



## Pengembangan Media *Flashcard* Berbasis Kearifan Lokal Suku Sasambo untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar

Ulyatul Avipa<sup>1\*</sup>, Siti Istiningsih<sup>1</sup>, Muhammad Erfan<sup>1</sup>, Setiani Novitasari<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Mataram, Indonesia.

DOI: <https://doi.org/10.29303/jcar.v5i4.5649>

Received : 10 Juni 2023

Revised : 23 Oktober 2023

Accepted : 30 Oktober 2023

**Abstract:** The problem that occurs in class III at SDN 44 Mataram is the lack of knowledge of students regarding local wisdom and inadequate learning media facilities at school, especially local wisdom learning media regarding the typical food of the Sasambo Tribe. The novelty in this research lies in the use of flashcard media which is based on the local wisdom of the Sasambo Tribe in West Nusa Tenggara and the focus of the material raised namely theme 1 subtheme 3 which contains material on regional specialities for class III Elementary School. This research aims to (1) find out the steps for developing flashcard media based on the local wisdom of the Sasambo tribe, (2) determine the feasibility or level of validity of flashcard media based on the local wisdom of the Sasambo tribe for third grade elementary school students. This type of research is Research and Development (R&D) using the ADDIE development model with 5 stages, namely analysis, design, development, implementation, and evaluation. The data collection methods used are media expert validation questionnaires, material expert validation questionnaires, student response questionnaires, and teacher response questionnaires. Data analysis uses qualitative data analysis in the form of descriptive analysis and quantitative data analysis in the form of product validation analysis. The result of this research and development is Flashcard media based on the local wisdom of the Sasambo Tribe and the suitability of the media Flashcard learning based on local wisdom of the Sasambo Tribe in Civics subjects. Based on the assessment of validators, media experts received very appropriate criteria with a percentage of 92.3% and material experts received very appropriate criteria with a percentage of 86.25%. The results of the small-scale trial obtained very feasible criteria with a percentage of 100%, the large-scale trial obtained very feasible criteria with a percentage of 96.11%, and the results of teacher responses obtained very feasible criteria with a percentage of 93.33%. Therefore, learning media Flashcards based on local wisdom of the Sasambo Tribe can be used for typical food material in Civics subjects in class III elementary school.

**Keywords:** Civics Subjects, Typical Food, Local Wisdom, Learning Media, Flashcards

**Abstrak:** Permasalahan yang terjadi di kelas III SDN 44 Mataram adalah kurangnya pengetahuan peserta didik mengenai kearifan lokal dan fasilitas media pembelajaran di sekolah yang kurang memadai, khususnya media pembelajaran kearifan lokal mengenai makanan khas Suku Sasambo. Keterbaharuan dalam penelitian ini terletak pada penggunaan media *flashcard* yang berbasis kepada kearifan lokal suku Sasambo di Nusa Tenggara Barat dan fokus materi yang diangkat yaitu tema 1 subtema 3 yang memuat materi makanan khas daerah untuk kelas III sekolah dasar. Penelitian ini bertujuan untuk (1) Mengetahui bagaimana langkah-langkah pengembangan media *Flashcard* Berbasis Kearifan Lokal Suku Sasambo, (2) Mengetahui kelayakan atau tingkat validitas media

*Flashcard* Berbasis Kearifan Lokal Suku Sasambo untuk siswa kelas III SD. Jenis penelitian ini yaitu *Research and Development* (R&D) menggunakan model pengembangan ADDIE dengan 5 tahapan yaitu *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Metode pengumpulan data yang digunakan yaitu angket validasi ahli media, angket validasi ahli materi, angket respon peserta didik, dan angket respon guru. Analisis data menggunakan analisis data kualitatif berupa analisis deskriptif dan analisis data kuantitatif berupa analisis validasi produk. Hasil penelitian dan pengembangan ini adalah media *Flashcard* berbasis kearifan lokal Suku Sasambo dan kelayakan media pembelajaran *Flashcard* berbasis kearifan lokal Suku Sasambo pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn). Berdasarkan penilaian dari validator ahli media mendapatkan kriteria sangat layak dengan persentase 92,3% dan ahli materi mendapatkan kriteria sangat layak dengan persentase 86,25%. Hasil uji coba skala kecil mendapatkan kriteria sangat layak dengan persentase 100%, uji coba skala besar mendapatkan kriteria sangat layak dengan persentase 96,11%, dan hasil respon guru mendapatkan kriteria sangat layak dengan persentase 93,33%. Oleh karena itu, media pembelajaran *Flashcard* berbasis kearifan lokal Suku Sasambo dapat digunakan untuk materi makanan khas pada mata pelajaran PPKn di kelas III SD.

**Kata Kunci:** *Flashcard*, Kearifan Lokal, Makanan Khas, Media Pembelajaran, PPKn.

## Pendahuluan

Indonesia merupakan negara yang memiliki ribuan pulau sehingga Indonesia dikenal sebagai negara kepulauan. Setiap penghuni pulau yang satu dengan pulau yang lain tercipta kearifan lokal yang berbeda. Hal ini pula yang membuat Indonesia memiliki berbagai suku, budaya, dan ras di kawasan Indonesia. Menurut Ramadhaniar (2020), adanya keberagaman suku di Indonesia menunjukkan Indonesia merupakan negara yang kaya akan budaya yang memiliki sifat dan corak yang bernilai sangat tinggi dan juga beraneka ragam.

Keberagaman suku adalah salah satu bentuk kearifan lokal sebagai bentuk warisan budaya Indonesia yang telah berkembang sejak lama. Menurut Rahyono dalam Fajarini (2014), kearifan lokal merupakan kecerdasan manusia yang dimiliki oleh kelompok etnis tertentu melalui pengalaman masyarakat dan belum tentu dialami oleh masyarakat lain. Nilai-nilai tersebut akan melekat sangat kuat pada masyarakat tertentu dan nilai itu sudah melalui perjalanan waktu yang panjang, sepanjang keberadaan masyarakat tersebut. Menurut Rapanna (2016), makna kearifan lokal dalam dunia pendidikan masih sangat rendah. Adapun dalam struktur kurikulum pendidikan terdapat istilah muatan lokal, namun penggunaannya sangat resmi karena muatan lokal kurang menggali makna kearifan lokal. Tantangan yang dihadapi oleh dunia pendidikan sangat kompleks, bahkan jika dihubungkan dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, nilai-nilai setempat mulai luntur dan diabaikan.

Menurut Isra (2022), pentingnya penerapan nilai-nilai berbasis kearifan lokal dalam pembelajaran dalam meningkatkan wawasan dan pemahaman peserta didik

mengenai kearifan lokal di lingkungan sekitarnya. Penanaman nilai-nilai kearifan lokal juga dapat menjadi media penunjang untuk menanamkan rasa cinta terhadap kearifan lokal di lingkungan sekitar dan membekali sikap yang sesuai dengan nilai dan aturan yang berlaku di lingkungan sekitar. Oleh karena itu, perlu adanya pengetahuan tambahan mengenai kearifan lokal. Pengenalan mengenai kearifan lokal dapat dimulai dari anak usia dini atau usia sekolah dasar.

Masing-masing daerah di Indonesia memiliki kearifan lokal suku tersendiri, tidak terkecuali dengan daerah NTB. Terdapat tiga suku besar di provinsi NTB yang sering disingkat dengan Sasambo yang berarti Sasak, Samawa, Mbojo (Widodo, 2020). Ketiga suku tersebut akan menjadi pokok bahasan dalam penelitian ini.

Menurut Kustandi (2020), media pembelajaran merupakan perangkat yang dapat membantu proses pembelajaran dan berguna untuk memperjelas penyampaian makna pesan demi tercapainya tujuan pembelajaran yang lebih baik. Untuk memaksimalkan aktivitas belajar di kelas maka dibutuhkan media pembelajaran.

Hal ini sejalan dengan pendapat Haryoko dalam Hamid (2020), bahwa media pembelajaran secara garis besar diartikan sebagai perangkat, metode, serta cara yang digunakan guna membantu mempermudah hubungan komunikasi dan interaksi antara guru dan peserta didik selama kegiatan belajar mengajar supaya lebih efektif. Oleh karena itu, bagian menyeluruh dari proses pembelajaran, serta menjadi bidang yang harus dikuasai oleh setiap guru dalam melaksanakan fungsi profesionalnya adalah media pembelajaran.

Perlunya media pembelajaran diterapkan karena pada anak usia sekolah dasar yaitu usia 7-11 tahun,

peserta didik sudah cukup matang untuk menggunakan pemikiran logika, tetapi hanya untuk objek fisik yang ada. Sejalan dengan pernyataan Hidayah (2022), karakteristik yang dimiliki anak usia sekolah dasar pada umumnya digambarkan berdasarkan kondisi anak seperti usia, kelas, pekerjaan, gender, dan lain sebagainya. Karakteristik anak biasanya mengacu pada ciri khusus yang ada pada diri anak tersebut, sebagaimana ciri khusus ini bisa mempengaruhi tingkat pencapaian pada tujuan pembelajaran. Karakteristik anak usia sekolah dasar pada umumnya sudah bisa dikatakan matang dalam belajar dan masuk ke dunia pendidikan. Juwantara (2019) juga mengungkapkan bahwa pendidik harus mampu mendorong peserta didik untuk membentuk konsep yang tepat dan konkret dalam pembelajaran. Oleh karena itu, selain dituntut untuk mampu menyajikan materi pembelajaran, guru juga harus mampu untuk memilih metode ataupun media pembelajaran yang tidak hanya sesuai untuk digunakan tetapi juga dengan mempertimbangkan berbagai macam aspek sehingga diperoleh media pembelajaran yang efektif dalam proses pembelajaran serta layak untuk digunakan (Erfan et al., 2020).

Media *flashcard* dapat menjadi salah satu solusi untuk memberikan pengetahuan kepada peserta didik mengenai kearifan lokal suku Sasambo di SDN 44 Mataram. Menurut Angreany (2017), media edukatif dalam bentuk visual berbentuk kartu kecil bergambar, umumnya terdiri dari foto, lambang, atau gambar yang dilekatkan di bagian depan kemudian di bagian belakang terdapat informasi berbentuk kata-kata maupun kalimat dari gambar tersebut disebut dengan *flashcard*. Media *flashcard* merefleksikan atau menuntun peserta didik pada objek tentang gambar, memiliki ukuran yang dapat disesuaikan dengan peserta didik, serta dapat dibuat sendiri atau dapat menggunakan yang sudah ada. Menurut Hotimah dalam Wahyuni (2020), media *flashcard* memiliki kelebihan yaitu meningkatkan kekuatan otak kanan untuk mengingat gambar dan kata-kata sebagai komponennya. Secara umum, keunggulan dari media *flashcard* yaitu praktis, mudah dibawa, mudah dimengerti, serta mengasyikkan. Selain itu, menurut Hermawan dalam Ningsih (2022), media *flashcard* memiliki kekurangan yaitu gambar menekankan persepsi indera mata dan ukurannya sangat terbatas untuk ukuran kelompok besar.

Adapun media memuat materi tema 1 subtema 3 pembelajaran 2 mengenai makanan khas suku Sasambo. Menurut Harsana et al., (2018), makanan merupakan sebuah tradisi karena makanan memiliki peran dalam berbagai ritual dan upacara adat yang dibuat secara turun temurun. Dalam pengolahan

makanan, baik cara maupun bahan baku diturunkan dari generasi ke generasi secara terus menerus. Selanjutnya, Saputra et al., (2021) mengemukakan bahwa keanekaragaman olahan masakan yang menjadi ciri khas suatu daerah disebut makanan khas daerah. Makanan khas daerah merupakan makanan yang biasanya dikonsumsi di suatu daerah. Karakter suatu masakan daerah biasanya mencerminkan karakter masyarakatnya. Menurut Soekarto dalam Harsana et al. (2018) daya tarik makanan seperti rasa, warna, bentuk, dan tekstur memegang peranan penting dalam menilai makanan siap hidang.

Suku Sasambo sendiri tentunya memiliki makanan tradisional yang menjadi ciri khas dari suku-suku tersebut, antara lain: 1) Suku Sasak memiliki makanan tradisional berupa ayam taliwang, pleceng kangkung, beberuk, ayam rarang, sayur ares, sate rembiga, sate bulayak, sate pusut, sate tanjung, nasi balap puyung, dan lain sebagainya (Zaini et al., 2016), 2) Suku Samawa memiliki makanan tradisional berupa singang, sepat, permen susu sumbawa, kue babingka, gecok, bubur palopo, jangan bage, manjareal, dan lain sebagainya (Nurlelah, 2017), dan 3) Suku Mbojo memiliki makanan tradisional berupa uta palumara londe, uta maju puru, uta sepi tumis, kapore, kue mata pisang, bingka dolu, pangaha sinci, jame, kagape, tota fo'o, dan lain sebagainya (Masita, 2012).

Keterbaharuan dalam penelitian ini terletak pada penggunaan media *flashcard* yang berbasis kepada kearifan lokal yakni kearifan lokal suku Sasambo di Nusa Tenggara Barat. Keterbaharuan lainnya terletak pada fokus materi yang diangkat yaitu tema 1 subtema 3 yang memuat materi makanan khas daerah untuk siswa kelas 3 di sekolah dasar.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru wali kelas III di SDN 44 Mataram, rata-rata pengetahuan peserta didik mengenai kearifan lokal suku bangsa masih sangat kurang dilihat dari nilai hasil belajar PPKn materi keberagaman di lingkungan sekitar yang masih belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) yakni persentase ketuntasan 46,2%. Hasil observasi kelas III SDN 44 Mataram, dalam proses pembelajaran guru menjelaskan hanya menggunakan metode ceramah dan media buku tematik saja. Selain tidak memadainya fasilitas media pembelajaran di kelas, faktor lainnya adalah faktor lingkungan dan ekonomi keluarga peserta didik. Latar belakang pendidikan orang tua yang rendah dan ekonomi keluarga peserta didik menengah ke bawah menyebabkan kurangnya motivasi belajar peserta didik. Adanya pengembangan media pembelajaran *flashcard* berbasis kearifan lokal suku Sasambo merupakan solusi yang tepat bagi peserta didik.

## Metode

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan. Sugiyono (2013) mengemukakan bahwa guna menghasilkan suatu produk serta menguji kelayakan dan kevalidan suatu produk maka jenis penelitian yang dapat digunakan yaitu penelitian pengembangan. Produk yang dimaksud dalam penelitian ini adalah media pembelajaran *flashcard* berbasis kearifan lokal suku Sasambo dengan materi makanan khas suku Sasambo pada tema 1 subtema 3 untuk siswa kelas III. 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 dikarenakan memiliki tahapan-tahapan yang mudah dipahami serta model ADDIE ini cocok digunakan untuk berbagai model pengembangan, mulai dari bahan ajar sampai dengan media pembelajaran. Adapun penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan atau tingkat validitas dari pengembangan media pembelajaran *flashcard* berbasis kearifan lokal suku Sasambo.

Penelitian ini dilakukan di SDN 44 Mataram. Subyek penelitian adalah peserta didik kelas III SDN 44 Mataram dan objek penelitian adalah media *flashcard* berbasis kearifan lokal suku Sasambo.

Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu angket. Sugiyono dalam Anggraini (2023) mengemukakan bahwa angket merupakan teknik pengumpulan data dengan cara memberikan sejumlah pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden. Angket yang digunakan pada penelitian ini yaitu angket validasi ahli media, validasi ahli materi, respon guru, dan respon peserta didik dengan memberikan *checklist* (✓) pada kolom yang tersedia. Data yang dianalisis adalah data yang didapat dari lembar validasi ahli media, validasi ahli materi, dan respon peserta didik. Lembar angket tersebut dianalisis secara deskriptif kuantitatif.

## Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini termasuk penelitian R&D yang memakai pengembangan model *ADDIE*, *analysis* (analisis), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi). Produk yang dikembangkan adalah media pembelajaran *flashcard* berbasis kearifan lokal suku Sasambo.

### Analisis (Analisis)

Hasil analisis kinerja berupa wawancara peneliti dengan guru kelas III diperoleh bahwa guru belum memiliki media konkret yang dapat membantu proses pembelajaran di kelas sehingga pengetahuan peserta didik mengenai kearifan lokal masih sangat kurang dilihat dari nilai hasil belajar PPKn yang belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM). Adapun hasil belajar peserta didik dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Belajar Muatan PPKn Peserta Didik

No.	Nama Kelas	Peserta Didik Tuntas	Peserta Didik Belum Tuntas	Persentase yang Belum Tuntas
1.	Kelas III	12	14	53,8%

Mengacu pada permasalahan yang muncul, maka peneliti melakukan analisis terhadap materi dan tujuan yang dikembangkan. Materi yang dikembangkan dari muatan pelajaran PPKn yang terdapat pada buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Kelas III Tema 1 Subtema 3 Pembelajaran 2 yang mengangkat materi tentang makanan khas daerah. Adapun indikator pada subtema sebagai landasan pengembangan media *flashcard* berbasis kearifan lokal suku Sasambo dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Indikator Subtema 3 Pembelajaran 2

Kode	Indikator Pembelajaran
3.4.1	Memahami materi mengenai makanan khas suku Sasambo
3.4.2	Menjelaskan makanan khas daerah suku Sasambo
4.4.1	Menyajikan macam-macam makanan khas daerah suku Sasambo
4.4.2	Mendiskusikan macam-macam makanan khas daerah suku Sasambo

Adapun tujuan pembelajaran yang dijadikan sebagai landasan dalam pengembangan isi media *flashcard* dapat dijabarkan pada Tabel 3.

Tabel 3. Tujuan Pembelajaran Subtema 3

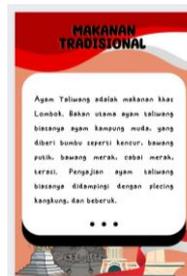
No.	Tujuan Pembelajaran
3.4.1	Setelah memperhatikan penjelasan guru dengan berbantuan media <i>flashcard</i> berbasis kearifan lokal suku Sasambo, peserta didik dapat memahami materi mengenai makanan khas suku Sasambo dengan benar.
3.4.2	Setelah memperhatikan penjelasan guru dengan berbantuan media pembelajaran <i>flashcard</i> berbasis kearifan lokal suku Sasambo, peserta didik dapat menjelaskan makanan khas daerah suku Sasambo dengan benar.
4.4.1	Dengan berbantuan media pembelajaran <i>flashcard</i> berbasis kearifan lokal suku Sasambo, peserta didik dapat menyajikan macam-macam makanan khas

daerah suku Sasambo dengan benar.

4.4.2 Dengan berbantuan media pembelajaran *flashcard* berbasis kearifan lokal suku Sasambo, peserta didik dapat mendiskusikan macam-macam makanan khas daerah suku Sasambo dengan benar.

**Design (Perancangan)**

Media *flashcard* dirancang sesuai dengan muatan materi makanan khas daerah yang terdapat pada Tema 1 Subtema 3 Pembelajaran 2 muatan PPKn diantaranya yaitu nama makanan khas, asal daerah makanan khas, dan cara pengolahan makanan khas daerah suku Sasambo. Media ini memiliki dua sisi yaitu sisi bagian depan dan sisi bagian belakang. Sisi bagian depan terdiri atas suku asal, gambar makanan khas, dan nama makanan khas dan dirancang menggunakan aplikasi Canva yang selanjutnya dicetak menggunakan kertas *art paper*. Adapun langkah-langkah pembuatan media disajikan pada Gambar 1.



(x) Tambahkan Teks Penjelasan Singkat sesuai Gambar Makanan Khas yang Terdapat pada Bagian Depan

Gambar 1. Langkah-langkah Pembuatan Media *Flashcard* Berbasis Kearifan Lokal Suku Sasambo

(i) Warna latar belakang untuk bagian depan

(ii) Nama suku

(iii) Insert bingkai foto

(iv) Insert foto makanan khas

(v) Insert nama makanan khas

(vi) Warna latar belakang untuk bagian belakang

(vii) Insert Gambar Unsur-Unsur Kearifan Lokal di Indonesia

(viii) Insert Keterangan Makanan Tradisional

(ix) Insert Kotak untuk Teks Singkat

**Development (Pengembangan)**

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

➤ Validasi Media

Validasi media dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan dan untuk mengetahui kekurangan dari media *flashcard* berbasis kearifan lokal suku Sasambo dari perspektif media. Ahli media dalam penelitian ini yaitu dosen PGSD FKIP Universitas Mataram. Adapun validasi media menggunakan angket skala 1-5. Hasil uji validasi ahli media dijabarkan pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Uji Validasi Ahli Media

No.	Aspek Penilaian	Skor Hasil	Skor Maksimal	%	Ket.
1.	Relevan dengan tujuan/sasaran belajar	22	25	88%	Sangat Layak
2.	Kesederhanaan	10	10	100%	Sangat Layak
3.	Tidak ketinggalan zaman	4	5	80%	Layak
4.	Kualitas Teknis	19	20	95%	Sangat Layak
5.	Ukuran	5	5	100%	Sangat layak
Jumlah		60	65	92,3%	Sangat

Layak

Pada Tabel 4 dapat diketahui hasil validasi ahli media diperoleh skor hasil sebesar 60 dari skor maksimal 65 dengan persentase 92,3%. Berdasarkan persentase tersebut maka dapat diketahui bahwa media *flashcard* berbasis kearifan lokal suku Sasambo “sangat layak” berdasarkan perspektif kajian media oleh ahli. Selain dari validasi media yang diperoleh dari angket, ahli media juga memberikan pernyataan terbuka yang berisi masukan dan saran untuk produk yang dikembangkan. Adapun masukan dan saran tersebut disajikan dalam Tabel 5.

Tabel 5. Masukan dan saran dari Ahli Media

Kategori	Masukan dan Saran
Layak digunakan tanpa tahap revisi	Layak digunakan untuk menguji data

#### ➤ Validasi Materi

Validasi materi dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan serta mengetahui kekurangan dari media *flashcard* berbasis kearifan lokal suku Sasambo dari perspektif materi. Ahli materi dalam penelitian ini yaitu bapak Muhammad Sobri, S.Pd., M.Pd., selaku dosen PGSD FKIP Universitas Mataram. Adapun validasi materi menggunakan angket skala 1-5. Hasil uji validasi ahli materi dijabarkan Tabel 6.

Tabel 6. Hasil Uji Validasi Ahli Materi

No.	Aspek Penilaian	Skor Hasil	Skor Maksimal	%	Ket.
1.	Relevansi	12	15	80%	Layak
2.	Keakuratan	15	15	100%	Sangat Layak
3.	Komunikatif	8	10	80%	Layak
4.	Berorientasi pada <i>Student Centered</i>	16	20	80%	Layak
5.	Kebahasaan	8	10	80%	Layak
6.	Keterbacaan	10	10	100%	Sangat Layak
	Jumlah	69	80	86,25%	Sangat Layak

Pada Tabel 6 dapat diketahui hasil validasi ahli materi diperoleh skor hasil sebesar 69 dari skor maksimal 80 dengan persentase 86,25%. Berdasarkan persentase tersebut maka dapat diketahui bahwa media *flashcard* berbasis kearifan lokal suku Sasambo “sangat layak” berdasarkan perspektif kajian materi oleh ahli. Selain dari validasi materi yang diperoleh dari angket, ahli materi juga memberikan pernyataan terbuka yang

berisi masukan dan saran untuk produk yang dikembangkan. Adapun masukan dan saran tersebut disajikan dalam Tabel 7.

Tabel 7. Masukan dan saran dari Ahli Materi

Kategori	Masukan dan Saran
Layak digunakan dengan revisi sesuai saran	Tambahkan bahan/komposisi dan proses pengolahan masing-masing makanan khas suku Sasambo

#### Implementation (Implementasi)

Pada tahap kegiatan implementasi peneliti melakukan uji coba terhadap produk berupa media *flashcard* berbasis kearifan lokal suku Sasambo yang telah dilakukan revisi berdasarkan masukan atau saran dari ahli. Tahapan implementasi atau uji coba ini melibatkan seluruh peserta didik yang ada di kelas III SDN 44 Mataram yang berjumlah 36 peserta didik. Uji coba dilakukan sebanyak dua kali yaitu uji coba skala kecil dengan 10 peserta didik dan uji coba skala besar dengan 36 peserta didik.

Pada setiap kegiatan implementasi peneliti melakukan tahapan kegiatan pembuka, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Adapun kegiatan inti dalam pelaksanaan implementasi sebagai berikut: (1) Guru menjelaskan bahwa hari ini siswa akan belajar mengenai kearifan lokal makanan khas suku Sasambo dengan bantuan media *flashcard*; (2) Guru menjelaskan tata cara penggunaan media *flashcard*; (3) Guru menjelaskan materi mengenai kearifan lokal makanan khas suku Sasambo; (4) Guru membagikan media kartu *flashcard* kepada masing-masing siswa dan meminta siswa untuk berdiskusi dengan teman sebangkunya; (5) Siswa diberikan waktu 30 menit untuk memahami dan mendiskusikan materi yang berisi gambar dan teks singkat mengenai kearifan makanan khas suku Sasambo yang terdapat dalam media *flashcard* bersama teman sebangkunya; (6) Setelah 30 menit, guru menjelaskan permainan yang akan dimainkan siswa bersama teman sebangkunya. Permainan yang akan dimainkan berupa tebak gambar. Salah satu siswa memegang media kartu berisi gambar makanan dan menyebutkan ciri-ciri dari makanan tersebut kemudian teman satunya memberikan jawaban “iya” atau “tidak” sampai menemukan jawaban yang benar kemudian

siswa menjelaskan informasi terkait gambar yang tercantum di bagian belakang kartu; (7) Siswa bersama teman sebangkunya diminta untuk maju ke depan kelas untuk mengikuti permainan; dan (8) Setelah seluruh siswa sudah menyelesaikan permainan, guru memberikan angket respon siswa terhadap media *flashcard* yang berjumlah 10 pernyataan untuk diisi oleh siswa dan menjelaskan tata cara pengisian angket. Adapun hasil respon peserta didik dalam uji coba skala kecil dan uji coba skala besar disajikan pada Tabel 8.

Tabel 8. Hasil Angket Respon Peserta Didik

No.	Skala	Skor Hasil	Skor Maksimal	%	Ket.
1.	Uji Coba Skala Kecil	100	100	100%	Sangat Layak
2.	Uji Coba Skala Besar	346	360	96,11%	Sangat Layak
<b>Jumlah</b>		446	460	96,95%	Sangat Layak

Pada Tabel 8 dapat dilihat hasil rata-rata dari uji coba skala kecil dan uji coba skala besar terhadap media *flashcard* berbasis kearifan lokal suku Sasambo yang dinilai oleh peserta didik, skor hasil penilaian oleh peserta didik diperoleh hasil skor sebesar 446 dari skor maksimal 460 dengan hasil persentase 96,95%. Berdasarkan hasil persentase tersebut maka media *flashcard* berbasis kearifan lokal suku Sasambo termasuk dalam kategori "sangat layak".

Adapun angket respon guru terhadap media *flashcard* berbasis kearifan lokal suku Sasambo disajikan pada Tabel 9.

Tabel 9. Hasil Angket Respon Guru

No.	Aspek Penilaian	Skor Hasil	Skor Maksimal	%	Ket.
1.	<i>Flexibility</i> (Keluwesannya)	15	15	100%	Sangat Layak
2.	Keakuratan Materi	4	5	80%	Layak
3.	Kontekstual	9	10	90%	Sangat Layak
<b>Jumlah</b>		28	30	93,33%	Sangat Layak

Pada Tabel 9 dapat diketahui hasil angket respon guru diperoleh skor hasil sebesar 28 dari skor maksimal 30 dengan persentase 93,33%. Berdasarkan persentase tersebut maka dapat diketahui bahwa media *flashcard* berbasis kearifan lokal suku Sasambo termasuk dalam kategori "sangat layak".

### Evaluation (Evaluasi)

Tahap evaluasi merupakan tahapan akhir pada pengembangan ini. Tahap evaluasi dilaksanakan setelah uji coba skala kecil dan uji skala besar serta dilihat dari respon peserta didik berdasarkan penilaian angket respon.

Selain itu untuk melihat kelayakan dari media *flashcard* berbasis kearifan lokal suku Sasambo, hal tersebut dapat dilihat pada data hasil penelitian dari beberapa tahapan *ADDIE* yang telah dilakukan. Adapun data hasil penelitian tersebut dapat dilihat pada Tabel 10.

Tabel 10. Kelayakan Media Pembelajaran *Flashcard*

No.	Data	%	Jumlah	Rata-Rata
1.	Validasi Ahli Media	92,3%	1	
2.	Validasi Ahli Materi	86,25%	1	
3.	Respon Peserta Didik Uji Skala Kecil	100%	1	
4.	Respon Peserta Didik Uji Skala Besar	96,11%	1	
5.	Respon Guru	93,33%	1	
<b>Total</b>		<b>467,99%</b>	<b>5</b>	<b>93,59%</b>

Berdasarkan Tabel 10 dapat dilihat terdapat data hasil penelitian yang diperoleh dari 5 angket yaitu angket validasi ahli media, validasi ahli materi, respon peserta didik pada uji skala kecil, respon peserta didik pada uji skala besar, dan respon guru. Dari keseluruhan hasil data tersebut maka diperoleh rata-rata dengan persentase sebesar 93,59%.

Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *flashcard* berbasis kearifan lokal suku Sasambo secara keseluruhan menunjukkan kategori "sangat layak" untuk digunakan pada muatan pelajaran PPKn materi makanan khas daerah. Kategori sangat layak diperoleh ketika hasil data menunjukkan pada rentang skor 81% - 100%. Sangat layak dimaknai bahwa media pembelajaran *flashcard* berada di atas nilai rata-rata yang merujuk pada kategori sangat layak dan media *flashcard* pantas digunakan sebagai media pembelajaran (Apsari, 2018).

### Analysis

Permasalahan yang dihadapi dalam proses pembelajaran yaitu pengetahuan peserta didik mengenai kearifan lokal khususnya makanan khas daerah masih sangat kurang dilihat dari nilai hasil belajar PPKn materi keberagaman di lingkungan

sekitar yang masih belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM). Peserta didik membutuhkan waktu lebih lama untuk memahami materi pelajaran. Selain itu, peserta didik menjadi bosan, cepat mengantuk, dan jenuh di dalam kelas.

Menurut Usman dalam Utami (2020), peran guru merupakan terciptanya serangkaian tingkah laku yang saling berkaitan yang dilakukan dalam situasi tertentu serta berhubungan dengan kemajuan perubahan tingkah laku dan perkembangan peserta didik menjadi tujuannya. Guru harus memberikan penanganan khusus dan perhatian yang lebih kepada peserta didik yang mengalami kesulitan dalam belajar. Oleh karena itu, perlu adanya media pembelajaran yang menarik untuk membantu proses pembelajaran di kelas.

Akan tetapi, kondisi di lapangan guru belum memiliki media pembelajaran konkret yang dapat membantu proses pembelajaran di kelas. Guru kelas ingin untuk membuat media pembelajaran yang memadai akan tetapi guru kelas mengajar 5 mata pelajaran sehingga merasa repot dan tidak punya waktu banyak untuk membuat media pembelajaran untuk setiap mata pelajaran. Kendala tersebut sejalan dengan pendapat Jalinus dan Ambyar (2016) yang mengemukakan beberapa alasan penggunaan media yang belum optimal antara lain; (1) penggunaan media itu merepotkan; (2) media itu canggih dan mahal; (3) tidak bisa, artinya guru kurang cakap dalam menggunakan dan memilih media pembelajaran; dan (4) tidak tersedia, dalam hal ini media pembelajarankurang lengkap di sekolah. Selain itu, menurut Suryani dalam Anggraeni (2020), selain alasan di atas juga terdapat beberapa alasan lainnya seperti terbatasnya waktu untuk membuat persiapan mengajar bagi guru dan kesulitan gur dalam mencari jenis media.

### Design

*Design* merupakan tahap merancang desain awal media *flashcard*. Media *flashcard* menurut Azhar Arsyad dalam Pradana (2020) mengemukakan bahwa *flashcard* merupakan kartu kecil yang memiliki gambar, teks atau simbol yang merefleksikan dan mengarahkan peserta didik pada objek yang berkaitan dengan gambar. *Flashcard* biasanya berukuran 8 x 12 cm, dapat pula dimodifikasi tergantung pada ukuran kelas yang ditemui.

Media memiliki dua sisi yaitu sisi bagian depan dan sisi bagian belakang. Sisi bagian depan terdiri atas suku asal, gambar makanan khas, dan nama makanan khas. Adapun sisi belakang terdapat teks penjelasan singkat mengenai gambar makanan khas pada sisi bagian depan. Sedangkan tampilan media pada rancangan media *flashcard* berbasis kearifan lokal suku

Sasambo dirancang berdasarkan standarisasi tampilan tulisan, visualisasi gambar, dan pemilihan warna sebagai berikut: (1) tulisan nama suku dan tulisan makanan tradisional menggunakan jenis font *Montley Forces Regular*. Sedangkan tulisan nama makanan dan tulisan teks penjelasan singkat menggunakan font *KidDos Font Regular*; (2) Kriteria pemilihan gambar makanan khas suku Sasambo diantaranya: a) warna yang dipilih alamiah sesuai kenyataan; b) gambar harus jelas; c) gambar dapat menarik perhatian dan minat peserta didik; dan d) sesuai dengan tingkatan dan umur peserta didik; (3) Gambar makanan khas daerah dicetak dengan warna agar tampak jelas dan tampak seperti kenyataan.

Terdapat beberapa gambar makanan khas daerah suku Sasambo yang terdiri dari suku Sasak (ayam taliwang, pleceng kangkung, beberuk, ayam rarang, sayur ares, sate rembiga, sate bulayak, sate pusut, nasi balap puyung, dan sate tanjung), suku Samawa (Singang, Kue Babingka, Permen Susu Sumbawa, Gecok, Bubur Palopo, Jangan Bage, Sepat, dan Manjareal), dan suku Mbojo (uta palumara londe, uta maju puru, uta sepi tumis, kapore, kue mata pisang, bingka dolu, pangaha sinci, jame, kagape, dan tota fo'o).

Adapun pemilihan warna untuk latar belakang bagian depan media menggunakan warna "sejuk" seperti kuning akan tetapi peneliti memilih menggunakan warna krem yang mendekati untuk menghindari terjadinya pemblokiran warna karena ada beberapa makanan yang berwarna kuning. Adapun untuk pemilihan warna pada sisi belakang media menggunakan warna merah, putih, dan oranye. Julianto dkk., (2019) mengemukakan bahwa warna merah, jingga, kuning, hijau, biru, nila, dan ungu cenderung cocok untuk siswa karena memberikan kesan menyenangkan dan memberikan kenyamanan. Bentuk media *flashcard* sendiri berbentuk persegi panjang dengan ukuran 10 x 15 cm dan dicetak menggunakan kertas *art paper*.

Adapun petunjuk penggunaan dari media *flashcard* antara lain; (1) permainan kartu dimainkan oleh 2 siswa; (2) siswa mengambil satu kartu dan lawan akan memberi petunjuk mengenai gambar sampai siswa dapat menebak dengan benar; (3) siswa kemudian menjelaskan informasi terkait gambar yang tercantum di belakang kartu tanpa mengintip. Jawab dengan lancang kemudian balikkan kartu untuk melihat apakah anda benar; (4) jika salah, letakkan kartu *flashcard* di bagian bawah tumpukan untuk dilihat lagi selama sesi belajar. Jika benar, letakkan kartu di tumpukan terpisah; dan (4) ambil kartu selanjutnya dan tebak hingga benar, ulangi lagi sampai

kartu pada tumpukan habis untuk menguji ingatan anda.

### Development

Tahap *development* (pengembangan) merupakan tahapan yang berisi kegiatan realisasi rancangan produk. Dalam tahap desain, telah disusun kerangka konseptual penerapan media pembelajaran baru. Dalam tahap pengembangan, kerangka yang masih konseptual tersebut direalisasikan menjadi produk yang siap diimplementasikan (Sari, 2017). Produk yang telah dikembangkan kemudian diuji validitas yaitu validasi ahli media dan validasi ahli materi.

Data yang diperoleh berupa data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif berupa penilaian dari angket dan data kualitatif berupa masukan dan saran oleh validator untuk merevisi media yang dikembangkan sebelum melakukan uji coba. Rayanto dan Sugianti (2020) mengemukakan bahwa data kuantitatif merupakan data yang diperoleh dari uji ahli yaitu ahli media dan ahli materi pada penelitian pengembangan dan data kualitatif diperoleh dari masukan dan saran terhadap media.

Berdasarkan penilaian dari ahli media diperoleh persentase 92,3% dikategorikan "sangat layak" dan penilaian dari ahli materi diperoleh persentase 86,25% dikategorikan "sangat layak".

### Implementation

Tahap ini merupakan tahap lanjutan dari tahap pengembangan. Tahap implementasi merupakan tahapan untuk mengimplementasikan rancangan produk yang telah dikembangkan pada situasi yang nyata di kelas. Selama implementasi, rancangan produk yang telah dikembangkan diterapkan pada kondisi yang sebenarnya (Cahyadi, 2019).

Pada tahap ini dilakukan dua kali uji coba yaitu uji coba skala kecil dan uji coba skala besar. Uji coba skala kecil dilakukan dengan 10 siswa dan memperoleh hasil respon siswa dengan persentase 100% dan dikategorikan "sangat layak". Uji coba skala besar dilakukan dengan 36 siswa dan memperoleh hasil respon siswa dengan persentase 96,11% dan dikategorikan "sangat layak". Adapun angket respon guru yang divalidasi oleh bapak Rudiawan, S.Pd., selaku wali kelas III memperoleh hasil dengan persentase 93,33% dan dikategorikan "sangat layak". Berdasarkan hasil angket respon siswa pada uji coba skala kecil dan uji coba skala besar serta hasil respon guru, menunjukkan bahwa media *flashcard* berbasis kearifan lokal suku Sasambo sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

### Evaluation

Tahap evaluasi merupakan tahapan terakhir dalam penelitian pengembangan. Tahap evaluasi adalah sebuah proses yang dilakukan untuk memberikan nilai terhadap produk pembelajaran yang dikembangkan (Trisiana & Wartoyo, 2016).

Berdasarkan hasil uji validasi ahli media memperoleh hasil dengan persentase 92,3% dengan kategori "sangat layak". Uji validasi ahli materi memperoleh hasil dengan persentase 86,25% dengan kategori "sangat layak". Uji coba skala kecil memperoleh hasil respon dengan persentase 100% dengan kategori "sangat layak", dan uji coba skala besar memperoleh hasil respon dengan persentase 96,11% dengan kategori "sangat layak". Angket respon guru memperoleh hasil dengan persentase 93,33% dengan kategori "sangat layak".

### Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *flashcard* "Sangat Layak" digunakan dalam pembelajaran PPKn materi kearifan lokal. Dikatakan sangat layak karena hasil data yang diperoleh menunjukkan persentase 81% - 100%. Sangat layak dimaknai bahwa media tersebut 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.

### Referensi

- Anggeraini, R., M. Nasirun, & Yulidesni. (2020). Kendala Gur Paud dalam Penggunaan Media Pembelajaran. *Jurnal PENA PAUD*, 1(1).
- Anggraini, I., Vivi Rachmatul H., & Siti Istiningsih. (2023). Pengembangan Media GUTOP (Game Ular Tangga Operasi Hitung Pecahan) Materi Pecahan pada Mata Pelajaran Matematika untuk Kelas V SD. *Journal of Classroom Action Research*, 5(Special Issue), 168-173.
- Angreany, F. dan S.S. (2017). Keefektifan Media Pembelajaran Flashcard dalam Keterampilan Menulis Karangan Sederhana Bahasa Jerman Siswa Kelas XI IPA SMA Negeri 9 Makassar. *Jurnal Pendidikan Bahasa Asing dan Sastra*, 1(2), 138-146.
- Apsari, P. N., & Rizki, S. (2018). Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android pada Materi Program Linear. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 7(1), 161-170.

- Cahyadi, Rahmat Arofah Hari. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model. *Halaq: Islamic Education Journal*, 3(1), 35-43.
- Erfan, M., A. Widodo., Umar, Radiusman, & R. Tursina. (2020). Pengembangan Game Edukasi "Kata Fisika" Berbasis Android untuk Anak Sekolah Dasar pada Materi Konsep Gaya. *Lectura: Jurnal Pendidikan*, 11(1), 31-46.
- Hamid, Mustofa Abi, Rahmi Ramadhani, Masrul Juliana, Meilani Safitri, Muhammad Munsarif Jamaludin, dan Janner Simarmata. (2020). *Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis. Medan.
- Harsana, M., Harmayani, E., Widyaningsih, Y. A., & Yogyakarta, I. (2018). *Potensi makanan tradisional kue kolombeng sebagai daya tarik wisata di daerah istimewa yogyakarta*. 1(2), 40-47.
- Hidayah, A., Siti Istiningih, & Arif Widodo. (2022). Pentingnya Pengembangan Bakat dan Kreativitas Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, dan Pengelolaan Pendidikan*, 2(12), 1151-1159.
- Isra, Muhammad, Muhammad Tahir, Moh. Irawan Z., & Siti Istiningih. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kearifan Lokal Tema: Keunikan Daerah Tempat Tinggalku Siswa. *Journal of Classroom Action Research*, 5(2), 188-192.
- Jalinus, N., & Ambyar. (2016). *Media & Sumber Belajar*. Jakarta: Kencana.
- Julianto, I. N. L., Cahyadi, I. W. A. E. C., & Artawan, C. A. (2019). Interaktivitas Warna sebagai Rangsang Visual pada Ruang Belajar Siswa Sekolah Dasar Kelas 1-3 Di Kota Denpasar (*Color Interactivity as Visual Stimulation in the Study Room of Grade 1-3 of Elementary School in Denpasar City*). *Seminar Nasional Sandiyakala*. 56-64.
- Juwantara, R. A. (2019). Analisis Teori Perkembangan Kognitif Piaget pada Tahap Anak Usia Operasional Konkret 7-12 Tahun dalam Pembelajaran Matematika. *Al-Adzka: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 9(1), 27.  
<https://doi.org/10.18592/aladzkapgmi.v9i1.3011>
- Kustandi, Cecep dan Daddy Darmawan. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat Edisi Pertama*. Jakarta: Penerbit KENCANA.
- Masita. (2012). Pendidikan Karakter Berbasis Budaya Lokal pada Masyarakat Muslim. *SALAM (Studi Masyarakat Islam)*, 15(2), 302-320.
- Ningsih, Baiq Widya, Siti Istingsih, & Ilham Syahrul J. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Flash Card Terhadap Keterampilan Membaca Muatan Materi Bahasa Indonesia. *Journal of Classroom Action Research*, 4(3), 128-132.
- Nurlelah. (2017). Terminologi Kuliner Khas Sumbawa dalam Upaya Visit Sumbawa yang Prospektif. *The 1st Education and Language International Conferance Proceedings Center for International Language Development of Unissula, 1970*, 586-595.
- Pradana, Rosananda Arnas dan Agus Budi Santosa. (2020). Studi Literatur Media Pembelajaran Flashcard dapat Meningkatkan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Perencanaan Sistem Radio dan Televisi. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 9(3), 575-583.
- Ramadhaniar, Putri., Agung, S., & Tyasmiarni, C. (2020). Identifikasi Pemahaman Siswa Mengenai Keberagaman Suku Bangsa, Sosial, dan Budaya Kelas IV. *Prosiding Nasional Pendidikan*. 312-318.
- Rapanna, Patta. (2016). *Membumikan Kearifan Lokal Menuju Kemandirian Ekonomi*. Makassar: CV Sah Media.
- Rayanto, Y. H., & Sugianti. (2020). *Penelitian pengembangan model ADDIE dan R2D2 : teori dan praktek*. Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute.
- Saputra, Y., Hertati, L., Puspitawati, L., Gantino, R., & Ilyas, M. (2021). Pengembangan Kuliner Kue Lumpang Khas Daerah Lahat Guna Melestarikan Kuliner Asli Daerah. *ABDIMASY: Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 2(1), 46-52.  
<https://doi.org/10.46963/ams.v2i1.335>
- Sari, B. K. (2017). Desain Pembelajaran Model Addie Dan Implementasinya Dengan Teknik Jigsaw. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 87-102.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: ALFABETA.
- Trisiana, A., & Wartoyo, W. (2016). Desain Pengembangan model pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan melalui ADDIE Model untuk Meningkatkan Karakter Mahasiswa di Universitas Slamet Riyadi Surakarta. *PKn Progresif*, 2.
- Utami, Fadila Nawang. (2020). Peranan Guru dalam Mengatasi Kesulitan Belajar Siswa SD. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 93-101
- Wahyuni, Sri. (2020). Penerapan Media Flash Card untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema "Kegiatanku". *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(1), 9-16.
- Widodo, A. (2020). Profile of Knowledge Candidates For Elementary School Teachers of Local Aksara Sasambo Literation. *Jurnal Pedagogik*, 7(1).
- Zaini, A., Werdiningsih, W., & Sjah, T. (2016). *Diversity of Local Foods in Lombok Island to Support Tourism Development*. 36(2).