

PENGEMBANGAN *FLASHCARD* BENDA KEARIFAN LOKAL BANJAR UNTUK PEMBELAJARAN BAHASA INGGIS KELAS 2 SEKOLAH DASAR

Sulistyo Rini^{1*}, Qomario¹, Salwa Azkia Jayyida¹

¹ Universitas Lambung Mangkurat

sulistyo.rini@ulm.ac.id

Abstrak

Kemampuan mengingat dengan pengalaman belajar yang lebih menarik menyebabkan fokus kegiatan pembelajaran kurang diminati. Menggunakan pengembangan flashcard menjadi sumber belajar dalam kegiatan pembelajaran di kelas dan mengetahui efektifitas siswa yang diharapkan mampu menciptakan pembelajaran yang lebih berkesan. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengembangan *flashcard* benda kearifan lokal banjar untuk pembelajaran Bahasa Inggris kelas 2 Sekolah Dasar untuk meningkatkan hasil belajar. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)*, dengan menggunakan model ADDIE dengan tahapan pengembangan produk *analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Hasil penelitian uji *expert judgment* ahli. diperoleh rerata penilaian oleh siswa atau pengguna yaitu sebesar 4,31 dengan kategori "Sangat Baik" sehingga kesimpulannya valid dan reliabel. Dari hasil uji efektivitas diketahui telah menguasai capaian kompetensi lebih dari 80%. Uji N-gain skor terhadap nilai pretest dan posttest sebelum dan sesudah menggunakan media diperoleh hasil dari N-gain skor terhadap nilai pretest dan posttest mendapat rerata nilai 0,82 dengan kategori "Tinggi". Sehingga dapat disimpulkan produk *flashcard* benda kearifan lokal banjar untuk pembelajaran bahasa inggris kelas 2 sekolah dasar memiliki kualitas yang baik dan layak digunakan sebagai sumber belajar. Saran untuk penelitian lanjutan dapat dilakukan uji implementasi penggunaan media *flashcard* ke sekolah-sekolah dasar yang ada di Banjarmasin

Kata Kunci: Flashcard, Benda Kearifan local, Pembelajaran Bahasa Inggris, Sekolah Dasar.

Abstract

The ability to remember with a more interesting learning experience causes the focus of learning activities to be less interested. Using flashcard development as a learning resource in classroom learning activities and knowing the effectiveness of students who are expected to be able to create more memorable learning. The purpose of this study was to determine the development of flashcards of Banjar local wisdom objects for English learning for grade 2 Elementary Schools to improve learning outcomes. This study uses the Research and Development (R&D) method, using the ADDIE model with the stages of product development analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The results of the expert judgment test. obtained an average assessment by students or users of 4.31 with the category "Very Good" so that the conclusion is valid and reliable. From the results of the effectiveness test, it is known that they have mastered the achievement of competencies of more than 80%. The N-gain score test on the pretest and posttest values before and after using the media obtained the results of the N-gain score on the pretest and posttest values getting an average value of 0.82 with the category "High". So it can be concluded that the flashcard product of Banjar local wisdom objects for English learning for grade 2 elementary school has good quality and is worthy of being used as a learning resource. Suggestions for further research can be carried out on the implementation test of the use of flashcard media to elementary schools in Banjarmasin.

Keywords: Flashcard, Local Wisdom Objects, English Learning, Elementary School.

Pendahuluan

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan dan meningkatkan potensi diri untuk memiliki kekyatan spiritual, kecerdasaran, ahlak mulia dan kerterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat ((*Undang - Undang Tentang Pendidikan Nasional 2003*, 2003). Pengembangan IPTEK merupakan peluang besar untuk pemanfaat dalam bidang Pendidikan guna meningkatkan kualitas Pendidikan. Dengan perkembangan IPTEK yang kian cepat dan makin canggih hendaknya guru mampu memanfaatkan teknologi dlam kegiatan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran yang dianggap baik saat ini merupakan proses pembelajaran yang mampu menjadi wadah pengembangan kreatifitas dan pengembangan diri seorang siswa. Sejalan dengan pemikiran menurut (Nyoman, 2013) pembelajaran merupakan sebageian Upaya memebelajarn si-belajar. Kegiatan proses belajar berkaitan dengan pengetahuan baru yang mampu menstrukturkan pemahaman kognitif yang sudah di miliki si-belajar. Kurikulum Merdeka merupakan kebijakan pedidikan yang dirancang untuk fleksibilitas lebih kepada kepala sekolah dan guru dalam menentukan pembelajaran yang sesuai denan kebutuhan siswa. Capaian pembelajaran di tentukan dengan beberapa syarat seperti: pengurangan konten, menentukan pembelajaran secara konstruktif, penggunaan fase, perumusan capaian pembelajaran, fleksibilitas pembelajaran dan peningkatan kualitas pembelajaran. (Yogi Anggraena & dkk, 2021)

Pengembangan melakukan observasi awal pada tanggal 5 September 2024 dengan guru mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas 2 SD Negeri Sungai Miai 7 Banjarmasin. Peneliti termotivasi untuk melakukan perbaikan kegiatan pembelajaran dari hasil Kesimpulan analisis observasi sebagai berikut: (1) Kegiatan pembelajaran masih menggunakan metode ceramah, metode tanya jawab dan metode pembelajaran yang terpusat pada anak belum maksimal. (2) sudah menggunakan *slide power point*. (3) Pembelajaran terpusat dari buku teks, (4) kesulitan dalam kegiatan praktek atau pemaparan dalam mendeskripsikan suatu benda. Dari Temuan 4 menjadi fokus sebagai masalah penelitian dan bahan pertimbangan mengapa penelitian R&D ini dilakasana. Temuan selebihnya bukan sesuatu yang perlu diperbaiki karena sudah baik dalam kegiatan pembelajaran. Serta temuan-temuan tersebut bisa lebih ditingkatkan nantinya.

Media visual atau media cetak memiliki pengaruh yang signifikan dalam kegiatan pembelajaran, terutama untuk mengenalkan benda-benda di lingkukan sekitar kepada siswa kelas 2 Sekolah Dasar. Kegiatan pemebelajaran ini mampu menarik perhatian dan motivasi belajar dalam menggunakan media visual/cetak seperti gambar, *flashcard*, dan poster dibandingkan dengan tesk saja. Hal ini diharapkan memudahkan dalam pemahaman konsep dikarenakan anak-anak di kelas 2 Sekolah Dasar sering kali masih berpikir secara konkret. Gambar dan ilustrasi membantu mereka dalam memahami konsep yang abstrak dengan lebig baik. Memafasilitasi memori visual siswa dengan kegiatan belajar menggunakan media *flashcard* dalam pemprosesan informasi yang disampaikan melalui media visual menjadi lebih mudah diingat siswa akan dapat mudah mengingat bentuk dan warna benda yang mereka lihat dalam gambar.

Kawasan teknologi Pendidikan mempunyai lima kawasan (domain) berlandaskan definisi AECT (Barbara B. Seels & Rita C. Richey, 1994), yaitu desain, pengembangan, pemanfaatan, pengeloaan, dan evaluasi. Penekanan definisi AECT 1994 fokus pada proses dan sumber daya untuk pembelajran. Pendekatan yang lebih luas melingkupi aspek teknis dan non-teknis dari Pendidikan. Definisi teknologi Pendidikan AECT 1994 mengalami beberapa perubahan dan penyederhanaan pemahaman definisi teknologi Pendidikan di tahun 2008. (Januszewski & Molenda, 2008) mememaparkan teknologi Pendidikan merupakan studi dan etika praktek untuk memfasilitasi pembelajaran dan meningkatkan kinerja dengan menciptakan, menggunakan dan mengelola suatu proses teknologi yang menyesuaikan

sumber daya. Penekanan lebih besar pada praktik etis dan dampak teknologi dalam Pendidikan. Definisi AECT dapat di tarik kesimpulan yang selalu berkembang dari fokus awal pada teori dan praktik teknologi Pendidikan menjadi penekanan yang lebih besar pada studi, etika dan praktik yang difokuskan pembelajaran dan kinerja. Perubahan ini mencerminkan dalam pemahaman dan penerapan teknologi Pendidikan, dari penekanan teknis dan metodologis menuju penekanan yang lebih besar pada etika, efektifitas dan pengelolaan teknologi dalam konten pendidikan. Fokus penelitian ini sejalan dengan definisi AECT 1994 pada kawasan pengembangan teknologi pendidikan dengan mengembangkan media pembelajaran visual/media cetak.

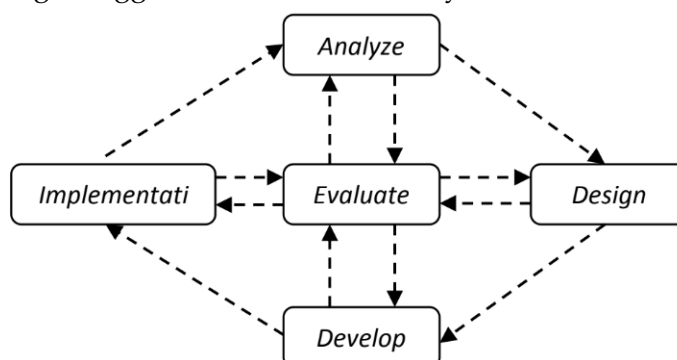
Media pembelajarn bertujuan untuk menciptakan pembelajaran yang bermakna. (Aqib, 2014) berpendapat media pembelajarn sebagai sarana pembelajaran yang digunakan sebagai penghubung dalam proses pembelajaran sehingga efektivitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pembelajaran. (Alessi & Trollip, 2001) mengemukakan beberapa aspek tampilan pada media pembelajaran, Adapun aspek-aspek tersebut yakni, (1) lingkup pembelajaran (subject matter), (2) informasi tambahan (*auxiliary information*), (3) pertimbangan sikap pengguna (*affective considerations*), (4) hubungan pengguna dengan program (*interface*), (5) navigasi (*navigation*), (6) pedagogi (*pedagogy*), (7) fitur tak tampak (*invisible features*), (8) kehandalan program (*Robustness*) dan (9) materi tambahan (*supplementary materials*). Strategi media flashcards efektif untuk meningkatkan kosakata pelajar muda untuk kedua strategi media flashcards digital dan kertas. Keduanya sama-sama efektif untuk meningkatkan kosakata pelajar muda di kelas 7 (Rachmadi et al., 2023)

Jadi dapat disimpulkan pemilihan media pembelajaran flashcard di terapkan dalam kurikulum pembelajaran dengan tujuan capaian pembelajarannya siswa diharapkan mampu menyebutkan nama-nama benda yang ada di sekitar mereka dalam Bahasa Inggris, siswa dapat mengenali gambar serta menyebutkan nama-nama bendanya dalam Bahasa Inggris dan siswa diharapkan mampu Menyusun kalimat sederhana tentang benda yang mereka lihat dalam Bahasa Inggris. Media Flashcard dalam kawasan teknologi Pendidikan 1994 terkait dalam domain pengembangan media visual cetak. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang “Pengembangan Flashcard Benda Kearifan Lokal Banjar untuk Pembelajaran Bahasa Inggris Kelas 2 Sekolah Dasar”.

Metode

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pembangan atau dikenal dengan istilah R&D (*Research and Development*). (Sugiono, 2015) mengemukakan bahwan penelitian R&D merupakan metode penelitian yang menghasilkan produk dan menguji keefektifan produk yang telah ada. Penelitian dan pengembangan bertujuan untuk menghasilkan suatu produk yang dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas pendidikan dalam berbagai aspek pendidikan. Tempat penelitian di SD Negeri pada bulan september sampai desember 2023 dengan sasaran siswa kelas 2 SD Negeri Sungai Miai 7 Banjarmasin.

Model pengembang menggunakan model ADDIE yaitu :



Gambar 1. Tahapan Model ADDIE (Robert, 2009)

Uji coba produk dalam penelitian terdiri : (1) rancangan uji coba, (2) Subyek coba, (3) jenis data, (4) Instrumen pengumpulan data, dan (5) teknik analisis data. Hasil penelitian pengembangan ini diuji tingkat validitas, reliabilitas dan uji keefektifannya yang diambil dari data hasil belajar siswa. Teknis analisis ini digunakan untuk mengolah data yang diperoleh melalui angket dalam bentuk deskriptif

berupa presentase. Subjek yang dipilih adalah siswa SD kelas 2 yang berjumlah 36 Orang dengan dua orang ahli media, kemudian uji beta pada 32 orang siswa sebelum menggunakan media flashcard. Uji efektifitas digunakan dari siswa kelas 2 yang di bagi menjadi kelas satu kelas experiment 16 orang dan kelas kontrol 16 Orang.

Jenis data penelitian menggunakan data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh pada saat peneliti melakukan kegiatan observasi. Kegiatan observasi tersebut dilaksanakan pada saat study pendahuluan. Data kuantitatif diperoleh pada saat proses validasi, seperti validasi materi dan validasi media. Setelah memperoleh data hasil validasi materi dan media, data tersebut kemudian diuji untuk melihat aspek reliabilitas. Selain data validasi ahli materi dan media, data kuantitatif juga diperoleh melalui uji pengembangan dan hasil belajar siswa. Teknik pengumpulan data dengan observasi, wawancara, dokumentasi, lembar validasi produk untuk ahli materi, lembar validasi untuk ahli media, kuisioner untuk pengguna dan tes hasil belajar. Teknik analisis data menggunakan teknik analisis deskriptif.

Analisis butir soal diuji dianalisis dengan menggunakan program *Iteman Verion 3.0.0* untuk mendapatkan tingkat validitas, reliabilitas, dan tingkat kesukaran butir-butir soal yang diujikan. Berikut kriteria tingkat kesukaran dan daya beda butir soal.

Tabel 1. Kriteria Tingkat Kesukaran Butir Soal

Tingkat Kesukaran	Katagori
0,00-0,30	Soal Sukar
0,31-0,7	Soal Sedang
0,71-1,00	Soal Mudah

Sumber: (Arikunto, 2012)

Tabel 2. Kriteria Daya Beda Butir Soal

Daya Beda	Katagori
D: 0,00-0,20	Jelek (<i>Poor</i>)
D: 0,21-0,40	Cukup (<i>Satisfactory</i>)
D: 0,41-0,70	Baik (<i>Good</i>)
D: 0,71-1,00	Baik Sekali (<i>Excellent</i>)

Sumber: (Arikunto, 2012)

(Arikunto, 2012) adapun syarat butir soal gugur/ dibuang jika D (diskriminasi) bernilai negatif, maka semua butir soal yang mempunyai nilai negatif sebaiknya dibuang. Butir soal yang baik adalah dengan indeks diskriminasi 0,40 samapai dengan 0,70. Soal dengan indeks kesukaran 0,30 sampai dengan 0,70 butir soal yang dianggap baik menurut (Arikunto, 2012). Uji validasi instrumen dilakukan guna untuk mengetahui ketepatan dan sesuaian alatukur dari suatu media yang akan diukur. Validitas merupakan penafsiran skor tes seperti yang tercantum pada tujuan penggunaan tes dan bukan tes. Apabila skor tes digunakan dan ditafsirkan lebih dari satu maka pemaknaan harus divalidasi, Standa menurut (Mardapi Djemari, 2008). Uji reabilitas merupakan suatu tes yang dapat dikatakan mempunyai taraf kepercayaan yang tinggi, jika tes tersebut dapat memberikan hasil yang tetap seperti pendapat (Arikunto, 2012).

(Suheryanto et al., 2014) dalam penelitiannya tentang "Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Media Komputer Virtual dan Video dalam Model Pembelajaran

Langsung". Kesamaan dari penelitian ini dimana dalam teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif. Teknik analisis data validasi dan reabilitas instrumen dianalisis menggunakan SPSS yaitu (1) persamaan *mean* untuk mendapatkan skor rerata validitas tiap-tiap instrumen dan rerata validitas instrumen, (2) persamaan koefisien *kappa* atau koefisien kesepakatan antar pengamatan (ahli) guna mendapatkan koefisien reliabilitas instrumen. Berdasarkan dari penelitian sebelumnya maka peneliti menggunakan perhitungan koefisien *kappa* untuk uji reliabilitas.

Validasi instrumen meliputi penentuan *expert judgement* ahli media, dan ahli materi, Validasi yang dilakukan berupa validitas konstruk ahli media dan ahli materi. Data validitas dan reliabilitas instrumen dianalisis menggunakan statistik deskriptif dengan bantuan *software* SPSS 20 (*statistical package for social science*) yaitu: (1) persamaan *mean* untuk mendapatkan skor rerata validitas tiap-tiap aspek instrumen dan rerata validitas instrumen, (2) persamaan koefisien *kappa* atau koefisien kesepakatan antara dua pengamat untuk mendapatkan koefisien reliabilitas instrumen. Instrumen memiliki reliabilitas baik/ sedang bila $kappa > 0.60$ atau $kappa > 0.60$ menurut kriteria kesepakatan antar pengamat.

Tabel 3. Kriteria Kesepakatan Antar Pengamat

No	Kappa Statistic	Kriteria
1	< 0.00	Kurang
2	0.00-0.20	Agak kurang
3	0.21-0.40	Cukup
4	0.41-0.60	Lebih dari cukup (Sedang)
5	0.61-0.80	Kuat (Baik)
6	0.81-1.00	Hampir (Nyaris) sempurna

Sumber: Interpretasi nilai Kappa (Landis & Koch, 1977)

Data hasil penelitian ini adalah berupa validasi ahli media, ahli materi dan tanggapan peserta didik terhadap kualitas produk yang telah dikembangkan ditinjau dari aspek tampilan. Pembelajaran dan isi materi, data berupa komentar, saran revisi dan hasil pengamatan peneliti selama proses uji coba di analisis secara deskriptif kualitatif, dan kuantitatif. Data kuantitatif di peroleh melalui angket penilaian terhadap *flashcard* yang akan dikonversikan kedalam angka menggunakan skala likert dari ahli media, ahli materi dan siswa. Data yang diperoleh dari respon siswa kemudian diolah menggunakan statistik deskriptif kemudian dikonversi ke dalam data, langkah sama dengan analisis data validasi ahli materi dan ahli media pada pembahasan sebelumnya.

Pengukuran skor dilakukan untuk mengukur peningkatan hasil belajar siswa terhadap penguasaan materi ajar dalam ranah kognitif. Analisis data menggunakan pretes dan postes yang dilakukan sebelum dan sesudah menggunakan media, dari data tes tersebut dapat dilihat keefektifan pembelajaran melalui presentase rata-rata penguasaan capaian kompetensi dan tingkat presentase siswa yang mencapai penguasaan sebesar 80%. Selanjutnya dilakukan perhitungan *N-gain* skor untuk mengetahui bagaimana peningkatan capaian pembelajaran yang siswa setelah menggunakan *flashcard*. Hake dalam (Meltzer, 2002), mengatakan *N-gain* atau *normalized gain* adalah perbandingan *gain* rata-rata sebenarnya dengan *gain* rata-rata maksimum. Persamaan yang digunakan untuk *N-gain* adalah sebagai berikut:

$$N - gain (g) = \frac{\text{Skor akhir} - \text{skor awal}}{\text{skor maksimum} - \text{skor awal}}$$

Hasil perhitungan *N-gain* yang diperoleh kemudian dimasukkan ke dalam klasifikasi kriteria *N-gain* seperti pada tabel berikut:

Tabel 4. Kategori Tingkat *N-gain*

<i>N-gain</i>	Kategori
$g < 0,3$	Rendah
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g > 0,7$	Tinggi

Sumber: (Sari & Apriani, 2014)

Berdasarkan hasil konversi skor N-Gain yang digunakan sebagai pedoman penilaian produk *flashcard* pembelajaran yang dikembangkan diketahui peningkatan hasil belajar siswa dari nilai pretes dan postes yang dilakukan. Sedangkan keefktivan pembelajaran dalam *flashcard* tercapai jika 80% siswa mencapai penguasaan capaian. Jadi hasil konversi skor nilai sebagai pedoman penilaian produk *flashcard* pembelajaran yang dikembangkan keefektivannya 80%. Analisis terhadap *flashcard* pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik untuk nilai *pre-test* dan *post-test* yang akan dilakukan kegiatan uji coba efektifitas.

Hasil dan Pembahasan

Tahapan pengembangan

Tahapan pengembangan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari:

1. Tahapan analisis (*Analyze*) pada tahap analisis Adapun hal yang paling mendasar yang mutlaj dilakukan, yakni (a) melakukan nalisis kebutuhan, (b) analisi karakteristik siswa dan analisis lingkungan/fasilitas. Analisis kebutuhan meliputi analisi tahap awal yang dilakukan untuk mendapatkan informasi dan gambaran umum SD Negeri Sungai Miai Banjarmasin. Analisis karakteristik siswa dikalukan untuk mengetahui kebutuhan dan kesesuaian. Hasil analisis berdasarakan observasi, ditemukan bawah karakteristik siswa kelas 2 terdapat perbedaan gaya belajar, yang beruoa gaya belajar visual untuk memperoleh pengalaman pembelajaran secara langsung yang mempermudah siswa berkesan. Analisis lingkungan pembelajaran mendukung kegiatan belajar.
2. Tahapan perencanaan (*Design*) yang harus dilakukan adalah menentukan konten, struktur, dan format media pembelajarna cetak yang sesuai dengan karakteristik siswa kelas 2 tentang benda kearifan lokal banjar untuk pembelajaran bahasa inggis dengan total ada 100 kata benda yang ada di lingkungan sekitar.
3. Tahapan pengembangan (*Development*) menyusun atau pengembangan produk yang dirancang, desain dari komposisi konten dan warna. Pembuatan media pembelajarn cetak/*flashcard* berdasarkan desain yang telah dirancang berikut beberapa proses produksi pada tahapan pengembangan



Gambar 2. Tahapan pengembangan desain kemasan *flashcard*



Gambar 3. Tahapan pengembangan desain isi konten

4. Tahapan implementasi (Implementation) merupakan langkah penerapan dalam pembelajaran. Tahapan penerapan produk harus dilakukan melalui uji validasi media dan validasi ahli materi.
5. Tahapan evaluasi (Evaluation) bertujuan untuk meningkatkan kualitas media flashcard pembelajaran yang dikembangkan dan menyempurnakan berdasarkan saran, revisi ahli materi, ahli media, dan uji efektivitas. Tahapan lanjutan dengan melakukan revisi guna penyempurnaan media yang telah dikembangkan agar lebih layak digunakan pada pembelajaran. Setelah tahapan revisi dilakukan uji efektivitas melalui uji hasil belajar.

Hasil validasi ahli materi

Validitas dan reliabilitas instrumen penelitian menurut penilaian para pakar setelah diolah dengan *software* SPSS, Berdasarkan penilaian ahli materi 1 dan ahli materi 2 yang divalidasi diperoleh rerata penilaian sebesar 4 dengan kategori "Baik" dan dinyatakan layak untuk diujikan pada tahap selanjutnya, dan koefisien reliabilitas instrumen 0,765 kriterianya "Baik", sehingga kesimpulannya valid dan reliabel untuk instrumen pada aspek pembelajaran dan berdasarkan penilaian ahli materi 1 dan ahli materi 2 terhadap seluruh aspek isi materi yang divalidasi diperoleh rerata penilaian sebesar 4,22 dengan kategori "Sangat Baik" dan dinyatakan layak untuk diujikan pada tahap, dan koefisien reliabilitas instrumen 0,783 kriterianya "Baik", sehingga kesimpulannya valid dan reliabel.

Hasil validasi ahli media

Validitas dan reliabilitas instrumen penelitian menurut penilaian para pakar setelah diolah dengan *software* SPSS. Berdasarkan penilaian ahli media 1 dan ahli media 2 terhadap seluruh aspek tampilan yang divalidasi diperoleh rerata penilaian sebesar 4,16 dengan kategori "Sangat Baik" dan dinyatakan layak untuk diujikan pada tahap, dan koefisien reliabilitas instrumen 0,811 kriterianya "Sempurna", sehingga kesimpulannya valid dan reliabel untuk instrumen pada aspek tampilan dan berdasarkan penilaian ahli media 1 dan ahli media 2 terhadap seluruh aspek pemrograman yang divalidasi diperoleh rerata penilaian sebesar 4,10 dengan kategori "Sangat Baik" dan dinyatakan layak untuk diujikan pada tahap, dan koefisien reliabilitas instrumen 1 kriterianya "Sempurna", sehingga kesimpulannya valid dan reliabel.

Hasil uji coba pengembangan produk

Kegiatan uji coba pengembangan meliputi uji validasi ahli. Uji validasi ahli dilakukan masing-masing oleh 2 orang ahli materi dan 2 orang ahli media, sedangkan uji coba penggunaan multimedia dilakukan oleh 32 siswa kelas 2 Sekolah Dasar Sungai Mui Banjarmasin. Ahli materi akan mengevaluasi media flashcard pada aspek pembelajaran dan aspek isi materi. Ahli media yang akan mengevaluasi media flashcard pada aspek tampilan

media(komunikasi visual), aspek kemudah materi dan aspek pemanfaatan media. Adapun rekap data hasil penilaian penggunaan *flashcard* pembelajaran oleh siswa dapat dilihat pada tabel 4 berikut ini:

Tabel 4. Hasil Rekapitulasi Penilaian Media Flashcard

No	Aspek	Penilaian Siswa	Kriteria
1	Kemudahan Media	4,38	Sangat Baik
2	Materi	4,28	Sangat Baik
3	Pemanfaatan Media	4,28	Sangat Baik
	Rerata	4,31	Sangat Baik

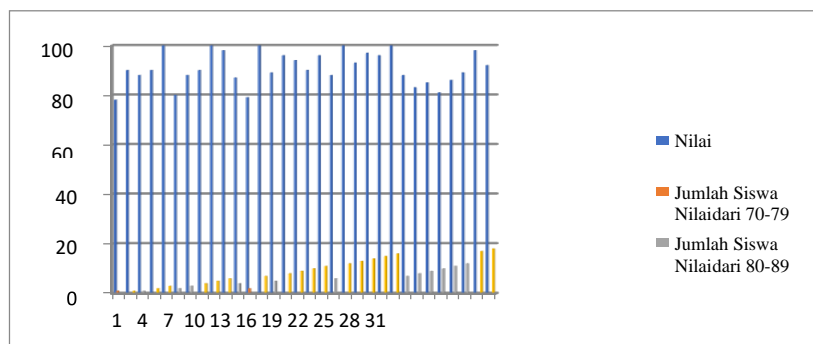
(Sumber: Pengelolaan data primer)

Berdasarkan hasil rekapitulasi data uji beta terhadap media flashcard pembelajaran diperoleh rata-rata dari berbagai aspek penggunaan media flashcard 4,31 dengan kategori sangat baik dan dinyatakan “layak” untuk digunakan sebagai sumber belajar media flashcard dalam pembelajaran benda kearifan lokal banjar untuk pembelajaran bahasa Inggris. Penilaian siswa dilakukan melalui lembar instrumen kelayakan penggunaan produk media flashcard siswa.

Hasil Validasi Penggunaan Produk

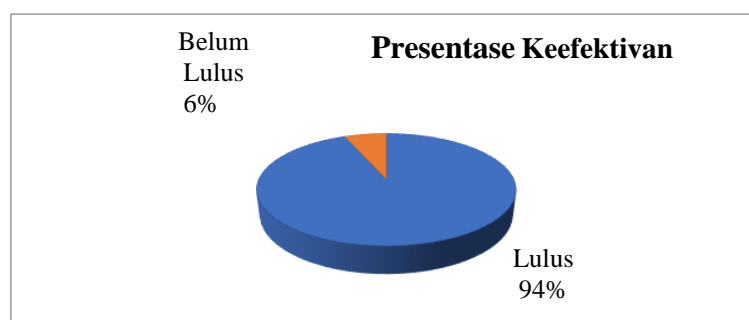
Hasil Efektivitas Penggunaan media flashcard

Uji produk akhir yang sepenuhnya dilakukan untuk mengukur peningkatan perkembangan pada aspek kognitif untuk meningkatkan hasil belajar setelah menggunakan media flashcard. Uji produk akhir dilakukan untuk memperoleh penilaian, untuk penyempurnaan media flashcard dalam pembelajaran benda kearifan lokal banjar untuk pembelajaran bahasa Inggris yang efektivitas digunakan sebagai sumber belajar.



Gambar 4. Diagram Batang Penilaian Hasil Belajar

Dari diagram batang diatas dapat dilihat siswa yang memiliki nilai 70-79 sebanyak 20 orang, siswa yang miliki nilai 80-89 sebanyak 12 orang, dan siswa yan miliki nilai 90-100 sebanyak 18 orang. Kemp menyatakan suatu pembelajaran dikatakan efektif presentase penguasaan kompetensi telah mencapai 80%. Dari data yang diperoleh 30 siswa telah memperoleh capaian kompetensi pembelajaran lebih dari 80%. Hal ini menunjukkan bahwa *flashcard* pembelajaran ini efektif. Tingkat presentase siswa yang telah mencapai penguasaan kompetensi dapat dilihat pada diagram 5 berikut ini:



Gambar 5. Diagram Lingkaran Presentase keefektivan Penggunaan *Flashcard*

Dari diagram lingkaran tersebut bahwa 93,75% siswa telah menguasai kompetensi yang telah ditetapkan. Kemp menyatakan bahwa pembelajaran dikatakan efektif jika presentase penguasaan capaian kompetensi sebesar 80% dan tingkat presentase siswa yang mencapai tingkat penguasaan tujuan tersebut. Jadi dapat disimpulkan pembelajaran dalam *flashcard* ini efektif. Media pembelajaran *flashcard* yang memenuhi kriteria efektivitas untuk digunakan sebagai sumber belajar, maka selanjutnya dilakukan penilaian kebermanfaatan *flashcard* untuk meningkatkan hasil belajar pada aspek kognitif siswa. Test penilaian kebermanfaatan produk didapat melalui data dari *pretest* dan *posttest*. Nilai yang diperoleh dari selisih antara skor/nilai (*gain score*) dari *pretest* dan *posttest*. *Gain score* merupakan penilaian yang diperoleh dari peningkatan hasil belajar siswa.

Tabel 5. Hasil Rekapitulasi *Gain Score* Hasil Belajar

Rekapitulasi		
N-gain	Minimum	0,56
	Maksimum	1
	Rerata	0,82
Skor	Tinggi	27 (84,375%)
	Sedang	5(15,625%)
	Rendah	0 (0%)
Lulus		30 (93,75%)

Sumber: Hasil Pengolah Data Statistik Hasil Validasi Kebermanfaatan *flashcard*

Penilaian kebermanfaat produk diperoleh dari uji perbedaan hasil belajar yang dilakukan untuk melihat adakah terdapat perbedaan yang signifikan antara peningkatan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan *flashcard* pembelajaran. Rerata data dari *N-gain score* hasil belajar siswa sebesar 0,82 dengan kategori "Tinggi", diketahui bahwa rerata keseluruhan diperoleh berkisar 90,9 telah memenuhi capaian pembelajaran serta dapat disimpulkan bahwa penggunaan *flashcard* pembelajaran mampu meningkatkan hasil belajar.

Simpulan

Berdasarkan hasil kegiatan penelitian dan pengembangan produk *flashcard* benda kearifan lokal banjar untuk pembelajaran bahasa inggis kelas 2 sekolah dasar, dapat disimpulkan sebagai berikut:

Produk produk *flashcard* benda kearifan lokal banjar berdasarkan penilaian ahli materi dan ahli media meliputi: (a) validasi pada aspek strategi pembelajaran diperoleh

rerata penilaian sebesar 4 dengan kategori "Baik" dan dinyatakan layak untuk diujikan pada tahap yang selanjutnya, dan koefisien reliabilitas instrumen 0,765 kriteria "Baik", (b) pada aspek materi diperoleh skor validasi rerata rerata penilaian sebesar 4,22 dengan kategori "Sangat Baik" dan dinyatakan layak untuk diujikan pada tahap, dan koefisien reliabilitas instrumen 0,783 kriteria "Baik", (c) pada aspek media penilaian validasi diperoleh rerata sebesar 4,16 dengan kategori "Sangat Baik" dan koefisien reliabilitas instrumen 0,811 kriteria "Sempurna" dan (d) Skor validasi yang diperoleh dari aspek pemrograman di peroleh rerata sebesar 4,10 dengan kriteria "Sangat Baik" dan koefisien reliabilitas instrumen 1 kriterianya "Sempurna", sehingga kesimpulannya valid dan reliabel. Kelayakan produk flashcard benda kearifan lokal banjar untuk pembelajaran bahasa inggis kelas 2 sekolah dasar. Rerata penilaian oleh siswa atau pengguna yaitu sebesar 4,31 dengan kategori "Sangat Baik". Maka produk flashcard benda kearifan lokal banjar untuk pembelajaran bahasa inggis kelas 2 sekolah dasar memiliki kualitas yang baik dan layakan digunakan sebagai sumber belajar.

Keefektivan produk *flashcard* benda kearifan lokal banjar untuk pembelajaran bahasa inggis kelas 2 sekolah dasar. Hal ini dibatasi dengan adanya peningkatan aspek perkembangan kognitif diperoleh data melalui uji *pretest* dengan rerata nilai sebesar 50,8 dan hasil *posttest* telah mencapai ketuntasan belajar dengan nilai ketuntasan 90,9. Dari 32 siswa, 30 orang (93,75%) telah menguasai capaian kompetensi lebih dari 80%. Sehingga *flashcard* ini dinyatakan efektif. Peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan produk dapat dilihat melalui N-gain skor terhadap nilai *pretest* dan *posttest*. Hasil dari N-gain skor terhadap nilai *pretest* dan *posttest* mendapat rerata nilai 0,82 dengan katagori "Tinggi". Hal ini menunjukkan peningkatan hasil belajar yang tinggi setelah menggunakan produk *flashcard* benda kearifan lokal banjar untuk pembelajaran bahasa inggis kelas 2 SD Negeri Sungai Miai 7 Banjarmasin.

Daftar Pustaka

- Alessi, S. M., & Trollip, S. R. (2001). *Multimedia for learning: methods and development*. Allyn and Bacon.
- Aqib, Z. (2014). *Model-model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Yrama Widya.
- Arikunto, S. (2012). *Dasar-dasar evaluasi pendidikan*. Bumi Aksara.
- Barbara B. Seels, & Rita C. Richey. (1994). *Teknologi Pembelajaran, Definisi dan Kawasannya (Dewi S. Prawiradilaga, Raphael Rahardjo, Yusuf Hadi Miarso)* (Y. H. Miarso, Ed.). Universitas Negeri Jakarta.
- Januszewski, A., & Molenda, M. (2008). *Educational Technology: A Definition with Commentary*. Routledge.
- Landis, J. R., & Koch, G. G. (1977). The measurment of observer agreement for categorical data. *Biometrics*, 33(1), 159–174.
- Mardapi Djemari. (2008). *Teknik Penyusunan Instrumen tes dan non tes*. Mitra Cendikia.
- Meltzer, D. E. (2002). The relationship between mathematics preparation and conceptual learning gains in physics: A possible "hidden variable" in diagnostic *pretest* scores. *American Journal of Physics*, 70(12), 1259–1268. <https://doi.org/10.1119/1.1514215>
- Nyoman, S. D. (2013). *Ilmu pembelajaran (klasifikasi variabel untung pengembangan teori dan penelitian)*. Arasmedia.

- Rachmadi, N. A., Muliati, A., & Aeni, N. (2023). The Effectiveness of Flashcards Media Strategy in Improving Young Learners' Vocabulary. *Journal of Excellence in English Language Education*, 2(1).
- Robert, M. B. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Springer New York Dordrecht Heidelberg London.
- Sari, M., & Apriani, J. (2014). Pengaruh model pembelajaran concept attainment terhadap hasil belajar siswa kelas viii pada konsep sistem pernapasan (studi eksperimen di smpn 2 gunung sahlan tp. 2013/2014). *Bio Lectura*.
- Sugiono. (2015). *Metode penelitian pendidikan dan penbangan (Pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D)*. Alfabeta.
- Suheryanto, Ismet, B., & Soenarjo. (2014). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Media Komputer Virtual dan Video dalam Model Pembelajaran Langsung (Studi pada Mata Diklat Instalasi Sistem Operasi Jaringan di SMKN 2 Tarakan). *Jurnal Pendidikan Vokasi:Teori Dan Praktek, 1*.
- Undang - Undang tentang Pendidikan Nasional 2003. (2003). CV Tamita Utama.
- Yogi Anggraena, & dkk. (2021). *Kurikulum untuk Pemulihan Pembelajaran*. Pusat Kurikulum dan Pembelajaran Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi.