

## Pengembangan *Flashcard Edukatif* Berbasis Budaya Lokal Bima sebagai Media Belajar Membaca Siswa Sekolah Dasar

\*Hasan<sup>1</sup>, Idhar<sup>2</sup>, Rayhan<sup>3</sup>, Akram<sup>4</sup>, Nurhayati<sup>5</sup>,

<sup>1,2,3,4,5</sup>STKIP Yapis Dompu, Nusa Tenggara Barat, Indonesia

E-mail: [hasankasman2@gmail.com](mailto:hasankasman2@gmail.com), [idhar154@gmail.com](mailto:idhar154@gmail.com), [rayhan221@gmail.com](mailto:rayhan221@gmail.com),  
[akramdmp44@gmail.com](mailto:akramdmp44@gmail.com), [nurhayati771.ntb@gmail.com](mailto:nurhayati771.ntb@gmail.com)

**Article History:** Received: 2023-08-14 || Revised: 2023-12-01 || Published: 2023-12-14

**Sejarah Artikel:** Diterima: 2023-08-14 || Direvisi: 2023-12-01 || Dipublikasi: 2023-12-14

### Abstract

This study aims to improve the ability to recognise and distinguish the letters "b" with "d" "f" with "v", spell or combine syllables, and read words fluently. This study uses the type of research and development (R&D) with the ADDIE model which consists of five steps; Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation. The design of the development of educational flashcard game media based on local Bima culture in students is carried out such as the development of semester programmes, weekly lesson plans, lesson plans and assessment formats so as to produce educational flashcard game media development based on local Bima culture in class 1 students of SDN 13 Woja. Educational flashcard media based on local culture as a medium for learning to read shows effective criteria. This can be seen from the results of the analysis of the observation sheet of teacher activities and students obtained the criteria for developing as expected (BSH), as well as the results of the analysis of teacher response questionnaires showing very good criteria. So in this case the development of Bima's local culture-based edukatif flashcard media is very effective in learning for grade 1 students of SDN 13 Woja.

**Keywords:** Culture, Flashcards, Instructional, Media, Reading.

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mengenal dan membedakan huruf "b" dengan "d" "f" dengan "v", mengeja atau menggabungkan suku kata, serta membaca kata dengan lancar. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan (R&D) dengan model ADDIE yang terdiri dari lima langkah; analisis, desain, mengembangkan, menerapkan, evaluasi. Media *flashcard edukatif* berbasis budaya lokal Bima ini dilaksanakan selama 3 pertemuan. rancangan pengembangan media permainan *flashcard edukatif* berbasis budaya lokal Bima pada peserta didik dilakukan seperti pengembangan program semester, rencana pelaksanaan pembelajaran mingguan, rencana pelaksanaan pembelajaran serta format penilaian sehingga dihasilkan pengembangan media permainan *Flashcard edukatif* berbasis budaya lokal Bima pada peserta didik kelas 1 SDN 13 Woja. Media *flashcard edukatif* berbasis budaya lokal sebagai media belajar membaca menunjukkan kriteria efektif. Hal ini dapat dilihat dari hasil analisis lembar pengamatan aktifitas guru dan peserta didik diperoleh kriteria berkembang sesuai harapan (BSH), serta hasil analisis angket respon guru menunjukkan kriteria sangat baik. Sehingga dalam hal ini pengembangan media *flashcard edukatif* berbasis budaya lokal Bima sangat efektif digunakan dalam pembelajaran pada peserta didik kelas 1 SDN 13 Woja.

**Kata kunci:** Budaya, flashcard, Media, Pembelajaran, Membaca.

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



## I. PENDAHULUAN

Menurut Peraturan Pemerintah Nomor 57 pasal 1 Tahun 2021 tentang Standar Pendidikan Nasional dijelaskan bahwa Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Sekolah

Dasar merupakan bagian pertama dari pendidikan dasar yang memiliki fungsi sebagai dasar pengembangan keterampilan berbahasa siswa. Membaca merupakan keterampilan membaca yang bersifat reseptif (Putri & Setiadi, 2021), ada empat keterampilan berbahasa yang harus dimiliki oleh siswa yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. H.G. Tarigan, dalam ((Fitri et al., 2022) Keempat keterampilan berbahasa tersebut sangat erat kaitannya atau biasa disebut dengan catur-tunggal. Dari keempat keterampilan tersebut, keterampilan dasar yang harus dikuasai oleh siswa yaitu keterampilan membaca tujuan pada jenjang Pendidikan dasar adalah membentuk siswa yang memiliki keterampilan dan kemampuan dasar membaca menulis, dan berhitung, (Putri & Setiadi, 2021).

Pembelajaran bahasa memiliki tujuan yakni guna membina kompetensi berbahasa dari aspek berbicara, menyimak, menulis dan, membaca, (Wahyuningsih et al., 2022). Keterampilan membaca sangat penting dalam kehidupan, karena setiap aspek kehidupan tidak luput dari kegiatan membaca (Maulidah, 2020). Oleh karena itu keterampilan membaca harus segera dikuasai oleh para siswa di SD karena keterampilan ini secara langsung berkaitan dengan seluruh proses belajar siswa di SD. Siswa yang tidak mampu membaca dengan baik akan mengalami kesulitan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran untuk semua mata pelajaran, (Sofiana et al., 2022). Membaca permulaan diberikan pada siswa untuk dapat mengenal huruf, merangkai huruf menjadi kata, merangkai kata menjadi kalimat, melalui membaca permulaan ini diharapkan siswa mampu mengenal huruf, suku kata, kata, dan kalimat. Para peneliti terdahulu sudah pernah meneliti tentang *flashcard* pada pembelajaran membaca, namun tidak meningkatkan kemampuan membaca siswa di SDN 13 Woja Kab.

Media pembelajaran terdiri dari dua kata, yaitu kata “media” dan “pembelajaran” (Hotimah, 2019). Kata media secara harfiah berarti perantara atau pengantar; sedangkan kata pembelajaran diartikan sebagai suatu kondisi untuk membantu seseorang melakukan status kegiatan belajar. (Lindawati, 2018) Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar (Kristanto, 2016). Media pembelajaran merupakan mempunyai peranan penting dalam kegiatan belajar mengajar. Media dalam pembelajaran merupakan suatu alat untuk menyalurkan sebuah informasi (Wahyuningsih et al., 2022). atau penggunaan media pembelajaran dapat mempengaruhi kualitas proses serta hasil yang dicapai (Nurdyansyah, 2019). Salah satu fungsi media belajar adalah sebagai alat belajar yang mempengaruhi situasi, keadaan dan lingkungan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran yang dibuat dan direncanakan oleh guru. Selain itu, media dapat memperjelas pesan, sehingga tidak terlalu verbal (berupa kata-kata tertulis dan hanya diucapkan). Media yang dimaksud adalah *flashcard* merupakan kartu permainan yang dilakukan dengan cara menunjukkan gambar kepada anak (Hidayati, 2017). Media flash card adalah salah satu media pembelajaran yang dapat menimbulkan semangat, motivasi siswa (Wahyuningsih et al., 2022). *flashcard* dapat menyajikan sesuatu yang abstrak menjadi konkrit, melatih daya ingat, dan meningkatkan penguasaan kosa kata siswa (Fitri et al., 2022). Media *flashcard* merupakan kartu kombinasi antara tulisan dan gambar (Skidmore & Moore, 2019). *flashcard* dapat dihubungkan dengan materi pelajaran agar lebih menarik. Proporsional dan ukurannya media *flashcard* dapat disesuaikan dengan ruang dan jumlah siswa itu sendiri (Jannah & Zuhroh, 2021).

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mengenal dan membedakan huruf “b” dengan “d”, “f” dengan “v”, mengeja atau menggabungkan suku kata, membaca kata, serta membaca kalimat dengan lancar untuk memahami isi bacaannya. Era digitalisasi ini diharuskan siswa memiliki kemampuan membaca dan mengenal huruf sesuai tuntutan jaman, karena arus komunikasi semakin lama semakin berkembang. Oleh karena itu, membaca merupakan salah satu cara yang efektif bagi siswa untuk mengetahui berbagai macam informasi yang berkembang serta ilmu pengetahuan.

## II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini akan menggunakan jenis penelitian dan pengembangan (R&D) dengan model ADDIE yang terdiri dari lima Langkah yaitu tahap *analysis* (analisis) yaitu melakukan analisis terkait siswa, materi, serta analisis media, tahap *design* (desain) yaitu membuat media pembelajaran *flashcard* edukatif berbasis budaya lokal Bima berdasarkan hasil pada tahapan

analisis yang telah dilakukan, kemudian pada tahap *development* (mengembangkan) yaitu tahap validasi media, melakukan revisi media berdasarkan masukan ahli media dan ahli materi, tahap *Implementation* (menerapkan) merupakan tahap uji coba media pada siswa, tahapan terakhir yaitu tahap *evaluation* (mengevaluasi) yaitu tahap analisis data hasil uji coba atau implementasi sebagai dasar untuk merevisi media menjadi perangkat final. Penelitian ini dilakukan di SDN 40 Woja. Populasi penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas I SDN 40 Woja yang terbagi dalam 3 kelompok yang sesuai dengan tingkat kemampuan siswa dalam mengenal dan membedakan huruf, menggabungkan huruf, membaca kata serta kalimat.

### III. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### A. Hasil Penelitian

##### 1. Analisis (*Analysis*)

Analisis dibagi menjadi 2 yaitu analisis kebutuhan, analisis karakteristik peserta didik. Analisis kebutuhan dilakukan dengan cara mewawancarai guru kelas dan peserta didik di SDN 40. Berdasarkan hasil wawancara guru, tersebut, ditemukan tiga kebutuhan dalam pembelajaran *Pertama*, yaitu aspek media, guru sangat membutuhkan media pembelajaran yang dapat menghantarkan guru, untuk mengajarkan materi membaca kepada siswa, guru membutuhkan media yang menarik, efisien, mudah dibawa mudah dipahami oleh peserta didik. *Kedua*, aspek kebutuhan materi ajar yang ada dalam media. Guru sebagai fasilitator pembelajaran sangat membutuhkan media yang mudah dan dapat menjangkau seluruh materi yang akan dipelajari pada hari itu. Sehingga, akan meningkatkan motivasi siswa untuk mengikuti pembelajaran, terkhusus pembelajaran membaca. *Ketiga*, guru membutuhkan media pembelajaran yang dapat menarik perhatian peserta didik dan menghantarkan peserta didik untuk menerapkan berbagai macam aspek kearifan lokal.

- a. Kompetensi peserta didik ini semakin meningkatkan pengenalan huruf mengeja dan menggabungkan suku kata serta kata secara sempurna ketika media pembelajaran flashcard edukatif berbudaya lokal menggunakan unsur budaya local Bima di dalam pembelajaran. Oleh karena itu, media flashcard edukatif berbudaya local Bima menggunakan kata-kata sederhana cepat dimengerti oleh peserta didik sesuai dengan kompetensi yang diharapkan.
- b. Peneliti melakukan analisis karakter. Analisis karakter peserta didik dapat menarik perhatian untuk mengikuti proses pembelajaran secara serius. Peserta didik memudahkan dan memahami sehingga peserta didik tidak mengalami kesulitan pada pembelajaran membaca yakni membedakan mengenal dan membedakan huruf "b" dengan "d" "f" dengan "v", mengeja atau menggabungkan suku kata, dan membaca kata. Sumber belajar yang digunakan guru dan peserta didik SDN 40 yaitu Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dan buku paket yang sangat terbatas. Peserta didik hanya menggunakan buku catatan materi saat pembelajaran sebagai pedoman pendamping.

##### 2. Tahap Perancangan (*Design*)

Akan dilakukan pembuatan desain media pembelajaran pada materi membaca. Pada tahap ini dilakukan pengembangan struktur produk sesuai urutan, yaitu menentukan judul media pembelajaran, materi yang digunakan, dan bagian media pembelajaran *flashcard edukatif*. Judul yang ditetapkan dalam pengembangan ini adalah "media pembelajaran *flashcard edukatif*". Media pembelajaran *flashcard edukatif* sebagai media pembelajaran memiliki beberapa keunggulan yaitu mudah dibawa, praktis, gampang diingat, dan menyenangkan. Pembuatan media pembelajaran *flashcard edukatif* menjadi 2 bagian yaitu bagian atasnya gambar budaya local Bima, baju, rumah, hewan sedangkan bagian bawahnya yaitu tulisan berupa huruf, suku kata, kata. Media *flashcard edukatif* merupakan salah satu bentuk media visual.

##### 3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap ini dilakukan di dalam pengembangan media pembelajaran *flashcard edukatif* adalah validasi ahli, desain produk setelah validasi, dan uji angket respon guru. Validasi ahli instrument dilakukan 2 orang. Validasi kelayakan ahli materi, media, dan bahasa media *flashcard edukatif* dengan menggunakan rumus skala likert. Validasi ahli dilakukan dengan meminta respon para

ahli termasuk ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Pada kelayakan ini termasuk 3 ahli materi, 3 ahli media, dan 3 ahli bahasa. Hal ini setelah dipertimbangkan akhirnya didapatkan 9 orang validator ahli kelayakan media pembelajaran flashcard. Adapun, yang menjadi validasi produk ini yakni dua ahli, ahli media dan ahli bahasa. Hasil yang dinilai dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

**Tabel 1.** Hasil validasi kelayakan produk media *flashcart edukatif*

No	Aspek Validasi	Hasil Penilaian	
		Skor Total %	Kriteria
1	Materi	86,87 %	Sangat Layak
2	Media	92,87 %	Sangat Layak
3	Bahasa	98,67 %	Sangat Layak
<b>Rata-Rata Keseluruhan</b>		<b>92,80 %</b>	<b>Sangat Layak</b>

Dari hasil penelitian kelayakan media pembelajaran *flashcard edukatif* dilihat dari hasil rata-rata keseluruhan bahwa 92,80% mempunyai kriteria penilaian sangat layak (Tabel 3). Sebelum itu, perbaikan terhadap media *flashcard edukatif* dilakukan berdasarkan saran perbaikan yang diberikan oleh para ahli terhadap media *flashcard edukatif*.

## B. Pembahasan

### 1. Hasil Validasi Media

Media yang sudah divalidasi ini telah memenuhi syarat kelayakannya. Kelayakan media *flashcard edukatif* sudah tampak jelas gambar-gambar, warna yang dapat dilihat oleh peserta didik secara langsung.



**Gambar 1.** Media *Flashcard Edukatif*

### 2. Implementasi Media

Media *Flashcard edukatif* berbasis budaya local Bima di dalam pembelaran dapat dilakukan uji coba. Uji coba produk ini dapat dilakukan kepada guru dan peserta didik kelas 1 SDN 13 Woja.

#### a) Uji produk dengan mengamati kegiatan guru.

Kegiatan guru dalam mengelola pembelajaran menggunakan media *flashcard edukatif* berbasis budaya lokal Bima dalam rangka untuk meningkatkan kemampuan pengenalan huruf, mengeja dan menggabungkan suku kata serta membaca kata dengan lancar. Adapun lembar hasil pengamatan kegiatan guru (LPKG) sebagai berikut:

**Tabel 2.** Hasil Pengamatan Kegiatan Guru

No	Aspek penilaian	Rata-rata	Kategori
1	Kegiatan awal	91,67	Sangat tinggi
2	Kegiatan inti	87,33	Sangat tinggi
3	Kegiatan akhir	90,73	Sangat tinggi

Berdasarkan hasil data tersebut di atas bahwa guru dalam menggunakan media flashcard edukatif berbasis budaya Bima sangatlah mudah dan praktis dan efektif efektif. Keefektifan media flashcard edukatif ini dapat dilihat pada tabel di atas bahwa kegiatan awal

memiliki nilai rata-rata 91,61, sedangkan pada kegiatan inti memiliki nilai rata-rata 87,33 dan kegiatan inti mendapai nilai rata-rata 90,73.

b) Uji produk dengan mengamati perkembangan peserta didik

Berikut data hasil uji produk terkait perkembangan peserta didik dalam menggunakan flashcard edukatif berbasis budaya lokal Bima sebagai berikut.

**Tabel 3.** Data Perkembangan Peserta Didik

No	Pertemuan	Skor Total	Kategori
1.	Pertemuan I	79,76	Baik
2.	Pertemuan II	88,89	Sangat Baik
3.	Pertemuan III	96,57	Sangat Baik
Jumlah Nilai Rata-rata		88,40	Sangat baik

Berdasarkan data di atas uji produk dengan mengamati perkembangan peserta didik dalam menggunakan flashcard edukatif berbasis budaya local Bima nilai rata-rata pertemuan ke I memiliki nilai rata-rata 79,76 kategori baik. Perkembangan kemampuan peserta didik pada pertemuan kedua II memiliki nilai rata-rata 88,89. Sangat baik Perkembangan kemampuan peserta didik dengan nilai rata-rata 96,57 kategori sangat baik. Oleh karena itu, produk *flashcard edukatif* berbasis budaya local Bima dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan pengenalan huruf menggabungkan atau merangkai huruf serta membaca kata dengan baik.

#### IV. SIMPULAN DAN SARAN

##### A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dikemukakan, maka dapat disimpulkan bahwa media *flashcard edukatif* berbasis budaya local sebagai media belajar membaca *menunjukkan* kriteria efektif. Hal ini dapat dilihat dari hasil analisis lembar pengamatan aktifitas guru dan peserta didik diperoleh kriteria berkembang sesuai harapan (BSH), serta hasil analisis angket respon guru menunjukkan kriteria sangat baik. Sehingga dalam hal ini pengembangan media *flashcard edukatif* berbasis budaya local Bima sangat efektif digunakan dalam pembelajaran pada peserta didik kelas 1 SDN 13 Woja.

##### B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, maka disarankan penggunaan media permainan permainan *flashcard edukatif* berbasis budaya local Bima dapat dipilih sebagai salah satu media permainan yang dapat diterapkan dalam pembelajaran khususnya pada peserta didik kelas 1. Peningkatan pengenalan huruf penggabungan serta pembaca kata dengan baik bila guru menggunakan *flashcard edukatif* berbasis budaya local Bima memahami langkah-langkah serta memainkan dan bentuk permainan flashcard edukatif dengan baik.

#### DAFTAR RUJUKAN

- Fitri, A., Ermiana, I., & Husniati1. (2022). Pengaruh Media Flash Card terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Pada Siswa Kelas I Gugus III Kecamatan Ambalawi. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7, 2620–8326.
- Hidayati, N. N. (2017). Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris Anak Usia Dini dengan Kartu Bergambar. *Al-Hikmah : Indonesian Journal of Early Childhood Islamic Education*, 1(1), 67–86. <https://doi.org/10.35896/ijecie.v1i1.6>
- Hotimah, E. (2019). Penggunaan media Flash Card untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Universitas Garut Fakultas Pendidikan Islam Dan Keguruan Universitas Garut*, 3(2), 10–18. <https://doi.org/10.32585/jkp.v3i2.302>
- Jannah, A., & Zuhroh, F. (2021). PENGGUNAAN MEDIA FLASHCARD UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA DI BIMBEL AHE KECAMATAN BARADATU KABUPATEN WAY KANAN TAHUN PELAJARAN. *TADZKIRAH: Jurnal Pendidikan Dasar*, 3, 56–71.

- Kristanto, A. (2016). Media Pembelajaran. *Bintang Sutabaya*, 1–129.
- Lindawati, N. P. (2018). Keefektifan Pengajaran Kosakata Bahasa Inggris Pada. *Jurnal Manajemen Pelayanan Hotel Akademi Komunitas Manajemen Perhotelan Indonesia*, 2(2), 59–65.
- Maulidah, T. (2020). Pemanfaatan Media Flashcard Dalam Meningkatkan Kemampuan Keterampilan Membaca Pada Pelajaran Bahasa Indonesia. *IBTIDA': Media Komunikasi Hasil Penelitian Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 01(01), 25–32.
- Nurdyansyah. (2019). *Media Pembelajaran Inovatif* (P. Rais (ed.); Cetakan Pe). UMSIDA Press.
- Putri, A. K., & Setiadi, H. W. (2021). Pengembangan Media Flash Card Berbantuan Metode Silaba Pada Kemampuan Membaca Siswa. *Jurnal Kajian Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia*, 1(1), 15–19.
- Skidmore, L., & Moore, R. K. (2019). Using alexa for flashcard-based learning. *Proceedings of the Annual Conference of the International Speech Communication Association, INTERSPEECH, 2019-Septe*(September), 1846–1850. <https://doi.org/10.21437/Interspeech.2019-2893>
- Sofiana, L., Asmawati, Luluk, & Fahmi. (2022). Pengaruh Game Edukatif Mengenal Huruf Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan. *Jurnal Golden Age*, 6(1), 112–127.
- Wahyuningsih, P. I., Nuryatin, A., & Pristiwati, R. (2022). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Adobe Flash dengan Pendekatan Content And Language Integrated Learning (CLIL) untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa SD. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 1990–2001. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2312>