

Pengembangan Media Pembelajaran *Flashcard* Berbasis Kearifan Lokal Papua pada Materi Bagian-Bagian Tumbuhan dan Fungsinya

Retno Primantiko^{1✉}, Ahmad Susanto² & Firman³

^{1,2} Program Studi Pendidikan Dasar, Universitas Muhammadiyah Jakarta, Indonesia

³ Program Studi PTI, Universitas Pendidikan Muhammadiyah Sorong, Indonesia

✉ E-mail: (retnoprimantiko87@gmail.com)

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan hasil pengembangan media pembelajaran *flashcard* dalam pembelajaran IPAS pada materi bagian-bagian tumbuhan dan fungsinya. Penelitian merupakan penelitian *Research and Development (R&D)* dengan menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) dengan tahapan mulai dari analisis kebutuhan hingga uji coba produk. Data dikumpulkan melalui validasi ahli, angket respon guru dan siswa, serta uji efektivitas melalui desain *one-group pretest-posttest*. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SD Inpres 43 Kabupaten Sorong yang berjumlah 25 orang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *flashcard* yang dikembangkan memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif. Validasi oleh ahli menunjukkan kategori “sangat layak” dengan skor rata-rata dari semua aspek penilaian yaitu 95,5%. Hasil uji kepraktisan media pembelajaran *flashcard* yang dikembangkan memenuhi kategori sangat praktis dengan perolehan nilai lembar respon guru yaitu 96% dan hasil nilai pada lembar respon peserta didik yaitu 90,9% hal ini menunjukkan media sangat praktis digunakan dalam pembelajaran. Skor N-Gain sebesar 0,69, yang termasuk dalam kategori sedang. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *flashcard* Berbasis Kearifan Lokal Papua pada materi bagian-bagian tumbuhan dan fungsinya sangat valid, praktis dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata kunci: Pengembangan; *Flashcard*; Kearifan Lokal Papua

Abstract

This study aims to describe the results of the development of flashcard learning media in science learning on the material of plant parts and their functions. The study is a Research and Development (R&D) study using the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) development model with stages ranging from needs analysis to product trials. Data were collected through expert validation, teacher and student response questionnaires, and effectiveness tests through a one-group pretest-posttest design. The subjects of this study were 25 students of grade IV of SD Inpres 43 Sorong Regency. The results of the study showed that the developed flashcard media met the criteria for valid, practical, and effective. Validation by experts showed a category of "very feasible" with an average score of all assessment aspects of 95.5%. The results of the practicality test of the developed flashcard learning media met the very practical category with a score of 96% on the teacher response sheet and a score on the student response sheet of 90.9%. This shows that the media is very practical to use in learning. The N-Gain score is 0.69, which is included in the moderate category. Based on these results, it can be concluded that the Papua Local Wisdom-Based Flashcard Learning Media for the topic of plant parts and their functions is highly valid, practical, and effective for use in the learning process.

Keywords: Development; *Flashcard*; Papua Local Wisdom

PENDAHULUAN

Perkembangan zaman saat ini telah berada pada revolusi industri 4.0 yang mana generasi saat ini harus mampu mengikutinya serta di tuntut untuk mengembangkan kualitas dan potensi dalam dirinya sehingga dapat berkompetensi secara global yang nantinya dapat berguna dalam berbagai aspek kehidupan, diantaranya dalam bidang Pendidikan (Rahmatin, 2021).

Pendidikan merupakan salah satu komponen utama yang harus di kembangkan disamping komponen lainnya karena memiliki peran penting bagi suatu bangsa. Pendidikan juga merupakan salah faktor penting yang memerlukan perhatian khusus dalam pembangunan nasional yaitu usaha mencerdaskan kehidupan bangsa, karena melalui pendidikan kualitas sumber daya manusianya dapat ditingkatkan (Fatayan et al., 2022).

Hal ini sejalan dengan Undang - Undang No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, 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.

Pembelajaran pada jenjang sekolah dasar merupakan pondasi penting dalam membentuk keterampilan berpikir ilmiah siswa sejak dini, khususnya melalui pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Namun, materi IPAS seperti bagian-bagian tumbuhan dan fungsinya kerap dianggap abstrak oleh siswa, terutama di daerah terpencil, sehingga menyulitkan mereka dalam memahami konsep-konsep tersebut

secara utuh. Hal ini menjadi tantangan bagi guru dalam merancang pembelajaran yang kontekstual, menarik, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Berbagai penelitian sebelumnya menekankan pentingnya media pembelajaran visual yang interaktif dalam menjembatani materi abstrak menjadi lebih konkret. (Mayer, 2021) dalam teori Multimedia Learning menegaskan bahwa media visual seperti flashcard mendukung proses kognitif siswa secara optimal. Penelitian lain oleh (Wahyuni, 2020) dan (Empit, 2010) menunjukkan bahwa penggunaan flashcard dalam pembelajaran mampu meningkatkan daya ingat, minat belajar, dan pemahaman siswa terhadap materi. Hal ini juga didukung oleh (Nafi'ah et al., 2023) yang menyatakan bahwa media pembelajaran efektif memperjelas pesan dan mendorong interaksi aktif peserta didik.

Khususnya pada materi bagian-bagian tumbuhan dan fungsinya, beberapa penelitian menekankan efektivitas penggunaan alat bantu visual seperti gambar dan diagram, namun hanya sedikit yang mengembangkan media berbasis kartu atau flashcard dengan pendekatan lokal atau tematik.

Kajian oleh (Agbo, 2020) menyebutkan bahwa pembelajaran berbasis kearifan lokal tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa, tetapi juga mengembangkan rasa memiliki terhadap budaya sekitar. Meski demikian, media berbasis flashcard yang difokuskan secara spesifik pada tema tumbuhan dalam konteks pembelajaran IPAS masih jarang dikembangkan secara sistematis.

Berdasarkan kajian penelitian terdahulu, flashcard telah banyak dikembangkan sebagai media pembelajaran disekolah dasar.

Hal ini sejalan dengan penelitian (Wayan et al., 2025) dimana penggunaan media flashcard mampu meningkatkan hasil belajar siswa juga menambah pemahaman siswa menjadi lebih baik mengenai konsep tumbuhan. Flashcard juga meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, memperkuat daya ingat, dan membantu mereka menghubungkan konsep secara lebih visual dan interaktif.

Namun, penelitian yang mengintegrasikan kearifan lokal Papua melalui tumbuhan lokal Papua ke dalam media flashcard pada materi bagian-bagian tumbuhan dan fungsinya di kelas IV sekolah Dasar masih terbatas. Selain itu, keterbatasan visualisasi materi yang kontekstual, terutama yang terkait dengan flora lokal, masih menjadi hambatan di banyak sekolah dasar.

Dengan demikian, penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan media flashcard yang tidak hanya menyajikan gambar tumbuhan dan informasi mengenai bagian-bagiannya, tetapi juga dirancang dengan mempertimbangkan aspek visual dan pedagogis yang sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Media dikembangkan dalam bentuk kartu edukatif yang memungkinkan informasi disajikan secara ringkas dan terstruktur sehingga dapat digunakan sebagai media pendukung dalam pembelajaran IPAS materi bagian-bagian tumbuhan dan fungsinya. Media ini juga dirancang untuk mendukung proses berpikir visual, konkret, serta mampu digunakan secara fleksibel oleh guru dan siswa.

Keunikan dari pengembangan media ini adalah fokusnya pada pemetaan materi bagian-bagian tumbuhan secara visual dan informatif dalam format kartu edukatif dua sisi. Pendekatan ini belum banyak diterapkan secara konsisten pada materi IPAS di sekolah dasar. Media ini juga akan dirancang agar

sesuai dengan keterampilan literasi visual dan gaya belajar anak usia dasar yang lebih responsif terhadap gambar dan interaksi.

Selain itu, aspek kebaruan (novelty) penelitian ini terletak pada pengintegrasian pendekatan experiential learning dengan media flashcard dalam proses pembelajaran. Pengintegrasian tersebut dilakukan dengan memanfaatkan flashcard sebagai media yang mendukung siswa dalam memperoleh pengalaman belajar, melakukan pengamatan dan refleksi, menghubungkan pengalaman dengan konsep pembelajaran, serta menerapkan konsep melalui aktivitas pembelajaran. Dengan demikian, flashcard tidak hanya digunakan sebagai media untuk menyampaikan informasi, tetapi diintegrasikan ke dalam tahapan pembelajaran berbasis pengalaman.

Selain itu, aspek kebaruan (novelty) penelitian ini terletak pada pengembangan media flashcard yang secara khusus dirancang untuk materi bagian-bagian tumbuhan dan fungsinya pada pembelajaran IPAS kelas IV sekolah dasar. Media dikembangkan dalam bentuk kartu edukatif dua sisi yang memadukan gambar visual pada bagian depan dengan informasi mengenai bagian dan fungsi tumbuhan pada bagian belakang. Desain tersebut disesuaikan dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar yang membutuhkan penyajian materi secara konkret, visual, sederhana, dan mudah dipahami. Dengan demikian, media yang dikembangkan tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu penyampaian materi, tetapi juga dirancang untuk membantu peserta didik mengenali bagian-bagian tumbuhan dan memahami hubungan antara bagian tumbuhan dengan fungsinya.

Dengan desain visual yang menarik dan teks ringkas pada sisi belakang kartu, diharapkan siswa lebih mudah menyerap

informasi dan menghubungkannya dengan kehidupan nyata.

Media memiliki peran yang sangat penting dalam proses pembelajaran karena fungsinya sebagai alat bantu yang mendukung kelancaran interaksi antara guru dan siswa. Salah satu media pembelajaran yang sederhana namun efektif adalah flashcard.

Menurut (Arsyad, 2016) media pembelajaran flashcard adalah kartu kecil yang berisi gambar, teks, atau tanda simbol yang dapat membantu peserta didik memahami konsep-konsep yang terkait dengan gambar tersebut. Media Flashcard menurut susilana dan riyana 2009 dalam (Empit, 2010) adalah media pembelajaran yang berbentuk kartu bergambar dengan ukuran sekitar 25x30 cm dibuat menggunakan tangan atau foto, atau memanfaatkan gambar yang sudah ada dan ditempelkan pada lembaran-lembaran flashcard.

Media ini juga diharapkan menjadi alternatif pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna di tengah keterbatasan infrastruktur sekolah.

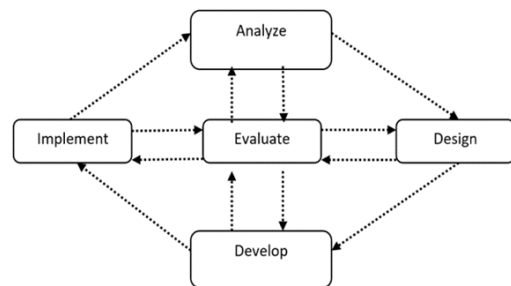
METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan peneliti yaitu dengan menggunakan jenis penelitian Research and Development (R&D). Menurut (Sugiyono, 2019) metode penelitian Research and Development (R&D) yaitu metode penelitian yang dipakai untuk menciptakan produk dan menguji kelayakan produk.

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini yaitu sebuah pengembangan media pembelajaran *flashcard*. Media ini sangat berguna bagi peserta didik, diharapkan dengan adanya pengembangan media pembelajaran flashcard ini peserta

didik mampu meningkatkan pemahaman pada materi bagian-bagian tumbuhan dan fungsinya.

Model penelitian yang digunakan sebagai acuan dalam penelitian ini adalah model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation* (Slamet, 2022).



Gambar 1. Tahapan Model ADDIE

Model ADDIE dipilih karena memiliki struktur yang sistematis serta sesuai dengan kebutuhan dan relevan terhadap produk penelitian pengembangan.

Jenis produk yang dikembangkan pada penelitian ini adalah media pembelajaran *Flashcard* pada pembelajaran IPAS materi bagian-bagian tumbuhan dan fungsinya.

Penelitian ini dilaksanakan di SD Inpres 49 Kabupaten Sorong sebagai lokasi uji coba skala kecil dan SD Inpres 43 Kabupaten Sorong sebagai lokasi uji coba skala besar. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas IV sekolah dasar yang menjadi sasaran penggunaan media pembelajaran flashcard pada materi bagian-bagian tumbuhan dan fungsinya. Uji coba skala kecil dilakukan dengan melibatkan 7 peserta didik kelas IV SD Inpres 49 Kabupaten Sorong yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling* berdasarkan tingkat kemampuan akademik tinggi, sedang, dan rendah, sehingga dapat diperoleh gambaran penggunaan media pada peserta didik dengan

karakteristik kemampuan yang beragam. Selanjutnya, uji coba skala besar dilakukan pada seluruh peserta didik kelas IV SD Inpres 43 Kabupaten Sorong yang berjumlah 25 orang menggunakan total sampling. Uji coba skala kecil bertujuan untuk memperoleh data awal terkait validitas dan kepraktisan media pembelajaran, sedangkan uji coba skala besar dilakukan untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran dalam mendukung pencapaian hasil belajar peserta didik dengan melakukan uji *paired sample t-test*. Penelitian ini dilaksanakan selama dari bulan April-Oktober 2025.

Teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah observasi, wawancara, dokumentasi, tes dan angket. Kemudian, sebelum instrumen digunakan dalam proses pengumpulan data, instrumen terlebih dahulu divalidasi oleh para ahli untuk memastikan bahwa setiap butir penilaian telah sesuai dengan aspek yang akan diukur. Validasi dilakukan oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Hasil validasi digunakan sebagai dasar untuk memperbaiki instrumen sebelum digunakan dalam penelitian. Adapun indikator validasi instrumen disajikan pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Indikator Validasi Instrumen

No	Aspek Validasi	Indikator	Jumlah butir
1.	Media	Bentuk dan ukuran media Tampilan media Penggunaan media <i>flashcard</i>	15
2.	Materi	Kesesuaian materi Penyajian materi Ketepatan pengguna Kelayakan isi	15
3.	Bahasa	Kesesuaian dengan Bahasa Keterbacaan Kesesuaian dengan tingkat siswa Kejelasan instruksi Penggunaan istilah	15
4.	Angket Guru	Relevansi Bahasa Desain	15
5.	Angket Siswa	Ketertarikan Materi Bahasa	15

Skala yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala likert.

Teknik analisis data yang dilakukan adalah analisis data wawancara data kevalidan dan analisis data kepraktisan. Data Penilaian Instrumen dianalisis menggunakan persentase dan rumus berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = persentase hasil penilaian

f = skor yang diperoleh

N = skor maksimal

100 = nilai persentase.

Persentase skor validitas kemudian mengikuti kriteria sebagai berikut:

Tabel 2. Kriteria Penilaian Validasi

Nilai	Klasifikasi	Keterangan
$90\% < x \leq 100\%$	Sangat Baik	Sangat Valid
$74\% < x \leq 89\%$	Baik	Valid
$64\% < x \leq 74\%$	Cukup	Cukup Valid
$54\% < x \leq 64\%$	Kurang	Kurang Valid
$0\% < x \leq 54\%$	Sangat Kurang	Tidak Valid

Sumber (Tegeh et al., 2015)

Selanjutnya untuk kriteria kepraktisan penggunaan Media Pembelajaran flashcard dicocokkan dengan skala kepraktisan seperti yang terlihat pada tabel berikut:

Tabel 3. Kriteria Kepraktisan

Nilai	Keterangan
$80\% < x \leq 100\%$	Sangat Praktis
$60\% < x \leq 80\%$	Praktis
$40\% < x \leq 60\%$	Cukup praktis
$20\% < x \leq 40\%$	Kurang praktis
$0\% < x \leq 20\%$	Tidak praktis

sumber (Syefrinando et al., 2020)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan media, mengetahui kevalidan dan kepraktisan dari media pembelajaran flashcard. Peneliti menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan. Adapun tahapan ADDIE yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation* (Slamet, 2022).

Tahap awal yang dilakukan adalah tahap *Analysis* (analisis). Berdasarkan observasi di kelas pada saat proses pembelajaran, ditemukan banyak peserta didik merasa jenuh dan kurang termotivasi dalam mengikuti pembelajaran yang terkesan monoton, hanya mengandalkan buku paket sebagai satu-satunya media. Hal ini menekankan perlu adanya variasi dalam metode pengajaran untuk meningkatkan minat belajar peserta didik sebagaimana

dikungkapkan (Salamah et al., 2022) karena minat belajar peserta didik menjadi penentu tercapai atau tidaknya tujuan pembelajaran tersebut.

Hasil penelitian dituliskan poin-poin yang akan disampaikan dan ditekankan pada kesimpulan-kesimpulan saintifik yang didapatkan dari data menyampaikan deskripsi yang sangat detail dari segudang data yang dimiliki.

Sejalan dengan hal tersebut, (Khasanah & Darsinah, 2022) berpendapat bahwa minat belajar peserta didik akan meningkat jika pembelajaran dilakukan dengan memvariasi metode pembelajarannya. Oleh karena itu, peneliti melakukan analisis terhadap pembelajaran yang berfokus pada kurikulum yang diterapkan di SD Inpres 43 Kabupaten Sorong, yaitu Kurikulum Merdeka dengan ketercapaian tujuan pembelajaran yang masih berada pada nilai 70.

Selain observasi, peneliti juga melakukan tahap wawancara untuk mendapatkan wawasan mendalam dan mendapatkan berbagai informasi mengenai pendekatan yang dilakukan guru Ketika mengajar didalam kelas. Wawancara dengan wali kelas IV SD Inpres 43 kabupaten sorong, beliau mengungkapkan bahwa pembelajaran masih sangat bergantung pada buku paket tanpa memanfaatkan media lain.

Selanjutnya, peneliti melakukan analisis kebutuhan untuk menggali informasi tentang harapan dan kebutuhan peserta didik dalam proses pembelajaran. Wali kelas mengakui bahwa penggunaan media pembelajaran sangat terbatas, hal tersebut menjadi salah satu penyebab kurang efektifnya pembelajaran. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk menyalurkan pesan kepada penerma, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat

peserta didik untuk belajar. Selaras dengan apa yang dikatakan (Tafonao, 2018) bahwa melalui media pembelajaran proses belajar mengajar menjadi lebih hidup dan efektif serta terjalin hubungan baik antara guru dengan peserta didik. Selain itu, media pembelajaran juga sangat berpengaruh dalam mengatasi kebosan peserta didik saat mengikuti Pelajaran di kelas. Menurut (Utomo, 2023) Penggunaan media pembelajaran terbukti memberikan banyak manfaat, khususnya dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Oleh karena itu, media pembelajaran memegang peranan penting dalam upaya meningkatkan efektivitas proses pembelajaran.

Tahapan yang dilakukan selanjutnya yaitu *Design* (rancangan) dengan memilih platform utama canva untuk mendesain visual serta pemilihan warna pada media berwarna kontras agar terlihat menarik perhatian peserta didik. Dengan menggunakan canva peneliti dengan mudah mendesain media yang menarik dan efektif untuk mendukung proses pembelajaran di kelas IV.

Setelah desain selesai dibuat kemudian dibuat dalam bentuk cetak. Tampilan media pembelajaran *flashcard* dapat dilihat dibawah ini:

Tabel 4. Tampilan Desain *Flashcard*



Media flashcard yang dikembangkan berbentuk kartu pembelajaran yang memuat materi bagian-bagian tumbuhan dan fungsinya dengan mengintegrasikan unsur lokal Papua. Unsur lokal tersebut ditunjukkan melalui penggunaan contoh flora yang terdapat di Papua, yaitu matoa, buah merah, anggrek hitam, pohon sagu, dan daun gatal. Kelima jenis tumbuhan tersebut digunakan sebagai objek visual pada kartu untuk membantu peserta didik mengenali bagian-bagian tumbuhan dan memahami fungsinya melalui contoh yang dekat dengan lingkungan lokal. Pada bagian depan kartu disajikan gambar tumbuhan, sedangkan pada bagian belakang kartu memuat informasi mengenai bagian-bagian tumbuhan dan fungsinya. Karakteristik tersebut menjadi ciri khusus media yang dikembangkan karena materi tidak hanya disajikan dalam bentuk teks dan gambar, tetapi dikaitkan dengan contoh flora lokal Papua. Dengan demikian, unsur lokal dalam media tidak hanya berfungsi sebagai ilustrasi, tetapi juga menjadi konteks pembelajaran yang membantu peserta didik menghubungkan materi bagian-bagian tumbuhan dan fungsinya dengan lingkungan lokal Papua.

Tahapan selanjutnya adalah *Development* proses dimana *flashcard* dibuat berdasarkan desain yang sudah dibuat sebelumnya. Setelah itu media *flashcard* yang sudah dibuat akan divalidasi oleh ahli materi, Bahasa dan ahli media. Validasi ini bertujuan untuk menilai apakah media *flashcard* tersebut memenuhi standar yang sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Jika media *flashcard* belum mencapai kriteria yang diinginkan, peneliti akan melakukan revisi sesuai dengan arahan dan masukan dari ahli materi, Bahasa dan

media. Sesudah mendapatkan validasi sebagai media pembelajaran yang layak dari para ahli, media pembelajaran *flashcard* akan diuji cobakan pada peserta didik kelas IV SD Inpres 43 kabupaten Sorong.

Kelayakan media pembelajaran *flashcard* ditentukan berdasarkan hasil uji validitas ahli Bahasa, materi dan media. Uji validitas untuk melihat kelayakan media pembelajaran menggunakan angket penilaian yang sudah dibuat.

Tabel 5. Hasil Rekapitulasi Lembar Validasi

Validator	Persentase	Kategori
Ahli Media	94,6 %	Sangat Valid
Ahli Materi	94,6 %	Sangat Valid
Ahli Bahasa	97,3 %	Sangat Valid
Rata-rata	95,5 %	Sangat Valid

Berdasarkan tabel 5, hasil uji validasi dari ahli media sebesar 94,6% dengan kategori sangat valid, validasi ahli materi sebesar 94,6% dan ahli bahas sebesar 97,3 % dengan kategori sangat valid dan jumlah rata-rata persentase dari semua aspek menunjukkan sebesar 95,5% dengan kategori “sangat valid”. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran *flashcard* ini layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Setelah media pembelajaran *flashcard* dinyatakan layak melalui tahap validasi, maka media direvisi sesuai saran dan masukan ahli.

Peneliti selanjutnya ketahap *Implemtation* dilakukan di kelas IV SD Inpres 43 Kabupaten Sorong. Proses dimulai dengan pengisian angket respon guru yang menilai kepraktisan media menggunakan skala likert.

Berikut hasil angket respon guru yang diperoleh dari wali kelas dan peserta didik kelas IV SD Inpres 43 Kabupaten sorong setelah dilakukan uji coba produk.

Tabel 6. Hasil Respon Guru dan Peserta Didik

Validator	Persentase	Kategori
Guru	96%	Sangat praktis
Peserta didik kelompok kecil	90,9%	Sangat praktis
Peserta didik skala besar	93,8%	Sangat praktis
Rata-rata	93,6 %	Sangat Praktis

Berdasarkan tabel 6 di atas dapat dilihat hasil respon guru menunjukkan penilaian yang positif terhadap media, dengan persentase sebesar 96% dengan kategori “sangat praktis” yang berarti media pembelajaran ini layak dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran; respon peserta didik pada uji coba skala kecil dengan melibatkan 5 orang peserta didik, menunjukkan hasil yang sangat baik dengan persentase 90,9% dan pada hasil uji coba skala besar menunjukkan persentase sebesar 93,8% dengan kategori sangat praktis. Hal ini menjelaskan bahwa mayoritas peserta didik merasa positif terhadap penggunaan media pembelajaran *flashcard* dalam pembelajaran mereka, menandakan bahwa mereka menganggap media ini membantu mereka untuk memahami materi dan menarik minat belajar. Dengan demikian uji validitas oleh ahli materi, Bahasa, dan media serta respon positif dari guru dan siswa, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *flashcard* layak dan efektif digunakan pada pembelajaran di kelas IV.

Tahap terakhir dalam model pengembangan yang dipilih peneliti yaitu *Evaluation* (Evaluasi). Peneliti melakukan evaluasi formatif melalui uji coba lapangan yang melibatkan 25 peserta didik. Sebelum implementasi, produk diujicoba melalui uji

coba kelompok kecil, serta pengisian angket oleh guru, yang menunjukkan bahwa media telah memenuhi kriteria yang ditetapkan dan tidak memerlukan revisi lebih lanjut.

**Gambar 2.** Pengisian Angket

Uji coba lapangan dengan pembelajaran menggunakan media *flashcard*. Evaluasi dilakukan melalui *pretest* dan *posttest* untuk mengukur pengetahuan peserta didik. *Pretest* menunjukkan rata-rata nilai 52,2 dimana 76% peserta didik mendapatkan nilai dibawah 70, mengindikasikan kebutuhan bimbingan tambahan. Setelah pembelajaran, *posttest* menunjukkan peningkatan signifikan dengan nilai rata-rata 84,4. Untuk mengetahui signifikansi perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah penggunaan media *flashcard*, dilakukan uji paired sample t-test terhadap data *pretest* dan *posttest* pada 25 peserta didik. Uji dilakukan pada taraf signifikansi 5% ($\alpha = 0,05$).

Tabel 7. Hasil Analisis Uji T (*Paired Sampel T test*)

Paired Samples Test									
		Paired Differences							
		Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest - Posttest	-32.00000	11.36515	2.27303	-36.69130	-27.30870	-14.078	24	.000

Berdasarkan tabel 7 dapat dilihat bahwa nilai signifikansi *pretest* – *posttest* yaitu sebesar 0,000 atau $< 0,05$. Sehingga

dapat disimpulkan bahwa jika nilai $\text{sig} < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini membuktikan terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar siswa sebelum (pretest) dan sesudah (posstest) mengikuti pembelajaran menggunakan media flashcard berbasis kearifan lokal Papua dalam pembelajaran IPAS kelas IV sekolah Dasar.

Setelah seluruh peserta didik berhasil mencapai nilai diatas 70, dan tidak ada yang dibawah kategori “Cukup”. Peneliti melakukan perhitungan N-Gain dimana hasil perhitungan N-Gain mencapai 0,69, yang menunjukkan efektivitas pembelajaran dalam kategori sedang. Adapun rumus perhitungan yang di gunakan adalah sebagai berikut:

$$N - \text{gain} = \frac{\text{Skor posttest} - \text{Skor pretest}}{\text{Skor maksimal} - \text{skor pretest}}$$

Tabel 8. Kriteria Nilai N-gain

Klasifikasi	Kategori
$g \geq 0,70$	Tinggi
$0,30 \leq g < 0,70$	Sedang
$g \leq 0,30$	Rendah

Sumber (Nafi'ah et al., 2023)

Media flashcard berbasis kearifan lokal Papua yang menggunakan contoh flora lokal, yaitu matoa, buah merah, anggrek hitam, pohon sagu, dan daun gatal, dikembangkan untuk membantu peserta didik memahami materi bagian-bagian tumbuhan dan fungsinya. Pengembangan media dilakukan menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Melalui tahapan tersebut, media dikembangkan, divalidasi, direvisi, dan diimplementasikan dalam pembelajaran IPAS kelas IV. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media flashcard yang dikembangkan dapat digunakan dalam pembelajaran dan memperoleh respons positif dari guru serta peserta didik. Peningkatan hasil belajar yang

ditunjukkan melalui hasil pretest dan posttest juga menunjukkan bahwa penggunaan media memberikan perubahan terhadap hasil belajar peserta didik.

Sejalan dengan penelitian (Azimah & Suratno, 2024) penggunaan media flashcard dalam pembelajaran IPAS dapat mendukung pemahaman peserta didik melalui penyajian materi secara visual. Temuan tersebut sejalan dengan hasil penelitian ini, di mana media flashcard berbasis kearifan lokal Papua digunakan untuk menyajikan materi bagian-bagian tumbuhan dan fungsinya secara visual dengan memanfaatkan contoh flora lokal Papua. Perbedaan penelitian ini terletak pada integrasi flora lokal Papua sebagai konteks dalam penyajian materi.

UCAPAN TERIMAKASIH

Terimakasih saya ucapkan kepada Kepala SD Inpres 43 Kabupaten Sorong atas kesempatan yang diberikan untuk melaksanakan penelitian ini. Terimakasih kepada wali kelas IV SD Inpres 43 Kabupaten Sorong yang telah berkontribusi besar sebagai mitra dalam penelitian ini, serta dosen pembimbing 1 dan pembimbing 2 dimana untuk mengembangkan media pembelajaran *flashcard* IPAS dengan materi bagian-bagian tumbuhan dan fungsinya. Diharapkan kedepannya pengembangan media pembelajaran *flashcard* ini mampu membantu dalam pembelajaran IPAS di SD Inpres 43 Kabupaten Sorong khususnya kelas IV.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa: Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran flashcard berbasis kearifan lokal Papua untuk materi bagian-bagian

tumbuhan dan fungsinya di kelas IV sekolah dasar, yang dikembangkan melalui model ADDIE. Media ini dinilai layak dari segi materi, bahasa, dan tampilan. Media ini juga praktis digunakan oleh guru maupun peserta didik dan efektif meningkatkan hasil belajar IPAS. Kekhasan media terletak pada penggunaan flora lokal Papua sebagai konteks belajar, sehingga materi yang cenderung abstrak menjadi lebih dekat dengan lingkungan peserta didik. Temuan ini menunjukkan bahwa pengintegrasian kearifan lokal ke dalam media visual yang sederhana dapat menjadi alternatif bagi guru untuk menghadirkan pembelajaran IPAS yang kontekstual, terutama di sekolah dengan keterbatasan media pembelajaran. Karena tingkat efektivitasnya masih berada pada kategori sedang, penggunaan media ini akan lebih optimal jika dipadukan dengan strategi pembelajaran yang aktif.

DAFTAR RUJUKAN

- Agbo, I. (2020). Sistem pengetahuan adat dan pedagogi yang relevan secara budaya: Pendekatan integratif dalam pendidikan. *Jurnal Internasional Penelitian Pendidikan*, 100, 101–541. <https://doi.org/10.1016/j.ijer.2020.101541>
- Arsyad, A. (2016). *Media Pembelajaran, edisi revisi*. RajaGrafindo Persada.
- Azimah, N., & Suratno. (2024). Pengembangan Media Flashcard pada Mata Pelajaran IPAS untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kelas Tinggi. *Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(03), 2548–6950.
- Depdiknas. 2003. Undang-undang nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional. Jakarta
- Empit, H. (2010). Penggunaan Media Flashcard Dalam Meningkatkan Kemampuan Siswa Pada Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Kelas Ii Mi Ar-Rochman Samarang Garut. *Jurnal Pendidikan Universitas Garut*, 4(1), 10–18.
- Fatayan, A., Zulherman, & Triannisa, S. W. (2022). Pengembangan Media Visual Flashcard Berbasis Adobe Premiere di Sekolah Dasar. *Jurnal Eduscience (JES)*, 9(1), 28–39.
- Khasanah, S. U., & Darsinah. (2022). Implementasi Pembelajaran Berbasis Proyek dalam Perkembangan Psikomotorik Peserta Didik Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 3(1), 281–287. <https://doi.org/10.51494/jpdf.v3i1.666%0A>
- Mayer, R. (2021). *Pembelajaran Multimedia (edisi ke-3)*. Cambridge University Press.
- Nafi'ah, I., Alfi, C., & Fatih, M. (2023). Pengembangan Media Flashcard Berbasis Crossword Puzzle Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas Iv. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08(1), 5726–5737.
- Rahmatin, L. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Arias Dengan Problem Based Learning Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas Iv Sdn Liwung Kabupaten Lombok Tengah. *Jurnal Ilmiah Global Education*, 1(1), 9–14. <https://doi.org/10.55681/jige.v2i1.77>
- Salamah, I. S., Wiguna, A. C., Oktari, D., & Tobing, J. A. D. E. (2022). Pentingnya keterampilan variasi mengajar guru dalam meningkatkan minat belajar siswa. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 8(2), 2045–2057.
- Slamet, F. A. (2022). *Model Penelitian Pengembangan (R n D)*.

- Sugiyono, S. (2019). *Metodologi Penelitian Kualitatif Kuantitatif Dan R&D. Bandung: Cv. Alfabeta.*
- Syefrinando, B., Suraida, S., & Parman, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika berbasis Adobe Flash Professional CS6 Untuk Mata Kuliah Fisika Dasar I. *Jurnal Pendidikan Fisika Dan Teknologi*, 6(1), 39–44. <https://doi.org/10.29303/jpft.v6i1.1522>
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103–114.
- Tegeh, I. M., Jampel, I. N., & Pudjawan, K. (2015). *Pengembangan Bahan Ajar Model Penelitian Pengembangan dengan ADDIE. SEMINAR NASIONAL RISET INOVATIF IV.*
- Utomo, F. T. S. (2023). Inovasi Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Era Digital di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasa*, 8(2), 3635–3645. <https://doi.org/10.23969/jp.v8i2.10066>
- Wahyuni, S. (2020). Penerapan Media Flash Card untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema “Kegiatanku.” *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(1), 9–16. <https://doi.org/10.23887/jisd.v4i1.23734>
- Wayan, N., Sumarsani, R., Rati, N. W., Wayan, A. I., & Yuda, I. (2025). *Flashcard Learning of Science Content on Plant Parts and Their Functions to Improve Elementary School Student Learning Outcomes.* 6(1), 51–62.