoleh hasil bahwasanya antusias belajar masih kurang dikarenakan kurangnya pemberian gambaran nyata terkhususnya pada mata pelajaran IPAS materi Indonesiaku kaya budaya topik B kekayaan budaya Indonesia. Tidak adanya media dan kurangnya contoh berdasarkan tempat tinggal siswa yaitu, Sumatra Utara mempengaruhi proses kegiatan pembelajaran pada saat itu. Maka dari itu, peneliti melakukan beberapa tahapan analisis, yaitu:

- Analisis Kebutuhan Media

Analisis ini dilakukan untuk mengetahui permasalahan dasar dalam proses pembelajaran khususnya pada mata pelajaran IPAS materi Indonesiaku kaya budaya. Berdasarkan hasil yang di dapat bahwasanya diperlukan adanya pengembangan media pembelajaran.

Selain menunjang kegiatan pembelajaran, media pembelajaran dibutuhkan sebagai penguatan konsep terhadap materi yang dibahas dan juga sarana untuk memperkenalkan kearifan lokal Sumatra Utara.

- Analisis Siswa (Situasi)

Analisis yang dilakukan terkait kondisi siswa dan situasi kegiatan pembelajaran dikelas. Dalam kegiatan pembelajaran, siswa kesulitan dalam menghubungkan materi dengan kearifan lokal yang ada di sekitar daerah tempat tinggalnya. Karena materi yang ada pada buku kemendikbud masih bersifat umum dan belum menyangkut pautkan dengan tempat tinggal siswa. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada kelas IV di SDN 066668 Medan Johor saat pembelajaran, siswa sangat sedikit dikenalkan dengan kearifan lokal Sumatra Utara, dan belum memiliki media pembelajaran yang mendukung terhadap pengenalan Sumatra Utara. Berdasarkan hal tersebut, peneliti ingin membantu mengembangkan media pembelajaran yang dapat membantu mengatasi kekurangan yang ada. Media pembelajaran yang dikembangkan diharapkan dapat membantu siswa untuk mengenal berbagai jenis pakaian dan rumah adat dari Sumatra Utara.

- Analisis Materi

Analisis ini bertujuan untuk mengidentifikasi dan menyusun secara sistematis konsep-konsep yang akan diajarkan pada materi Indonesiaku kaya budaya. Pada

materi Indonesiaku kaya budaya topik B kekayaan budaya Indonesia, memiliki capaian pembelajaran mengenalkan keberagaman budaya Indonesia melalui kearifan lokal daerah tempat tinggal masing-masing. Maka dari itu, peneliti mengembangkan sebuah media pembelajaran *flashcard* berbasis kearifan lokal Sumatra Utara untuk mengenalkan pakaian dan rumah adat Sumatra Utara agar memberikan pemahaman bagi siswa pada materi tersebut.

Berdasarkan analisis yang dilakukan, maka hasil analisis yang didapatkan adalah perlunya media pembelajaran sebagai penunjang kegiatan belajar mengajar di SD Negeri 066668 Medan Johor.

Design (Perancangan)

Pada tahap ini peneliti mulai merencanakan bentuk media pembelajaran yang akan dikembangkan. Desain media pembelajaran berbasis kearifan lokal Sumatra Utara yang dikembangkan oleh peneliti akan dirincikan dengan spesifikasi sebagai berikut:

1. Pencarian Informasi

Peneliti terlebih dahulu mencari informasi mengenai etnis apa saja yang ada di Sumatra Utara. Setelah itu, peneliti mencari tahu berbagai jenis-jenis pakaian dan rumah adat apa saja yang ada di Sumatra Utara berdasarkan etnis yang ada.

2. Mendesign Isi Media

Pada tahap mendesign isi, peneliti menggunakan aplikasi *canva*

premium untuk mendesign media *flashcard* yang akan dikembangkan. Peneliti mendesign *background* (latar belakang) dan mencari karakter yang sesuai dengan tema kearifan lokal Sumatra Utara. *Background flashcard* berwarna orange untuk pakaian adat dan warna kuning untuk rumah adat. Untuk pakaian adat diberikan gambar bunga, dan *line corner*. Sementara untuk rumah adat diberikan gambar rerumputan dan *box line* yang mengelilingi gambar rumah adat. Kemudian memilih beberapa *font* untuk keterangan sebagai pembeda antara sesi pakaian adat dan rumah adat. Dan tak lupa juga memberikan keterangan berdasarkan gambar yang ditampilkan.



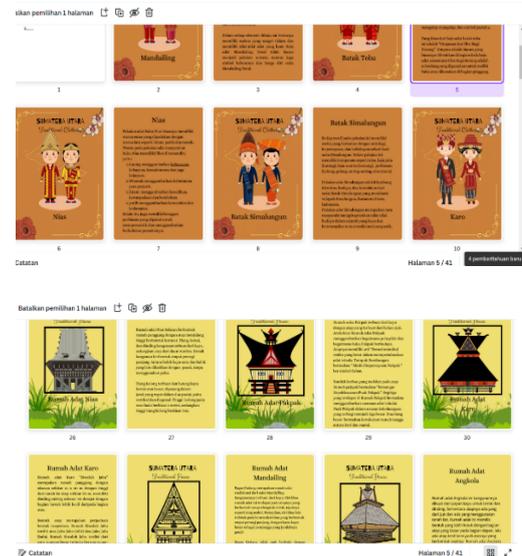
Gambar 1. Media Flashcard yang Telah Didesain

Pada lembar sebelahnya, diberikan penjelasan singkat mengenai kriteria baju adat dan rumah adat yang ada pada gambar.



Gambar 2. Keterangan Singkat Flashcard Berdasarkan Gambar

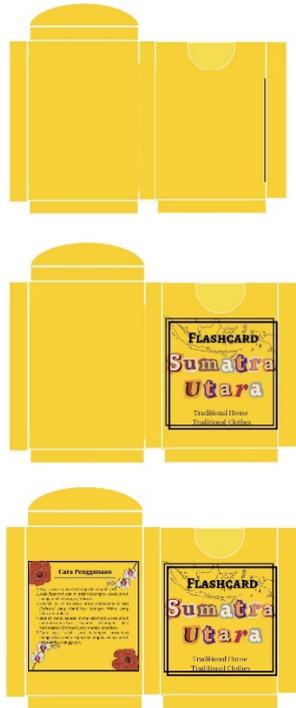
Hal tersebut dilakukan juga untuk jenis pakaian adat dan rumah adat Sumatra Utara lainnya.



Gambar 3. Rumah adat dan Pakaian Adat Berserta Keteranganannya

3. Mendesign Kotak Pembungkus Flashcard

Pada tahap mendesain kotak pembungkus *flashcard*, peneliti terlebih dahulu menyesuaikan ukuran kotak pembungkus yang sesuai dengan ukuran kertas *flashcard*. Peneliti memilih warna kuning sebagai latar belakang pada kotak pembungkus. Pada satu sisi, peneliti mulai mendekorasi desain kotak pembungkus dengan gambar peta Indonesia, huruf-huruf dekorasi dan *line corner*. Sementara pada sisi lainnya peneliti memberikan petunjuk penggunaan *flashcard*.



Gambar 4. Desain Kotak Pembungkus *Flashcard*

4. Mencetak Media Pembelajaran

Pada tahap ini, peneliti mencetak media pembelajaran *flashcard* yang telah didesain sebelumnya. Media *flashcard* dicetak menggunakan kertas Ivory dengan panjang kartu berukuran 14 cm dan lebar 10 cm. kemudian media *flashcard* di laminating agar terlihat *glossy* dan tahan air

Development (Pengembangan)

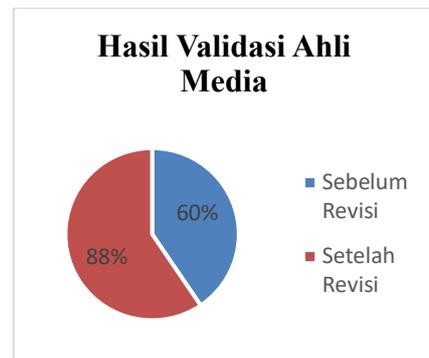
Semua bahan yang telah disiapkan dikembangkan menjadi sebuah produk media pembelajaran yang siap digunakan. Kemudian produk yang telah dikembangkan diuji validitas kepada ahli media dan ahli materi.

1. Validasi Ahli Media

Validasi media dilakukan untuk mengetahui Tingkat kelayakan

dan mengetahui kekurangan dari media *flashcard* berbasis kearifan lokal Sumatera utara yang telah dikembangkan dari perspektif media. Ahli media dalam penelitian ini yaitu dosen PGSD FKIP Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah. Adapun validasi media menggunakan angket 1-5. Hasil uji validasi ahli media dijabarkan pada gambar berikut:

Gambar 5. Hasil Validasi Ahli Media

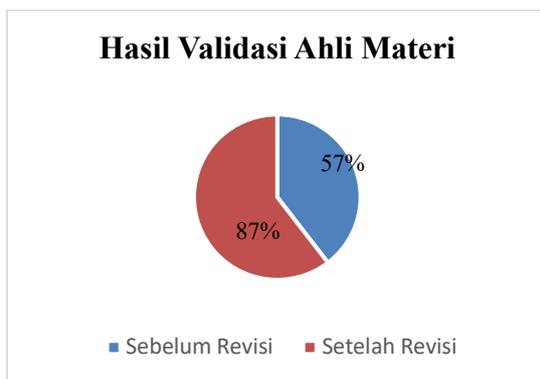


Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan menunjukkan hasil presentase nilai sebelum revisi sebesar 60% dalam kategori Cukup Valid/ Netral. Hal tersebut menunjukkan bahwa media yang telah dikembangkan akan di revisi kembali oleh peneliti untuk mencapai nilai yang sesuai dengan standart yang telah di tentukan. Setelah di revisi, didapatkan presentase penilaian sebesar 88% dalam kategori Sangat Valid/Sangat Layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

2. Validasi Ahli Materi

Validasi media dilakukan untuk mengetahui Tingkat kelayakan dan mengetahui kekurangan dari media *flashcard* berbasis kearifan lokal Sumatra utara yang telah dikembangkan dari perspektif materi. Ahli media dalam penelitian ini yaitu dosen PGSD FKIP Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah. Adapun validasi media menggunakan angket 1-5. Hasil uji validasi ahli media dijabarkan pada gambar berikut:

Gambar 6. Hasil Validasi Ahli Materi

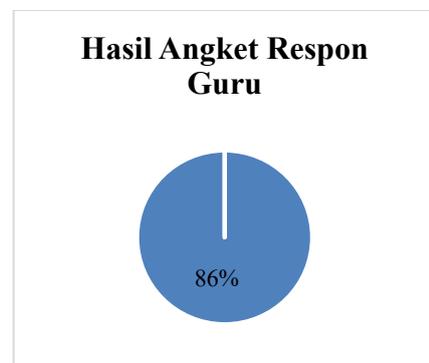


Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan menunjukkan hasil presentase nilai sebelum revisi sebesar 57% dalam kategori Cukup Valid/ Netral. Hal tersebut menunjukkan bahwa media dan materi yang telah dikembangkan akan di revisi kembali oleh peneliti untuk mencapai nilai yang sesuai dengan standart yang telah di tentukan. Setelah di revisi, didapatkan presentase penilaian sebesar 87% dalam kategori Sangat Valid/Sangat Layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Implementation (Implementasi)

Pada tahap implementasi peneliti sudah dapat menerapkan media yang telah divalidasikan oleh para validator ahli ke sekolah untuk mengetahui respon guru kelas IV di SDN 066668 Medan terhadap media *flashcard* berbasis kearifan lokal Sumatra Utara pada materi Indonesiaku kaya budaya. Pada saat pengimplementasiannya, peneliti memberikan angket kepada guru agar guru dapat memberikan responnya terhadap media pembelajaran tersebut. Pada lembar angket, telah disediakan pernyataan-pernyataan dengan kolom penilaian dari 1-5. Berikut dapat dilihat hasil angket respon guru pada gambar berikut:

Gambar 7. Angket Hasil Respon Guru

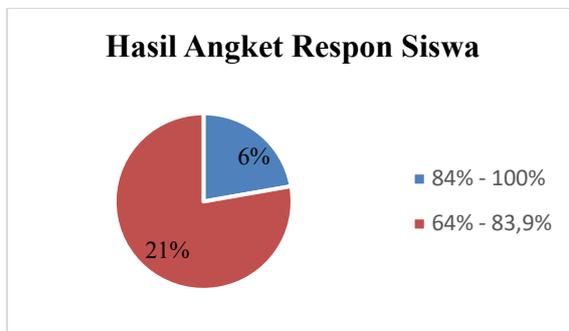


Berdasarkan hasil penelitian yang telah didapatkan menunjukkan hasil presentase penilaian yang didapat dari hasil angket respon guru sebesar 88% dalam kategori Sangat Valid/Sangat Layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Wigunani dan Nurmainirina (2023) menyatakan bahwa Pendidikan yang berkualitas adalah pendidikan yang mampu mengangkat nilai-nilai

kearifan lokal yang dapat membantu siswa dalam mengembangkan proses pengembangan diri untuk memperkuat identitas dan jati diri kebangsaan yang dimiliki.

Pada tahap implementasi peneliti juga melakukan implementasi untuk mendapatkan respon penilaian dari siswa terhadap media yang dikembangkan berikut merupakan hasil penilaian yang didapatkan:

Gambar 8. Hasil Angket Respon Siswa



Angket respon siswa dibagikan kepada 27 peserta didik kelas 4 di SDN 066668 Medan Johor. Dari gambar tersebut dapat disimpulkan bahwa sebanyak 21 peserta didik berada pada presentasi 64% - 83,9% termaksud dalam kategori Layak/Valid. Sementara 6 Peserta didik lainnya berada pada presentasi peneilaian sebesar 84% - 100% termaksud dalam kategori Sangat Valid/Valid. Hasil ini menyatakan bahwa media pembelajaran *flashcard* berbasis kearifan lokal Sumatra Utara dapat memberikan informasi baru, memudahkan siswa dalam memahami materi, menambah motivasi belajar, mendorong minat belajar, menarik perhatian,

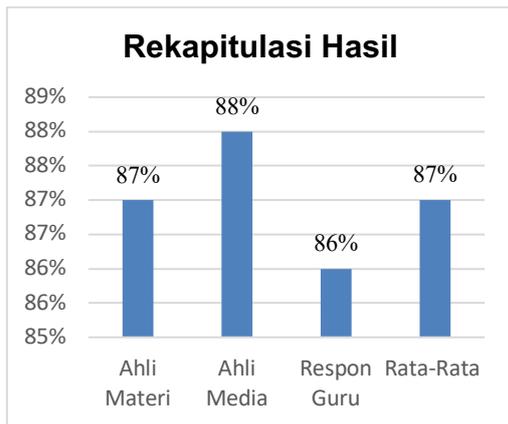
menyenangkan, mudah dan aman digunakan.

Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Safitri Wulan, dkk., dengan judul pengembangan media *flashcard* tematik berbasis permainan tradisional untuk kelas IV sub tema lingkungan tempat tinggalku. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa media *flashcard* tematik berbasis permainan tradisional "Sangat Layak" digunakan pada pembelajaran. Hal tersebut didapat berdasarkan penilaian dari ahli media sebesar 93% dan berdasarkan respon siswa dari skala kecil dan besar dengan presentase nilai 100%.

Evaluation (Evaluasi)

Tahap terakhir dalam pengembangan ialah tahap evaluasi. Tahap evaluasi adalah proses yang dilakukan untuk memberikan nilai terhadap produk pembelajaran yang telah dikembangkan, berikut merupakan hasil persentase penilaian media *flashcard* berbasis kearifan lokal Sumatra Utara. Adapun data hasil penelitian tersebut dapat dilihat pada gambar berikut:

Gambar 8. Rekapitulasi Hasil



Berdasarkan hasil uji validasi ahli materi memperoleh hasil dengan persentase 87% dengan kategori “Sangat Layak”. Uji validasi ahli media memperoleh hasil dengan persentase 88% dengan kategori “Sangat Layak”. Dan angket respon guru memperoleh hasil dengan persentase 86% dengan kategori “Sangat Layak” Kemudian, nilai nilai tersebut di rata-ratakan untuk mendapatkan kesimpulan penilaian hasil keseluruhan. Didapatkan presentase nilai rata-rata sebesar 87% dengan kategori “Sangat Layak”. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media *flashcard* berbasis kearifan lokal Sumatra Utara pada materi Indonesiaku kaya budaya kelas IV SD “Sangat Layak” digunakan pada proses pembelajaran IPAS materi Indonesiaku kaya budaya kelas IV. Dikatakan sangat layak dikarenakan hasil data yang ada memperoleh hasil nilai persentase sebesar 81% - 100%. Penilaian media *flashcard* berbasis kearifan lokal Sumatra Utara berada di atas rata-rata nilai yang telah ditetapkan sebagai standar dari kelayakan media pembelajaran yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran dalam mata pelajaran IPAS.

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Ulyatul Avipa, dkk., dengan judul pengembangan media *flashcard* berbasis kearifan lokal Suku Sasambo untuk siswa kelas III SD. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *flashcard* berbasis kearifan lokal Suku Sasambo “Sangat Layak/Sangat Valid” digunakan pada proses pembelajaran PPKn dengan materi kearifan lokal. Dikatakan sangat layak karena hasil data yang ada memperoleh nilai persentase sebesar 81% - 100%. Penilaian media *flashcard* berbasis kearifan lokal Suku Sasambo berada di atas rata-rata nilai yang telah ditetapkan sebagai standar dari kelayakan media pembelajaran yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran dalam mata pelajaran PPKn.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa penelitian ini menggunakan model ADDIE dengan lima tahapan, yaitu *analysis, design, development, implementation, and evaluation*. Dari hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa:

1. Penelitian pengembangan ini menghasilkan media pembelajaran *flashcard* berbasis kearifan lokal Sumatra Utara pada materi Indonesiaku kaya budaya. Media *flashcard* dikembangkan dengan

menggunakan model pengembangan ADDIE dengan lima tahapan, yaitu *analysis, design, development, implementation, and evaluation.* Media pembelajaran yang telah dikembangkan memiliki tujuan untuk menunjang proses pembelajaran di kelas IV SD 066668 Medan Johor. Penggunaan media pembelajaran yang telah dikembangkan memiliki tujuan untuk menciptakan pembelajaran bermakna melalui pengenalan kearifan lokal tempat tinggal siswa, yaitu Sumatra Utara.

2. Kelayakan media *flashcard* berbasis kearifan lokal Sumatra Utara dinyatakan "Sangat Valid/Sangat Layak". Hal ini dibuktikan melalui angket yang telah disebarakan oleh peneliti untuk dinilai oleh ahli validator media dan ahli validator materi. Berdasarkan hasil, di dapatkan persentase dari validator ahli media sebesar 88%, dari ahli materi sebesar 72%. Maka rata-rata persentase dari kedua validator ahli adalah sebesar 80%. Dari persentase tersebut dapat dikatakan bahwa media *flashcard* berbasis kearifan lokal Sumatra Utara pada materi Indonesiaku kaya budaya kelas IV SD yang dikembangkan "Sangat Valid/Sangat Layak" untuk

digunakan pada proses pembelajaran.

3. Respon siswa terhadap media pembelajaran *flashcard* berbasis kearifan lokal Sumatra Utara yang telah dikembangkan mendapatkan hasil sebesar 84% - 100% dari 6 orang dan sebesar 64% - 83,9% dari 21 orang. Hal ini dibuktikan melalui angket yang telah disebarakan pada siswa pada saat selesai penerapan. Hasil presentase tersebut menyatakan bahwa media pembelajaran *flashcard* berbasis kearifan lokal Sumatra Utara dapat memberikan informasi baru, memudahkan siswa dalam memahami materi, menambah motivasi belajar, mendorong minat belajar, menarik perhatian, menyenangkan, mudah dan aman digunakan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Avipa Ulyatul, I. S. (2023). Pengembangan Media Flashcard Berbasis Kearifan Lokal Suku Sasambo Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Journal of Classroom Action Research*, 362-367.
- Baihaqi, M. R. (2018). Pengembangan Media Kartu Nusantara untuk

- Pembelajaran IPS Kelas IV SDN pada Materi Keanekaragaman Suku Bangsa dan Budaya. *Imiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(2), 47–58.
- Hervina, N. P. (2022). *Model Pembelajaran IPA Bermuatan Kearifan Lokal Bali untuk Meningkatkan Karakter dan Literasi Sains*. Bandung: Nilacakra.
- Munthe Asiong P, J. V. (2018). Manfaat serta Kendala Menerapkan Flashcard pada Pelajaran Membaca Permulaan. *JDP*, 11(3), 210–228.
- Nurfadhillah Septy, M. (2021). *Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan*. Jawa Barat: CV Jejak.
- Safitri, R. W., Primiani, C. N., & Hartini, H. (2018). Pengembangan media flashcard tematik berbasis permainan tradisional untuk kelas IV sub tema lingkungan tempat tinggalku. *Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 8(1), 11.
- Sanjayanti N.P.A.H., N. D. (2023). Efektivitas Model Pembelajaran Hervina terhadap Karakter dan Literasi sains Serta Relevansinya terhadap Kurikulum Merdeka Sekolah Penggerak. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran IPA Indonesia*, 1-93.
- Supriyono, N. L. (2023). Pengembangan Media Poster Berbasis Kearifan Lokal Sumatera Utara pada Tema Indahnya Keberagaman Kelas IV SD. *INNOVATIVE: Jurnal of Social Science Research*, 2.
- Sri, W. (2020). Penerapan Media Flashcard untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema "Kegiatanku". *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar* 4 (1), 9-16.
- Tolak, T. (2018). Aktualisasi Nilai-Nilai Kearifan Lokal dalam Pendidikan Kewarganegaraan Sebagai Peneguh Karakter Kebangsaan. *Jurnal Pendidikan dan Kewarganegaraan*, 3.
- Wahyuni Diana, D. I. (2019). Pengembangan Media Pendidikan Kesehatan Flashcard Anemia. *Jurnal Kesehatan*, 2.
- Wigunani Isnaini, N. (2023). Pengembangan Buku Ajar Tematik Berbasis Kearifan Lokal Sumatra Utara Tema Daerah Tempat Tinggalku Untuk Kelas IV SD. *Journal Pusat Studi Pendidikan Rakyat*, 81.