

**PENGEMBANGAN MEDIA *FLASHCARD* BERBASIS KEARIFAN LOKAL KOTA
PALEMBANG MATERI MAKANANKU, BUDAYAKU KELAS II SD**

Fitri Nur Sania^{1*}, Maharani Oktavia², Puji Ayurachmawati³

¹PGSD, Universitas PGRI Palembang, ²Pendidikan Geografi, Universitas PGRI

Palembang, ³PGSD, Universitas PGRI Palembang

1fitrinursania09@gmail.com , 2maharanioktavia@univpgri-palembang.ac.id,

3pujiar29@gmail.com

*corresponding author**

ABSTRACT

This study aims to develop flashcard media based on local wisdom of Palembang city with the material of my food, my culture for grade II of elementary school that is valid and practical. This type of research is Research and Development (R & D) with the ADDIE model (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation). The subjects of this study were grade II students of Elementary School 90 Palembang. Data collection techniques used were interviews, questionnaires, and documentation. Data analysis techniques consisting of validity and practicality. Validity analysis conducted by three experts, namely language experts, material experts, and media experts with an average value of 87.7% in the very valid category. Practicality analysis of teacher responses was 92.8% in the very practical category, practicality of the average value of one to one trials was 95.3% in the very practical category, the small group trial stage obtained an average value of 94% in the very practical category and the large group trial stage obtained an average value of 88.4% in the very practical category. So it can be concluded that the development of flashcard media based on local wisdom of Palembang city on the subject of my food, my culture for grade II elementary school is stated to be very valid and very practical.

Keywords : *Flashcard Media, Local Wisdom, My Food My Culture*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media *flashcard* berbasis kearifan lokal kota Palembang materi makananku, budayaku kelas II SD yang valid dan praktis. Jenis penelitian ini adalah *Research and Development* (R & D) dengan model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Subjek penelitian ini ialah peserta didik kelas II SD Negeri 90 Palembang. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara, angket, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang terdiri dari kevalidan dan kepraktisan. Analisis kevalidan yang dilakukan oleh tiga ahli yaitu ahli bahasa, ahli materi, dan ahli media dengan nilai rata-rata 87,7% kategori sangat valid. Analisis kepraktisan respon guru sebesar 92,8% kategori sangat praktis, kepraktisan nilai rata-rata uji coba *one to one* sebesar 95,3% kategori sangat praktis, tahap uji coba kelompok kecil diperoleh nilai rata-rata sebesar 94% kategori sangat praktis dan tahap uji kelompok besar diperoleh nilai rata-rata sebesar 88,4% kategori sangat praktis. Maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan media *flashcard* berbasis kearifan lokal kota Palembang materi makananku, budayaku kelas II SD dinyatakan sangat valid dan sangat praktis.

Kata Kunci: *Media Flashcard, Kearifan Lokal, Makananku Budayaku.*

A. Pendahuluan

Pendidikan adalah upaya secara sadar yang dilakukan oleh guru kepada perkembangan peserta didik, baik secara jasmani maupun rohani, dan secara formal, informal maupun non formal. Dalam hal tersebut, pendidikan berupaya menumbuhkan kepribadian serta menumbuhkan rasa tanggung jawab (Darmadi, Sulha, & dkk, 2019, p. 7). Pendidikan sebagai penghantar ilmu pengetahuan kepada peserta didik dengan menyampaikan kearifan lokal dalam proses pembelajaran dapat membuat peserta didik tidak hanya tereduksi dalam hal ilmu pengetahuan umum tetapi juga lebih memahami dan menghargai warisan budaya serta pentingnya menjaga budaya yang ada. Pendidikan sebagai pengembangan dan pembentukan karakter peserta didik yang memiliki peran penting dalam menjaga kearifan lokal.

Kearifan lokal merupakan media yang membantu dalam menanamkan rasa cinta terhadap kearifan lokal di lingkungan sekitar dan memberikan nilai, aturan yang berlaku di lingkungan sekitar sehingga perlunya pengenalan mengenai kearifan lokal dimulai dari

anak usia dini atau sekolah dasar. Kearifan lokal yang diterapkan dalam pembelajaran bukanlah bentuk nilai-nilai, melainkan melalui bangunan-bangunan bersejarah, budaya khas daerah, dan potensi yang terdapat dalam sebuah daerah (Nurafni, Pujiastuti, & Mutaqin, 2020, p. 73) . Dengan adanya media pembelajaran yang mengaitkan kearifan lokal dalam proses pembelajaran dapat membantu peserta didik lebih mudah memahami dan menghargai kebudayaan.

Media pembelajaran merupakan peranan yang sangat penting dalam proses belajar mengajar. Dalam pembelajaran guru biasanya menggunakan media pembelajaran sebagai perantara dalam menyampaikan materi agar dapat dipahami oleh peserta didik sehingga penggunaan media pembelajaran dapat mengembangkan minat serta keinginan yang baru, dan membangkitkan motivasi peserta didik (Wulandari, Cahyani, & dkk, 2023, p. 3929).

Analisis kebutuhan berdasarkan hasil observasi dari sekolah yaitu pada saat melakukan wawancara dengan ibu Noviana

Anggraini, S.Pd.SD selaku guru kelas II di SD Negeri 90 Palembang yang berada di lokasi Jl. KH. Azhari Lorong Rawo-Rawo Kec. Seberang Ulu II, Kota Palembang didapat bahwa media pembelajaran yang digunakan guru yaitu media gambar yang sudah ada di buku cetak peserta didik. Sarana media yang sudah ada di sekolah digunakan sekali dalam satu bab yang materinya berkaitan dengan media tersebut, seperti angklung digunakan pada saat mata pelajaran seni. Tetapi, terkadang guru tidak menggunakan sarana media yang ada walaupun materinya berkaitan dengan media tersebut. Guru belum pernah menggunakan media berbentuk kartu-kartu termasuk media *flashcard*. Minimnya pengetahuan peserta didik tentang kearifan lokal yang ada di Kota Palembang. Pada sekolah tersebut sudah menerapkan kurikulum merdeka.

Berdasarkan hasil wawancara diatas, maka perlu dikembangkan produk berupa media pembelajaran yaitu media *flashcard*. Adapun menurut Febriyanto & dkk (2020, p. 420) media *flashcard* dapat menarik perhatian peserta didik serta menumbuhkan motivasi belajar,

materi pembelajaran lebih jelas dan mampu dipahami oleh peserta didik. Berdasarkan dari beberapa penelitian yang relevan yaitu penelitian Avipa, Istiningsih, Erfan, & Novitasari (2023, pp. 364 - 365) pengembangan media *flashcard* berbasis kearifan lokal suku sasambo untuk siswa kelas III Sekolah Dasar. Penelitian Zahrani M. & Nurmairina (2024) pengembangan media *flashcard* berbasis kearifan lokal sumatera utara pada materi Indonesiaku kaya budaya kelas IV SD. Penelitian menurut Sugiarti, Fatih, & Ni'am (2023) pengembangan *flashcard* berbasis kearifan lokal keanekaragaman suku bangsa dan agama di Sekolah Dasar.

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti akan mengembangkan media pembelajaran yang menarik serta dapat membantu peserta didik dengan mudah memahami materi pembelajaran, sehingga peneliti perlu melakukan penelitian dengan judul "Pengembangan Media *Flashcard* Berbasis Kearifan Lokal Kota Palembang Materi Makananku, Budayaku Kelas II SD".

B. Metode Penelitian

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan model pengembangan

ADDIE yang terdiri dari *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation.*

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penyajian data pengembangan berdasarkan model ADDIE yang dilakukan oleh peneliti menghasilkan produk media *flashcard* berbasis kearifan lokal Kota Palembang materi makananku, budayaku kelas II SD Negeri 90 Palembang. Tahapan dari pengembangan ADDIE yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.

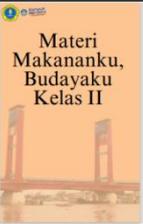
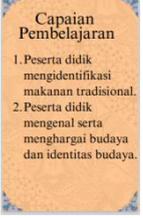
Pertama, tahap analisis (*Analysis*). Pada tahap analisis kebutuhan yang dilakukan peneliti melalui wawancara kepada guru kelas II SD Negeri 90 Palembang diperoleh bahwa guru menggunakan media gambar yang sudah ada di buku cetak peserta didik serta guru juga jarang menggunakan sarana media yang ada di sekolah. Minimnya pengetahuan peserta didik tentang kearifan lokal kota Palembang. Hal tersebut dapat membuat peserta didik kurang memahami materi yang dipelajari. Dengan menggunakan media pembelajaran peserta didik

dapat memahami materi yang dipelajari. Analisis kurikulum di SD Negeri 90 Palembang menggunakan kurikulum merdeka. peneliti menganalisis materi sesuai dengan capaian pembelajaran dan modul ajar dalam pengembangan media *flashcard* berbasis kearifan lokal kota Palembang materi makananku, budayaku kelas II SD. Setelah menganalisis kebutuhan yang diperlukan, maka peneliti mengembangkan media *flashcard* berbasis kearifan lokal kota Palembang materi makananku, budayaku kelas II SD.

Kedua, tahap desain (*Design*). Peneliti membuat produk awal atau rancangan awal. Peneliti membuat rancangan media *flashcard* dengan menggunakan aplikasi canva. Rancangan ini sesuai dengan Garis Besar Isi Materi (GBIM) yang telah ditetapkan sebelumnya.

Tabel 1. Desain Tampilan Media *Flashcard*

Gambar	Keterangan
	Wadah media <i>flashcard</i> .

	Cover.
	Capaian pembelajaran.
	Petunjuk penggunaan
	Bagian materi makananku.
	Bagian materi kebudayaanku.

Ketiga, tahap pengembangan (*Development*). Pada tahap ini peneliti mulai mengembangkan media *flashcard* yang sebelumnya sudah dirancang. Bahan yang digunakan dalam membuat media *flashcard* yaitu gambar asli dan canva pro yang dibentuk persegi dengan ukuran 8,56 x 5,4 cm, kemudian hasil dari pembuatan media *flashcard* yaitu wadah media *flashcard* dan kartu media *flashcard*. Hasil dari pengembangan pertama yang telah

dilakukan oleh peneliti disebut dengan *prototype* I, maka selanjutnya peneliti melakukan validasi terhadap *prototype* I kepada validator ahli meliputi ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media untuk memvalidasi media *flashcard* yang sudah dibuat. Tujuan dari validasi yang dilakukan adalah untuk mengetahui kevalidan media *flashcard* berbasis kearifan lokal kota Palembang materi makananku, budayaku kelas II SD yang telah dirancang. Langkah selanjutnya adalah melakukan uji kelayakan produk dengan cara divalidasi.

Tabel 2. Hasil Angket Validasi

No.	Nama Validator	Skor Rata-Rata
1.	AP	86,7%
2.	DS	93,8%
3.	SLS	82,6%
Jumlah keseluruhan		263,1
Rata-rata presentase keseluruhan		87,7%
Kategori		Sangat valid

Dari hasil penilaian validasi yang peneliti dapatkan dari ketiga validator yang kompeten, hasil rata-rata presentase nilai keseluruhan sebesar 87,7% termasuk kedalam kategori sangat valid. Data hasil presentase yang divalidasi yang di peroleh dari ketiga para ahli tersebut sehingga disimpulkan bahwa media sangat valid dan bisa digunakan pada tahap selanjutnya yaitu tahap implementasi penelitian di lapangan.

Adapun angket respon guru dilakukan oleh wali kelas II yang bernama Noviana Anggraini, S.Pd.SD. Berikut hasil angket respon guru sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Angket Respon Guru

No	Nama Guru	Jumlah Skor	Presentase	Kategori
1.	NA	65	92,8%	Sangat praktis

Berdasarkan tabel diatas, terlihat bahwa hasil presentase angket respon guru sebesar 92,8% yang menunjukkan kategori sangat praktis. Adapun pada tahap uji coba *one to one* berjumlah 3 orang dari kelas II SD Negeri 90 Palembang. Dalam uji coba ini, instrument yang digunakan yaitu angket respon peserta didik terhadap media *flashcard*. Dari proses uji coba hasil angket respon peserta didik sebagai berikut:

Tabel 4. Data Hasil One To One

No	Nama Siswa	Jumlah Skor	Presentase	Kategori
1.	Z	47	94%	Sangat praktis
2.	MSA	48	96%	Sangat praktis
3.	AR	48	96%	Sangat praktis
Jumlah Presentase		143	286% 95,3%	Sangat praktis

Berdasarkan tabel diatas, terlihat bahwa hasil rata-rata presentase keseluruhan angket respon peserta didik *one to one* sebesar 95,3% yang menunjukkan kategori sangat praktis.

Keempat, tahap implementasi (*Implementation*). Pada tahap ini

peneliti melakukan uji coba media *flashcard* berbasis kearifan lokal kota Palembang materi makananku, budayaku kelas II SD. Implementasi dilakukan untuk mengetahui kepraktisan dari produk media *flashcard* saat proses pembelajaran. Terdapat 2 tahap yang akan dilaksanakan peneliti untuk mengimplementasi penelitian yaitu uji coba kelompok kecil dan uji kelompok besar.

Pada tahap uji coba kelompok kecil berjumlah 15 peserta didik. Waktu pelaksanaan pada tanggal 11 April 2025.

Tabel 5. Data Hasil Kepraktisan Kelompok Kecil

No	Nama peserta didik	Jumlah skor	Persentase (%)	Kategori
1.	ZH	47	94%	Sangat praktis
2.	HR	47	94%	Sangat praktis
3.	M	47	94%	Sangat praktis
4.	Z	47	94%	Sangat praktis
5.	AKJ	48	96%	Sangat praktis
6.	D	45	90%	Sangat praktis
7.	T	48	96%	Sangat praktis
8.	D	47	94%	Sangat praktis
9.	RSP	45	90%	Sangat praktis
10.	NR	49	98%	Sangat praktis
11.	PR	47	94%	Sangat praktis
12.	MS	48	96%	Sangat

No	Nama peserta didik	Jumlah skor	Persentase (%)	Kategori
				praktis
13.	PAR	47	94%	Sangat praktis
14.	A	46	92%	Sangat praktis
15.	MA	47	94%	Sangat praktis
Jumlah		705	1.410	Sangat praktis
Persentase			94%	

Berdasarkan tabel diatas, terlihat bahwa hasil rata-rata persentase keseluruhan angket respon peserta didik kelompok kecil sebesar 94% yang menunjukkan kategori sangat praktis.

Pada tahap uji coba kelompok besar berjumlah 15 peserta didik. Waktu pelaksanaan pada tanggal 14 April 2025.

Tabel 6. Data Hasil Kepraktisan Kelompok Besar

No.	Nama peserta didik	Skor total	Penilaian (%)	Kategori
1.	AP	41	82%	Praktis
2.	DP	47	94%	Sangat praktis
3.	AZ	44	88%	Sangat praktis
4.	AF	46	92%	Sangat praktis
5.	MO	45	90%	Sangat praktis
6.	NA	47	94%	Sangat praktis
7.	DA	46	92%	Sangat praktis
8.	AP	47	94%	Sangat praktis
9.	FO	43	86%	Sangat praktis
10.	MA	43	86%	Sangat praktis
11.	DP	42	84%	Praktis
12.	FA	44	88%	Sangat praktis

13.	AM	42	84%	Praktis
14.	MAP	42	84%	Praktis
15.	MY	43	86%	Sangat praktis
16.	F	43	86%	Sangat praktis
17.	AAM	45	90%	Sangat praktis
18.	W	45	90%	Sangat praktis
19.	Z	46	92%	Sangat praktis
20.	TH	46	92%	Sangat praktis
21.	MF	42	84%	Praktis
Jumlah		929	1.858	Sangat praktis
Persentase			88,4%	

Berdasarkan tabel diatas, terlihat bahwa hasil rata-rata persentase keseluruhan angket respon peserta didik kelompok besar sebesar 88,4% yang menunjukkan kategori sangat praktis.

Tahap evaluasi penelitian ini melakukan pengevaluasian terhadap media *flashcard* yang dikembangkan. Dengan kegiatan uji kevalidan dan kepraktisan produk.

Media *flashcard* merupakan salah satu media pembelajaran yang berbentuk kartu bergambar dalam penyajian media *flashcard* yaitu ada sebuah gambar dan penjelasan tentang gambar tersebut. Dengan adanya media *flashcard* ini dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menarik perhatian peserta didik, mudah memahami materi dan

membantu daya ingat peserta didik. Sejalan dengan pendapat Febriyanto & dkk (2020, p. 420) media *flashcard* dapat menarik perhatian peserta didik serta menumbuhkan motivasi belajar, materi pembelajaran lebih jelas dan mampu dipahami oleh peserta didik. Menurut Raekhan, Agustin, & Khoirunnisa, (2025, p. 10) bahwa pendidikan berbasis kearifan lokal menjadi salah satu cara efektif dalam menjaga warisan budaya serta membentuk karakter peserta didik dengan cara menghubungkan mereka dengan budaya dan lingkungan sekitar mereka. Pembelajaran yang mengaitkan kearifan lokal membuat peserta didik memahami identitas budaya mereka sejak usia dini, dapat melestarikan kebudayaan dan juga peduli terhadap lingkungan mereka sejak usia dini. Sejalan dengan pendapat Rafiadilla, Oktavia, & Ayurachmawati, (2023, pp. 135-140) media yang menggabungkan unsur kearifan lokal dan keragaman budaya bertujuan agar peserta didik dapat memahami dan mengapresiasi keberagaman budaya yang ada di sekitar mereka. Proses pengambilan bahan untuk media secara langsung sesuai dengan materi pembelajaran,

tujuannya agar pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Pembelajaran yang mengaitkan kearifan lokal dapat membuat peserta didik lebih memahami kebudayaannya sendiri.

Peneliti melakukan penilaian kualitas media *flashcard* ke validator yang nantinya mendapatkan nilai data dari penilaian angket yang telah diberikan. Validasi ini dilakukan oleh validator yang terdiri dari 3 dosen Universitas PGRI Palembang yang ditunjuk sebagai validator yaitu validator 1 kepada dosen AP sebagai ahli bahasa, memilih beliau karena latar belakang pendidikan. Adapun aspek penilaian dari ahli bahasa yaitu lugas, kesesuaian dan perkembangan peserta didik, kesesuaian dan kaidah bahasa, dan penggunaan istilah simbol. Validator 2 kepada dosen DS sebagai ahli materi, memilih beliau karena latar belakang pendidikan. Adapun aspek penilaian dari ahli materi yaitu kualitas tujuan dan materi pembelajaran dan kualitas media dalam menciptakan suasana belajar interaktif. Validator 3 kepada dosen SLS sebagai ahli media, memilih beliau karena latar belakang penulisan jurnal ilmiahnya banyak

pengembangan sebuah produk. Adapun aspek penilaian dari ahli media yaitu bentuk huruf, kualitas media, bahasa, warna, dan materi. Hasil data angket validasi dengan nilai rata-rata keseluruhan sebesar 87,7% dengan kategori sangat valid. Kemudian peneliti melakukan penyebaran angket respon guru mendapatkan nilai sebesar 92,8% dengan kategori sangat praktis, penyebaran angket ke peserta didik dengan hasil rata-rata nilai keseluruhan *one to one* sebesar 95,3% dengan kategori sangat praktis, hasil rata-rata nilai keseluruhan kelompok kecil sebesar 94% dengan kategori sangat praktis dan hasil rata-rata nilai keseluruhan kelompok besar sebesar 88,4% dengan kategori sangat praktis.

Dapat dikatakan valid karena telah diuji oleh beberapa para ahli sebelumnya dan menerima komentar serta saran apabila ada perbaikan pada media yang dikembangkan, dan selanjutnya merevisi produk kembali. Apabila telah melakukan perbaikan pada media kemudian di uji cobakan kepada peserta didik pada saat proses pembelajaran. Kemudian dapat dikatakan praktis apabila media telah diuji secara langsung kepada

peserta didik dengan hasil yang sesuai dengan kriteria kelayakan pada media.

Dari keseluruhan data hasil penelitian, dinyatakan bahwa pengembangan media *flashcard* berbasis kearifan lokal kota Palembang materi makananku, budayaku kelas II SD telah memenuhi kriteria sangat valid dan sangat praktis.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media *flashcard* berbasis kearifan lokal kota Palembang materi makananku, budayaku kelas II SD yang telah dilaksanakan bahwa media *flashcard* yang dikembangkan menggunakan model ADDIE, dapat disimpulkan yaitu media pembelajaran sudah dikatakan sangat valid. Hal ini diperoleh melalui hasil data angket validasi dengan nilai rata-rata keseluruhan sebesar 87,7% dengan kategori sangat valid dan media pembelajaran sudah dikatakan sangat praktis. Hal ini diperoleh melalui hasil angket respon guru sebesar 92,8% dengan kategori sangat praktis dan hasil rata-rata nilai keseluruhan *one to one* sebesar

95,3% dengan kategori sangat praktis. Hasil rata-rata nilai keseluruhan kelompok kecil sebesar 94% dengan kategori sangat praktis dan rata-rata nilai keseluruhan kelompok besar sebesar 88,4% dengan kategori sangat praktis.

DAFTAR PUSTAKA

- Avipa, U., Istiningsih, S., Erfan, M., & Novitasari, S. (2023). Pengembangan Media Flashcard Berbasis Kearifan Lokal Suku Sasambo untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Journal of Classroom Action Research*, 5(4), 364 - 365.
- Darmadi, H., Sulha, & dkk. (2019). *Pengantar Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Febriyanto, & dkk. (2020). Aktivitas Siswa Dalam Pembelajaran dengan menggunakan media. *Jurnal FKIP Unipa Surabaya*, 16(29), 420.
- Nurafni, A., Pujiastuti, H., & Mutaqin, A. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Trigonometri Berbasis Kearifan Lokal. *Journal Of Medives*, 4(1), 73.
- Raekhan, R., Agustin, E., & Khoirunnisa. (2025). Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal Pada Siswa SD Di Desa Penglipuran. *Jurnal Cahaya Edukasi*, 3(3), 10.
- Rafiadilla, J., Oktavia, M., & Ayurachmawati, P. (2023). Pengembangan Media Berbasis Video Blog (Vlog) Kearifan Lokal Keragaman Budaya Di Kabupaten Bangka. *Jurnal Perseda*, VI(2), 137-140.
- Sugiarti, W., Fatih, M., & Ni'am, F. (2023). Pengembangan Flashcard Berbasis Kearifan Lokal Keanekaragaman Suku dan Agama di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(2), 1468 - 1469.
- Wulandari, P., Zakiah, U., & dkk. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Educatoin*, 05(02), 3929.
- Zahrani, M., & Nurmairina. (2024). Pengembangan Media Flahcard Berbasis Kearifan Lokal Sumatera Utara Pada Materi Indonesiaku Kaya Budaya Kelas IV SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(3), 254 - 256.