PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN FLASHCARD UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOSAKATA BAHASA JAWA PADA KELAS IV SEKOLAH DASAR ISLAM BANI HASYIM SINGOSARI

TESIS

Arrum Puji Lestari

NIM. 230103210007

MAGISTER PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

PASCASARJANA

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

2025

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *FLASHCARD* UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOSAKATA BAHASA JAWA PADA KELAS 4 SEKOLAH DASAR ISLAM BANI HASYIM SINGOSARI

TESIS

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Syarat

Memperoleh Gelar Magister dalam Program Studi

Magister Pendidikan Guru Ibtidaiyah

Pada Pascasarjana UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

Oleh

Arrum Puji Lestari

NIM. 230103210007

MAGISTER PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

PASCASARJANA

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

2025

PERNYATAAN KEASLIAN

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya:

Nama	: Arrum Puji Lestari
NIM	: 230103210007
Program	: Magister (S-2) Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Institusi	: Pascasarjana UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

Dengan sungguh-sungguh menyatakan bahwa TESIS ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian atau karya saya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

Malang, 30 Juni 2025

Saya yang menyatakan,

Arrum Puji Lestari

LEMBAR PERSETUJUAN UJIAN

Tesis dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran *Flash Card* Kosakata Bahasa Jawa Pada Kelas IV Sekolah Dasar Bani Hasyim Singosari"

Setelah di periksa dan disetujui untuk diuji,
Batu, 30 Mei 2025

Pembimbing I

Dr. H. Djoko Susanto, M.Ed ,Ph.D

NIP. 196705292000031001

Pembimbing 2

Dr. Rini Nafsiati Astuti, M.Pd

NIP. 197505312003122001

Mengetahui,

Ketua Program Studi

Dr. Hj. Samsul Susilawati, M.Pd

NIP. 197606192005012005

LEMBAR PENGESAHAN

PENGESAHAN TIM PENGUJI

UJIAN TESIS

Tesis berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran *Flash Card* Untuk Meningkatkan Kemampuan Kosakata Bahasa Jawa Pada Kelas IV Pada Sekolah Dasar Islam Bani Hasyim Singosari" oleh Arrum Puji Lestari ini telah diuji dalam Ujian Tesis pada tanggal 26 Juni 2025 dan dinyatakan "Lulus"

Tim Penguji,

Penguji Utama,
Prof. Dr. Ahmad Nurul Kawakip, M.Pd. MA
NIP. 196910202000031001 .....

Ketua/Penguji,
Dr. Hj. Samsul Susilawati, M.Pd
NIP. 197606192005012005 .....

Pembimbing I,
Drs. H. Djoko Susanto, M.Ed, Ph.D
NIP. 196705292000031001 .....

Pembimbing II,
Dr. Rini Nafsiati Astuti, M.Pd
NIP. 197505312003122001 .....

Mengesahkan, Direktur
Pascasarjana

Prof. Dr. Wasis, M.Pd NIP. [illegible]032000031002

HALAMAN PERSEMBAHAN

Berkat dan rahmat dari Allah SWT, yang telah memberikan kelimpahan petunjuk dan kasih Nya yang memungkinkan peneliti untuk melewati semua rintangan dalam perjalanan belajar ilmu dengan sukses. Doa dan salam selalu kami haturkan kepada Nabi Muhammad SAW, semoga mendapat keberkahan dari beliau. Karya akhir ini peneliti dedikasikan kepada:

Kedua Orang Tua

Kepada dua insan yang tak hentinya memberi cinta, dukungan, serta pengorbanan tak terhingga, ayah dan ibu tercinta yaitu Bapak Muhammad Ka'in Dasah dan Ibu Siti Aminah. Setiap langkah dalam hidup dipandu oleh kebijaksanaan dan kasih sayang kalian. Dengan penuh rasa terima kasih, peneliti persembahkan karya ini sebagai ungkapan atas semua pengorbanan serta do'a yang telah diberikan. Semogs kebahagiaan selalu menyertai langkah-langkah kalian sepanjang hidup. Terima kasih, ibuku dan ayahku.

Segenap Keluarga, Sahabat, dan Teman Sejawat

Dengan kerendahan hati, peneliti ingin mengucapkan terima kasih kepada segenap keluarga, sahabat, serta rekan sejawatku yang telah memberi dukungan, motivasi, dan inspirasi sepanjang perjalanan ini. Kehadiran kalian dalam hidupku telah menjadi pilar-pilar yang kuat dalam menghadapi segala tantangan. Segala doa, nasihat, dan kebaikan yang kalian berikan sungguh berarti bagi peneliti. Kepada keluarga, sahabat, dan teman sejawat, karya ini peneliti persembahkan sebagai ungkapan rasa

terima kasi serta penghargaan atas semua yang diberikan. Semoga ikatan kasih sayang dan kebersamaan kita terus terjaga dan menguat seiring berjalannya waktu.

Segenap Guru dan Dosen

Dengan rasa hormat serta rasa terima kasih mendalam, peneliti ingin menyampaikan penghargaan kepada segenap guru dan dosen pembimbing dukungan, bimbingan, dan inspirasi yang diberikan tidak hanya membantu peneliti dalam menyelesaikan karya ini, tetapi juga membentuk fondasi yang kokoh bagi perkembangan diri peneliti. Terima kasih atas kesabaran, pemahaman, dan dedikasi diberikan dalam membimbing peneliti melewati setiap langkah perjalanan ini. Peneliti sungguh beruntung telah memiliki kesempatan belajar dari kebijaksanaan dan pengalaman. Karya ini peneliti persembahkan sebagai ungkapan penghargaan dan hormat atas kontribusi luar biasa yang diberikan dalam pembentukan masa depan peneliti. Semoga Allah SWT senantiasa memberkati langkah-langkah dalam memberikan ilmu dan bimbingan kepada generasi mendatang. Terima kasih, para guru dan dosen pembimbing.

MOTTO

"-Ilmu tidak akan kau dapat kecuali dengan enam hal: kecerdasan, semangat, sabar, biaya, bimbingan guru, dan waktu yang lama."

[Imam Syafi'i]

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan rahmat serta berkah-Nya, sehingga penulis berhasil menuntaskan tugas skripsi dengan berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran *Flash card* Untuk Meningkatkan Kemampuan Kosakata Bahasa Jawa Pada Kelas IV Sekolah Dasar Islam Bani Hasyim Singosari"

Semoga doa dan penghormatan senantiasa dilimpahkan kepada Nabi Muhammad SAW, dan senantiasa mengharapkan syafaat beliau, baik didunia maupun di akhirat nanti.

Kesuksesan dalam penyelesaian skripsi ini tidak bisa dipisahkan dari dukungan serta bantuan yang telah diberikan semua pihak kepada penulis. Maka dari itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. H. M. Zainuddin, MA, selaku Rektor UIN Maulana Malik Ibrahim Malang;
2. Prof. Dr. H. Wahidmurni, M.Pd., AK selaku Direktur Pascasarjana Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang;
3. Ketua dan Sekretaris Program Studi Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, Dr. Hj. Samsul Susilawati dan Dr. Mohammad Zubad Nurul Yaqin, M.Pd atas motivasu, arahan, dukungan, dan kemudahan akses dalam akademik selama menjalankan pendidikan;
4. Drs. H. Djoko Susanto, M.Ed. Ph.D selaku dosen pembimbing I yang telah

mengarahkan, membimbing, dan memotivasi hingga saya mampu menyelesaikan tugas akhir;

5. Dr. Rini Nafsiati Astuti, M.Pd selaku dosen pembimbing II yang telah mengarahkan, membimbing, dan memotivasi hingga saya mampu menyelesaikan tugas akhir
6. Ibu Lala Widuri selaku Kepala Sekolah SDI Bani Hasyim Singosari, dan juga Ibu Alfi Aini S.Pd selaku guru kelas IV SDI Bani Hasyim Singosari atas persetujuan dan ilmu yang diberikan dalam pelaksanaan penelitian;
7. Kedua orang tua, Bapak Muh. Kaindasah dan Ibu Siti Aminah, yang tidak henti-hentinya mendukung, mensuport serta mendoakan penulis yang menjadi pilar utama dalam perjalanan penyelesaian skripsi ini;
8. Siswa-siswi kelas IV SDI Bani Hasyim Singosari yang telah membantu peneliti menjadi objek dalam pelaksanaan penelitian, sehingga penelitian ini dapat berjalan dengan lancar;
9. Segenap validator yang meluangkan waktu memberikan evaluasi, rekomendasi, serta umpan balik tentang instrumen yang digunakan peneliti;
10. Mas mas spesial dalam hidup saya yaitu Rico Nanda Saputra yang membantu, menemani dan selalu memberikan support kepada penulis untuk tetap semangat dalam menyelesaikan tugas akhir;
11. Chofifah Dwi Aprilia dan Avifa Nur Lalila yang selalu menemani, memberikan masukan, serta mendukung penulis dalam menyelesaikan tugas akhir;
12. Teruntuk adik-adik tercinta saya, Eka Ainnur Faizah dan Najwa Nisrina

yang selalu hadir menghibur di saat peneliti dilanda gundah gulana, serta tak henti-hentinya memberikan bantuan dan dukungandalam berbagai bentuk kapan pun dibutuhkan. Terima kasih pula karena selalu bersedia menjadi tempat penulis mencurahkan keluh kesah;

13. Berbagai pihak yang tidak dapat di sebutkan namanya satu persatu yang telah membantu penulis menyelesaikan skripsi dan memberikan semangat.

Penulis sadar bahwa skripsi ini belum sempurna dan masih banyak kekurangan yang harus diperbaiki. Semoga tugas akhir ini bermanfaat bagi penulis serta pembaca dan memberikan referensi guna kemajuan ilmu.

Malang, 31 Mei 2025
Peneliti

Arrum Puji Lestari
NIM. 230103210007

DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN iii
LEMBAR PERSETUJUAN UJIAN iv
HALAMAN PERSEMBAHAN v
MOTTO vii
KATA PENGANTAR viii
DAFTAR ISI xi
DAFTAR TABEL xiii
DAFTAR GAMBAR xiv
ABSTRAK xv
ABSTRACK xvi
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN xviii
BAB I 1
PENDAHULUAN 1
A. Latar Belakang 1
B. Rumusan Masalah 8
C. Tujuan Pengembangan 8
D. Manfaat Pengembangan 9
E. Asumsi Pengembangan 10
F. Pembatasan Pengembangan 11
G. Spesifikasi Produk 11
H. Orisinalitas Penelitian 13
I. Definisi Istilah 17
J. Sistematika Penulisan 18
BAB II 20
KAJIAN PUSTAKA 20
A. Media Pembelajaran *Flash card* 20
B. Kevalidan Media Pembelajaran 48
C. Kemenarikan Media Flash card 53

D. Keefektifan Media *Flash card* 57
E. Kerangka Berpikir 66
BAB III 67
METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN 67
A. Jenis Penelitian 67
B. Model Pengembangan 68
C. Prosedur Pengembangan 68
D. Uji Produk 75
E. Jenis Data 77
F. Instrumen Pengumpulan Data 78
G. Teknik Pengumpulan Data 79
H. Analisis Data 85
BAB IV 88
HASIL PENGEMBANGAN 88
A. Prosedur Pegembangan Media Pembelajaran Flash card 88
B. Kevalidan Media Pembelajaran *Flash card* 110
C. Kemenarikan Media Pembelajaran *Flash card* 123
D. Kefektivan Media Pembelajaran *Flash card* 128
BAB V 131
PEMBAHASAN 131
A. Prosedur Pengembangan Media Pembelajaran Flash card 131
B. Tingkat Kevalidan Media Pembelajaran *Flash card* 136
C. Tingkat Kemenarikan Media Pembelajaran *Flash Card* 139
D. Tingkat Kefektifan Media Pembelajaran *Flash card* 144
BAB VI PENUTUP 147
A. Simpulan 147
B. Saran 148
DAFTAR PUSTAKA 151
LAMPIRAN 154

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Orisinalitas Penelitian..... 12

Tabel 2. 1 Capaian Pembelajaran Fase B Berdasarkan Elemen 45

Tabel 3. 1 Skala Likert 78

Tabel 3. 2 Kisi-kisi Prosedur Media Pembelajaran 80

Tabel 3. 3 Kisi-kisi Kevalidan Media Pembelajaran .. **Error! Bookmark not defined.**

Tabel 3. 4 Kisi-kisi Kefektivan Media Pembelajaran . **Error! Bookmark not defined.**

Tabel 3. 5 Kisi Kisi Validasi Ahli Media 82

Tabel 3. 6 Kisi-Kisi Validasi Ahli Materi 82

Tabel 3. 7 Kisi-Kisi Validasi Ahli Materi 83

Tabel 3. 8 Kisi-kisi Penilaian Kemenarikan Produk..... 83

Tabel 3. 9 Kualifikasi Validitas Produk 84

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Tahapan Model ADDIE..... 68

ABSTRAK

Lestari, Arrum Puji. 2025. *Pengembangan Media Pembelajaran Flash card* Untuk Meningkatkan Kemampuan Kosakata Bahasa Jawa Pada Kelas IV Sekolah Dasar Islam Bani Hasyim Singosari. Tesis, Program Studi Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Pascasarjana Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing Tesis, (1) Drs. H. Djoko Susanto, M, Ed. Ph.D, (2) Dr. Rini Nafsiati Astuti, M.Pd

---

Kata Kunci: *Flash card*, Kosakata, Bahasa Jawa

Penggunaan Bahasa Jawa di lingkungan siswa kelas IV SDI Bani Hasyim Singosari masih tergolong kurang dominan, baik di rumah maupun di sekolah. Selain itu, keberagaman latar belakang siswa, termasuk adanya siswa yang bukan berasal dari suku Jawa, menjadi tantangan dalam pemerataan penguasaan kosakata Bahasa Jawa. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *flash card* guna meningkatkan kemampuan kosakata Bahasa Jawa siswa kelas IV. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Research and Development (R&D).

Media yang dikembangkan divalidasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran dengan hasil berturut-turut sebesar 90%, 87%, dan 92%, yang menunjukkan bahwa media layak digunakan. Uji kemenarikan oleh siswa menunjukkan nilai 88%. Hasil uji efektivitas menunjukkan bahwa media *flash card* sangat efektif dalam meningkatkan kemampuan kosakata siswa. Hal ini dibuktikan dengan nilai signifikansi yang sangat rendah (< 0,001), serta perbedaan rata-rata nilai yang cukup besar antara kelompok kontrol dan eksperimen.

Dengan demikian, media pembelajaran *flash card* layak digunakan sebagai alternatif dalam pembelajaran Bahasa Jawa, khususnya untuk meningkatkan kemampuan kosakata secara menyenangkan dan interaktif. Penggunaan media dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran.

ABSTRACK

Lestari, Arrum Puji. 2025. Development of *Flash card* Learning Media to Improve Javanese Vocabulary Skills in Class IV of Bani Hasyim Singosari Islamic Elementary School. Thesis, Master of Elementary Madrasah Teacher Education Study Program, Postgraduate Program, Maulana Malik Ibrahim State Islamic University of Malang. Thesis Supervisors, (1) Drs. H. Djoko Susanto, M, Ed. Ph.D, (2) Dr. Rini Nafsiati Astuti, M.Pd

---

Keywords: Flash cards, vocabulary, Javanese language

The use of Javanese language in the environment of fourth grade students of SDI Bani Hasyim Singosari is still relatively less dominant, both at home and at school. In addition, the diversity of student backgrounds, including the presence of students who are not from the Javanese tribe, is a challenge in equalizing the mastery of Javanese vocabulary. This study aims to develop flash card learning media to improve the Javanese vocabulary of grade IV students. The method used in this research is Research and Development (R&D).

The developed media was validated by media experts, material experts, and learning experts with results of 90%, 87%, and 92% respectively, indicating that the media is feasible to use. The attractiveness test by students showed a value of 88%. The results of the effectiveness test showed that *flash card* media was very effective in improving students' vocabulary skills. This is evidenced by a very low significance value (<0.001), as well as a fairly large difference in average values between the control and experimental groups.

Thus, *flash card* learning media is worthy of being used as an alternative in learning Javanese, especially to improve vocabulary skills in a fun and interactive way. The use of media can increase student motivation and involvement during the learning process.

الملخص

ليستاري، أروم بوجي 2025. تطوير وسائط تعلم بطاقة فلاش لتحسين القدرة على تعلم المفردات الجاوية في الصف الرابع
من مدرسة بني حاسيم سينجوساري الإسلامية الابتدائية. أطروحة، برنامج دراسة ماجستير في برنامج ماجستير تعليم معلم المدرسة الابتدائية، برنامج
الدراسات العليا، جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج. المشرف على الأطروحة، (1) د. دجوكو سوسانتو، دكتوراه. دكتوراه، (2)
د. رني نفسياتي
أستوتي، دكتوراه

بطاقات الفلاش، المفردات، اللغة الجاوية

بني حاسيم سينجوساري SDI يهيمن استخدام اللغة الجاوية في بيئة طلاب الصف الرابع في مدرسة
للغة الجاوية في المنزل والمدرسة. ومع ذلك، فإن تنوع خلفيات الطلاب، بما في ذلك وجود طلاب ليسوا من القبيلة الجاوية، يشكل تحديا" في إتقان المفردات الجاوية
بشكل متسا ,,و. تهدف هذه الدراسة إلى تطوير وسائط تعلم البطاقات .(R&D) التعليمية لتحسين المفردات الجاوية لطلاب الصف الرابع. يستخدم هذا البحث طريقة البحث والتطوير

تم التحقق من صلاحية الوسائط المطورة من قبل خبراء الإعلام وخبراء المواد وخبراء التعلم بنتائج
متتالية بلغت 90%، 87% و92%، مما يشير إلى أن الوسائط مناسبة للاستخدام. وأظهر اختبار الجاذبية من قبل الطلاب
درجة 88%. أظهر نتائج اختبار الفعالية أن وسائط البطاقات التعليمية فعالة جدا" في تحسين مهارات الطلاب في المفردات.
ت

ويتضح ذلك من خلال القيمة الدلالية المنخفضة جد"ا (<0.001)، وكذلك الفرق الكبير في

بمتوسط الدرجات بين المجموعتين الضابطة والتجريبية.

وبالتالي، فإن وسائط تعلم البطاقات التعليمية جديرة بالاستخدام كبديل في تعلم اللغة الجاوية، خاصة لتحسين مهارات المفردات بطريقة ممتعة وتفاعلية. يمكن أن يزيد استخدام الوسائط من تحفيز الطلاب ومشاركتهم أثناء عملية التعلم

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

Pedoman transliterasi Arab-Latin mengacu pada Keputusan Bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI Nomor 158 Tahun 1987 dan Nomor 0543 b/U/1987, sebagai berikut:

A. Konsonan

ا = Alif	= Tidak dilambangkan	ط = Ṭa	= ṭ
ب = Ba	= B	ظ = Ẓa	= ẓ
ت = Ta	= T	ع = ‘ain	= ‘
ث = Ṡa	= ṡ	غ = Gain	= G
ج = Jim	= J	ف = Fa	= F
ح = Ḥa	= ḥ	ق = Qaf	= Q
خ = Kha	= Kh	ك = Kaf	= K
د = Dal	= D	ل = Lam	= L
ذ = Żal	= z	م = Mim	= M
ر = Ra	= R	ن = Nun	= N
ز = Zai	= Z	و = Wau	= W
س = Sin	= S	هـ = Ha	= H
ش = Syin	= Sy	ء = Hamzah	= '
ص = Ṣad	= ṣ	ى = Ya	= Y
ض = Ḍad	= ḍ		

B. Vokal

1. Vokal Tunggal

Vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harkat, transliterasinya sebagai berikut:

ـَ = Fathah = A

ـِ = Kasrah = I

ـُ = Dhammah = U

2. Vokal rangkap

Vokal rangkap dalam bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harkat dan huruf, yaitu:

ـَيْ = fathah dan ya = Ai

ـَوْ = fathah dan wau = Au

BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Banyak anak-anak suku Jawa berusia 5 hingga 10 tahun yang sudah tidak lagi mengenali bahasa daerah mereka sendiri. Bahasa Jawa terasa asing bagi mereka karena tidak lagi digunakan secara rutin dalam kehidupan sehari-hari. Hanya beberapa daerah tertentu yang masih mempertahankan penggunaan bahasa Jawa.[1] Dalam dunia pendidikan, pembelajaran bahasa Jawa diharapkan dapat membantu peserta didik mengenali jati diri dan lingkungannya, menerapkan nilai-nilai tata krama dalam budaya, serta menghargai potensi bangsa. Selain itu, bahasa Jawa juga berperan dalam mengembangkan kemampuan mereka dalam mengungkapkan gagasan dan perasaan, berkontribusi dalam kehidupan bermasyarakat, serta mengasah keterampilan analisis dan imajinasi.[2]

Namun, terdapat kendala yang membuat anak-anak kurang tertarik pada bahasa Jawa. Selama ini, pembelajaran bahasa Jawa di sekolah dasar masih menggunakan metode tradisional, di mana guru lebih banyak berceramah sementara siswa hanya membaca buku pelajaran.

---

[1] Muhammad Iqbal Hanafri, Agus Budiman, And Nugroho Arif Akbar, "Game Edukasi Tebak Gambar Bahasa Jawa Menggunakan Adobe Flash Cs6 Berbasis Android," *Jurnal Sisfotek Global* 5, No. 2.

[2] Chusnul Chotimah, Mei Fita Asri Untari, And M Arief Budiman, "Analisis Penerapan Unggah Ungguh Bahasa Jawa Dalam Nilai Sopan Santun," *International Journal Of Elementary Education* 3, No. 2 (2019): 202–9.

Kurangnya daya tarik media pembelajaran menyebabkan peserta didik mudah merasa bosan saat mengikuti pelajaran. Akibatnya, efektivitas proses belajar mengajar menurun, sehingga hasil belajar siswa tidak mencapai tingkat yang diharapkan.[3]

Pada tanggal 13 Desember 2024, peneliti telah melakukan observasi di SDI Bani Hasyim Singosari. Observasi ini mencakup wawancara dengan kepala sekolah untuk mengidentifikasi permasalahan yang terjadi dan perlu ditangani. Berdasarkan wawancara tersebut, kepala sekolah mengungkapkan bahwa permasalahan utama terdapat di kelas IV. Selanjutnya, peneliti melakukan observasi di kelas IV dan menganalisis permasalahan yang dihadapi siswa. Hasil analisis menunjukkan bahwa siswa kelas IV di SDI Bani Hasyim Singosari mengalami kesulitan dalam memahami kosakata bahasa Jawa. Hal ini dikarenakan siswa jarang menggunakan Bahasa Jawa dalam kesehariannya baik ketika dirumah maupun di sekolah, yang mengakibatkan minimnya keterampilan berbahasa mereka. Hal ini berpotensi menyebabkan siswa kehilangan identitas budaya dan bahasa lokal yang seharusnya menjadi bagian dari warisan mereka. Seperti dengan apa yang dikatakan Umi Nadhiroh bahwa penggunaan bahasa daerah dalam kehidupan sehari-hari berperan penting dalam mempertahankan budaya.[4]

Siswa di SDI Bani Hasyim Singosari tidak hanya mempelajari bahasa Jawa sebagai pelajaran muatan lokal, siswa juga mempelajarai bahasa Arab

[3] Umi Nadhiroh, "Peranan Pembelajaran Bahasa Jawa Dalam Melestarikan Budaya Jawa," *Jisabda: Jurnal Ilmiah Sastra Dan Bahasa Daerah, Serta Pengajarannya* 3, No. 1 (2021): 1–10.

[4] Felta Lafamane, "Fenomena Penggunaan Bahasa Daerah Di Kalangan Remaja," 2020.

yang menjadi bagian dari pnedidikan agama di sekolah tersebut. Bahasa Arab diajarkan untuk membantu siswa memahami doa, bacaan Al-Qur'a dan percakapan dasar. Selain itu, siswa juga mempelajari bahasa Inggris sebagai bekal komunikasi Internasional bahasa Inggris diberikan dengan pendekatan yang menyenangkan agar siswa mudah memhami kosakata dan struktur kalimat. Dengan mempelajari tiga bahasa ini, siswa memiliki bekal keterampilan bahasa yang bergam, pembelajaran bahasa diajarkan secara bergiliran dalam jadwal mingguan, hal ini mencerminkan komitmen SDI Bani Hasyim dalam mengembangkan komunikasi siswa sejak usia dini.

Di kelas 4 SDI Bani Hasyim, terdapat beberapa siswa yang berasal dari suku luar Jawa, seperti Medan, Sunda, serta terdapat siswa pindahan dari Jepang. Keberagaman asal ini membuat pemahaman kosakata bahasa Jawa di lingkungan sekolah menjadi kurang merata. Banyak siswa yang belum akrab dengan istilah atau ungkapan khas Jawa yang sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Guru sering kali perlu menjelaskan arti kata atau frasa tertentu agar semua siswa dapat memahami konteks pembelajaran. Penelitian oleh Rahmawati menyebutkan bahwa pengajaran bahasa daerah perlu disesuaikan dengan konteks siswa untuk meningkatkan pemahaman dan penerimaan mereka terhadap bahasa tersebut.[5]

Ketika berada di rumah, siswa SDI Bani Hasyim cenderung menggunakan bahasa Indonesia dalam berkomunikasi. Bahasa ini digunakan baik saat berbicara dengan orang tua maupun dengan anggota keluarga lainnya. Kebiasaan ini membuat bahasa Indonesia menjadi bahasa utama dalam kehidupan sehari-hari mereka. Hal ini membantu siswa untuk memiliki pemahaman yang baik terhadap bahasa Indonesia, tetapi di sisi lain, mereka

kurang terbiasa menggunakan bahasa daerah. Lingkungan rumah yang dominan menggunakan Bahasa Indonesia dapat mengurangi kesempatan anak-anak untuk berlatih dan memperkaya kosakata bahasa daerah.[6]

---

[5] Rahmawati Rahmawati, "Pengaruh Penggunaan Media *Flash card* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Bahasa Lampung Kelas Iv Mi Muhammadiyah Tangkit Batu Natar," 2019.

[6] Inayah Adhani Khoirroni Et Al., "Pendidikan Karakter: Tingkat Anak Sekolah Dasar Di Era Digital," *Jurnal Pendidikan Transformatif* 2, No. 2 (2023): 269–79.

Pembelajaran di SDI Bani Hasyim Singosari masih terbatas pada penggunaan buku modul yang disusun oleh guru sebagai satu-satunya sumber belajar. Selain itu, dalam pembelajaran bahasa Jawa, belum tersedia media pembelajaran yang mendukung proses belajar siswa. Penggunaan materi yang monoton dan kurang bervariasi ini menyebabkan siswa cepat merasa bosan dan kurang termotivasi untuk belajar lebih dalam. Akibatnya, siswa kesulitan memahami materi secara mendalam dan tidak memiliki kesempatan untuk mengeksplorasi pengetahuan melalui media pembelajaran yang lebih kreatif dan interaktif.

Pembelajaran bahasa Jawa di SDI Bani Hasyim Singosari juga sering kali hanya menggunakan teknik ceramah, di mana guru lebih banyak berbicara sementara siswa cenderung menjadi pasif. Teknik ini kurang efektif karena tidak memberikan kesempatan bagi siswa untuk berpartisipasi aktif. Akibatnya, siswa merasa bosan dan kurang terlibat dalam proses belajar, sehingga pemahaman materi menjadi rendah. Selain itu, teknik ceramah yang bersifat satu arah sulit untuk mengakomodasi berbagai gaya belajar siswa, terutama bagi mereka yang lebih memahami melalui praktik langsung atau visualisasi. Hal ini mengakibatkan materi yang diajarkan kurang dapat diserap dengan baik, dan tujuan pembelajaran pun tidak tercapai secara optimal. Berdasarkan permasalahan tersebut bahwa pembelajaran di SDI Bani Hasyim Singosari kurang sesuai dengan yang dikatakan oleh Choirul Huda yang mana pembelajaran membutuhkan teknik pengajaran yang efektif untuk meningkatkan keterlibatan siswa melalui aktivitas interaktif dan eksplorasi

konsep secara mendalam.[7] Pengajaran efektif itu sendiri merupakan pembelajaran yang memberikan kesempatan siswa agar mereka dapat belajar secara mandiri.[8]

Kurangnya pemahaman terhadap kosakata Bahasa Jawa menjadi kendala utama. Banyak siswa yang tidak mengerti arti kata-kata dalam Bahasa Jawa, sehingga kesulitan dalam mengikuti pembelajaran. Penelitian oleh Nugroho menunjukkan bahwa pengenalan kosakata melalui media yang menarik dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa dalam belajar bahasa daerah.[9]

Berangkat dari masalah tersebut peneliti ingin membantu meningkatkan kosa kata bahasa Jawa peserta didik dengan pembelajaran yang menggunakan media *flash card*. *Flash card* adalah kumpulan kartu yang berisi informasi, seperti kata, angka, dan gambar pada muka ataupun belakang kartu (sisi). *Flash card* biasa digunakan dalam pembelajaran interaktif kepada peserta didik. Pada umumnya *flash card* berisi suatu pertanyaan pada sisinya dan berisi jawaban pada sisi yang lain.[10] Dengan *flash card*, diharapkan agar peserta didik efektif dalam pembelajarannya dan tidak terbebani oleh soal-soal yang dipertanyakan. Tujuan dari media ini adalah melatih kemampuan otak kanan untuk menginat gambar dan kata-kata, sehingga perbendaharaan kata dan kemapuan kosakata

---

[7] Choirul Huda, *Paradigma Pembelajaran Ipa Berbasis Proyek Berdiferensiasi: Menyukseskan Kurikulum Merdeka Belajar Kampus Merdeka* (Penerbit Nem, 2024).

[8] S Pd Suharti Et Al., *Strategi Belajar Mengajar* (Jakad Media Publishing, 2020).

[9] Sri Supiah Cahyati Et Al., "Inovasi Pembinaan Bahasa Dan Literasi," 2022.

[10] Novita Sari, "Upaya Meningkatkan Kosakata Bahasa Jawa Melalui Media *Flash card* Pada Anak Kelompok B Di Tk Pertiwi 1 Beran Tridadi Sleman," *Pendidikan Guru Paud S-1* 1, No. 1 (2019): 68–73.

anak bisa dilatih dan ditingkatkan. Kartu-kartu tersebut biasanya ditampilkan dengan berbagai warna yang menarik karena anak-anak lebih menyukai benda.[11] Dalam teori Piaget tentang (kognitif) perkembangan anak, media ini digunakan sesuai dengan perkembangan anak sekolah dasar, yang mulai mengomunikasikan dunia nyata dengan kata-kata atau kalimat, serta gambar menunjukkan adanya peningkatan level pemikiran, melebihi hubungan informasi nyata dan tindakan. Jadi media ini sangat cocok digunakan untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam pembelajaran kosa kata, sehingga pembelajaran dapat aktif, inovatif, dan kreatif.[12]

Berdasarkan beberapa permasalahan yang telah diamati maka peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran yang akan diterapkan di SDI Bani Hasyim Singosari, media yang dikembangkan adalah Media Pembelajaran *Flash card* yang dimodifikasi di dalamnya memuat materi tentang kosakata bahasa Jawa. Penelitian ini berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran *Flashcard* Untuk Meningkatkan Kemampuan Kosakata Bahasa Jawa Pada Kelas IV Sekolah Dasar Islam Bani Hasyim Singosari"

---

[11] Novita Sari, "Upaya Meningkatkan Kosakata Bahasa Jawa Melalui Media *Flash card* Pada Anak Kelompok B Di Tk Pertiwi 1 Beran Tridadi Sleman," *Pendidikan Guru Paud S-1* 1, No. 1 (2019): 68–73.

[12] Novita Sari, "Upaya Meningkatkan Kosakata Bahasa Jawa Melalui Media *Flash card* Pada Anak Kelompok B Di Tk Pertiwi 1 Beran Tridadi Sleman," *Pendidikan Guru Paud S-1* 1, No. 1 (2019): 68–73.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimanakah prosedur pengembangan media pembelajaran *flash card* untuk meningkatkan kemampuan kosakata bahasa Jawa kelas IV SDI Bani Hasyim Singosari?
2. Bagaimanakah tingkat validitas media pembelajaran *flash card* untuk meningkatkan pemahaman kosakata bahasa Jawa kelas IV SDI Bani Hasyim Singosari?
3. Bagaimanakah tingkat kemenarikan media pembelajaran *flash card* untuk meningkatkan pemahaman kosakata bahasa Jawa kelas IV SDI Bani Hasyim Singosari?
4. Bagaimanakah efektivitas dari pengembangan media *flash card* untuk meningkatkan pemahaman kosakata bahasa Jawa kelas IV SDI Bani Hasyim Singosari?

C. Tujuan Pengembangan

1. Menjelaskan prosedur pengembangan media pembelajaran *flash card* untuk meningkatkan pemahaman kosakata bahasa Jawa kelas IV SDI Bani Hasyim Singosari
2. Menganalisis tingkat kevalidan media pembelajaran *flash card* untuk meningkatkan pemahaman kosakata bahasa Jawa kelas IV SDI Bani Hasyim Singosari

3. Menganalisis tingkat kemenarikan media media pembelajaran *flash card* untuk meningkatkan pemahaman kosakata bahasa Jawa kelas IV SDI Bani Hasyim Singosari
4. Menjelaskan tingkat keefektivan dari pengembangan media *flash card* untuk meningkatkan pemahaman kosakata bahasa Jawa kelas IV SDI Bani Hasyim Singosari

D. Manfaat Pengembangan

1. Manfaat Teoritis

Peneliti berharap bahwa temuan teoritis dari penelitian ini kelak dapat menjadi panduan yang berharga dalam pengembangan media pembelajaran vegeplant sebagai alat pembelajaran. peneliti juga berharap bahwa penggunaan media pembelajaran berupa aplikasi akan menumbuhkan keterampilan berpikir kritis dan kreativitas siswa, serta mendorong rasa cinta terhadap pembelajaran. Disamping itu, diharapkan bahwa media pembelajaran vegeplant ini dapat membuat siswa tertarik sehingga motivasi belajar siswa dapat meningkat.

2. Manfaat Praktis

a. Manfaat bagi guru

Peneliti berharap dengan pengembangan media *flash card* mampu memberikan wawasan dan pengetahuan serta menjadi bahan referensi bagi guru.

b. Manfaat bagi siswa

Peneliti berharap media *flash card* dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa dalam memahami kosakata bahasa Jawa dan juga dapat melatih kemampuan berpikir kritis dan mengembangkan daya kreasi siswa.

c. Manfaat bagi peneliti

Peneliti berharap bahwa temuan dari penelitian ini semoga dapat memberikan kontribusi yang berarti dalam mengembangkan pemahaman, meningkatkan keterampilan, dan menambah pengalaman dalam pengembangan media pembelajaran.

E. Asumsi Pengembangan

1. Media pembelajaran *flash card* dapat menarik minat siswa dalam mempelajari kosakata bahasa Jawa
2. Media pembelajaran *flash card* dapat menambah motivasi belajar siswa kelas empat pada mata pelajaran bahasa Jawa
3. Media pembelajaran ini dapat memfasilitasi pembelajaran siswa dan dapat meningkatkan pemahaman kosakata pada siswa
4. Pengimplementasian media pembelajaran ini memberikan pengalaman baru bagi siswa dalam mempelajari kosakata bahasa Jawa

F. Pembatasan Pengembangan

Dengan mempertimbangkan keterbatasan yang ada dalam pengembangan media pembelajaran, maka lingkup pengembangan dibatasi pada:

1. Produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran *flash card* yang berbatas pada kosakata bahasa Jawa
2. Penelitian ini hanya melibatkan data dari SDI Bani Hasyim Singosari, sehingga hasil penelitian mungkin tidak dapat digeneralisasikan ke sekolah-sekolah lain
3. Alat ukur yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu angket motivasi belajar, memiliki keterbatasan dalam mendeteksi variasi motivasi non-akademik.

G. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk media pembelajaran *flash card* untuk siswa kelas 4:

1. Ukuran dan Material:
    - Ukuran kartu: 6 cm x 10 cm (mudah dipegang anak-anak).
    - Material: Kertas art carton 310 gsm, dilaminasi glossy atau doff agar tahan lama dan tidak mudah rusak.
2. Desain:
    - Warna: Cerah dan menarik, dengan kombinasi warna yang tidak terlalu mencolok agar tidak mengganggu fokus.

- Gambar: Ilustrasi relevan dengan tema, seperti lingkungan, budaya, atau aktivitas sehari-hari.
- Teks: *Font* yang ramah anak, seperti *Comic Sans atau Arial Rounded*, ukuran minimal 16 pt.

3. Konten:
    - Tema: Disesuaikan dengan kosakata bahasa Jawa dasar
    - Format: Satu sisi berisi gambar atau simbol, dan dibawahnya berisi keterangan gambar.
    - Bahasa: Menggunakan bahasa Indonesia dan bahasa Jawa
4. Jumlah Kartu:
    - Total: 30–100 kartu, disesuaikan dengan tema pembelajaran.
    - Pembagian: Setiap tema terdiri dari 5–15 kartu untuk mempermudah fokus pada satu topik.
5. Fitur Tambahan:
    - QR Code: Untuk akses penjelasan audio terkait.
    - Indeks: Pembagian tema dengan warna berbeda pada tepi kartu.
    - Kotak Penyimpanan: Berbahan kardus tebal atau plastik, dengan label tema.
6. Target Pengguna:
    - Usia: 7–12 tahun
7. Manfaat Utama:
    - Memperluas kosakata dan pemahaman konsep dengan cara interaktif.

- Meningkatkan kemampuan siswa dalam mengenali hubungan gambar dan teks.
- Membantu guru dalam menjelaskan materi secara lebih menarik dan mudah dipahami.

Media pembelajaran ini diharapkan menjadi media pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, dan mendukung proses belajar siswa dalam meningkatkan kemampuan kosakata bahasa Jawa siswa.

H. Orisinalitas Penelitian

Sebagai bukti penelitian, akan disajikan perbedaan dan persamaan antara peneliti baru dengan peneliti sebelumnya, sehingga tidak ada penelitian yang sama. Selain itu, akan diberikan ulasan singkat tentang temuan peneliti sebelumnya.

Tabel 1. 1 Orisinalitas Penelitian

No	Tahun, Nama Peneliti dan Judul	Kesamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
1	2023, Nailis Sa'adah, Implementasi Media Pembelajaran *Flashcard* Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Dan Membaca Pada Anak Slow Learner	*1.* Pengembangan media *flash card*	1. Untuk meningkatkan kemampuan berhitung dan membaca	1. Media dikembangkan berbasis *flash card* 2. Meningkatkan kemampuan kosakata siswa kelas IV 3. Materi bahasa Jawa 4. Model pengembangan ADDIE

2	2023, Dwi Dian Wigati, Pengembangan Media Pembelajaran *Flashcard* Braille Hijaiyah Untuk Menunjang Kemampuan Baca Al-Qur'an Pada Tunanetra Di Unit Pelaksana Teknis Rehabilitasi Sosial Bina Netra (Upt Rsbn) Malang	1. Pengembangan media *flash card*	1. Metode *Borg & Gall* 2. Fokus materi 3. Menjunjung kemampuan baca Al-Qur'an 4. Pada tunanetra	
3	2023, Nisa Hamidah, Erwin Rahayu Saputra, Dian Indihadi, Penggunaan media *flashcard* pada pembelajaran kosakata bahasa inggris di sekolah dasar	1. Pengembangan media *flash card* 2. Focus pada kosakata siswa	1. Mata pelajaran 2. Metode deskriptif kualitatif	
4.	2021, Galih Pranowo, Pengembangan Media *Flash card*s untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca	1. Pengembangan media *flash card* 2. Pada mata pelajaran bahasa Jawa	1. Metode *Borg and Gall* 2. Untuk meningkatkan kemampuan membaca	

5	2021, Ainur Rifqi, Pengembangan Media Pembelajaran *Flash card* Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pada Materi Aksara Jawa Kelas Iv Sd Anak Saleh Kota Malang	1. Pengembangan media *flash card* 2. Pada mata pelajaran bahasa Jawa	1. Metode *Borg and Gall* 2. Untuk meningkatkan keterampilan membaca 3. Materi aksara Jawa	
6.	2022, Budi Febriyanto & Ari Yanto, Penggunaan Media *Flash card* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar	1. Menggunakan media pembelajaran *flash card* 2. Pada sekolah dasar	1. Untuk meningkatkatkan hasil belajar siswa	
7.	2022, Shafa, I., Siregar, Z., & Hasanah, N., Pengembangan Media *Flashcard* Materi Pahlawanku untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar	1. Pengemabngan media pembelajaran *flash card* 2. Pada sekolah dasar	1. Materi pahlawanku 2. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa	
8.	2022, Yuliana Sepe Wangge & Marta Herlina Boleng Leyn,	1. Menggunakan media pembelaja	1. Pada mata pelajaran bahasa Inggris	

	Penggunaan *Flash cards* untuk Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris di SDI Ende 15	ran *flash card* 2. Pada sekolah dasar 3. Untuk meningkatkan kosakata		
9.	2021, Mufisah, Peningkatan Pemahaman Kosakata Bahasa Inggris Siswa Sekolah Dasar dengan Menggunakan Media Pembelajaran *Flash card*	1. Menggunakan media pembelajaran *flash card* 2. Pada sekolah dasar	1. Pada mata pelajaran bahasa Inggris 2. Untuk meningkatkan pemahaman kosakata	
10	2022, Nur Wulan Ramadhanti, Syams Kusumaningrum, & Raisa Anakotta, Pengaruh Media *Flash card* terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Kelas III SD Inpres 109 Perumnas Kota Sorong	1. Penggunaan media pembelajaran *flash card*	1. Pada mata pelajaran bahasa Inggris 2. Fokus kepada penguasaan kosakata	

I. Definisi Istilah

Peneliti memaparkan pemaknaaan mengenai penelitian diantaranya sebagai berikut:

1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran ialah alat perantara penyampaian pesan dari guru kepada siswa yang bertujuan umtuk memberi kemudahan siswa dalam memperoleh pemahaman terhadap materi pelajaran yang diajarkan.

2. Flash card

Flash card adalah media pembelajaran berupa kartu kecil yang dirancang untuk menyampaikan informasi secara ringkas dan mudah dipahami. *Flash card* biasanya terdiri dari dua sisi: satu sisi berisi pertanyaan, gambar, atau kata kunci, sementara sisi lainnya berisi jawaban atau penjelasan singkat.

3. Kosakata

Kosakata adalah kumpulan kata yang dimiliki oleh seseorang atau kelompok tertentu yang digunakan untuk berkomunikasi sehari-hari.

4. Bahasa Jawa

Bahasa Jawa adalah salah satu bahasa daerah di Indonesia yang digunakan oleh masyarakat suku Jawa, terutama di wilayah Jawa Tengah, Yogyakarta, dan Jawa Timur yang memiliki kosakata yang kaya dan unik, yang menggambarkan nilai-nilai budaya, tradisi, dan kehidupan masyarakat Jawa.

J. Sistematika Penulisan

Pada penelitian yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran *Flashcard* Untuk Meningkatkan Kemampuan Kosakata Bahasa Jawa Pada Kelas 4 Sdi Bani Hasyim Singosari", memiliki penjabaran dengan spesifikasi sebagaimana berikut:

BAB I PENDAHULUAN, Pada bagian pengantar, terdapat informasi terkait dengan alasan dilakukannya penelitian, tujuan penelitian, keuntungan pengembangan media pembelajaran, asumsi tentang *flash card* sebagai media pembelajaran, batasan dalam pengembangan, karakteristik produk yang akan dibuat, keunikan penelitian, serta struktur pembahasan yang akan diikuti.

BAB II KAJIAN TEORI, Bagian kajian teori berisi definisi dari setiap istilah yang ada dalam judul. Oleh karena itu, konten dari kajian teori meliputi pembahasan mengenai media pembelajaran, *flash card*, Meningkatkan kosakata dan Bahasa Jawa

BAB III METODE PENELITIAN PENGEMBANGAN, Bagian metode penelitian menjelaskan pendekatan dan jenis penelitian yang diterapkan, tempat serta periode waktu penelitian dilaksanakan, subjek penelitian yang terlibat, metode pengumpulan data yang digunakan serta teknik analisis data yang diterapkan.

BAB IV HASIL PENGEMBANGAN, Bagian hasil pengembangan memuat presentasi data hasil pengembangan produk media pembelajaran, termasuk uji kelayakan dan uji coba untuk mengevaluasi kemanjuran media

pembelajaran *flash card* sebagai alat pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan kosakata Bahasa Jawa siswa kelas IV.

BAB V PEMBAHASAN, Pembahasan ini mencakup analisis tentang proses pengembangan media pembelajaran, yang bertujuan untuk memahami tahapan-tahapan yang ditempuh pada saat pembuatan media pembelajaran. Selain itu, pembahasan juga mengevaluasi efektivitas pengimplementasian media pembelajaran.

BAB VI PENUTUP, Bagian akhir ini mencakup rangkuman dari temuan yang dihasilkan, yang mencerminkan pemahaman peneliti terhadap hasil penelitian yang berasaskan pada analisis yang dibahas sebelumnya. Selain itu, bagian ini juga mengemukakan saran-saran yang bertujuan untuk perbaikan di masa mendatang dalam penelitian serupa.

BAB II
KAJIAN PUSTAKA

A. Media Pembelajaran *Flash card*

1. Prosedur Pengembangan Media Pembelajaran *Flash card*

Secara umum, prosedur pengembangan media pembelajaran terdiri dari tiga tahap utama, yaitu perencanaan, produksi, dan evaluasi. Sementara itu, dalam proses perancangannya, terdapat enam langkah yang perlu dilakukan sebagai berikut[13].

a. Menganalisis kebutuhan dan karakteristik siswa

Dalam kegiatan pembelajaran, kebutuhan diartikan sebagai kesenjangan antara kemampuan yang dimiliki siswa dengan hasil yang diharapkan. Misalnya, jika tujuan pembelajaran adalah mengembangkan keterampilan berpikir kritis, tetapi siswa baru mencapai tahap kognitif dasar seperti mengingat, memahami, dan menerapkan (C1-C3), maka diperlukan latihan untuk meningkatkan kemampuan menganalisis, mengevaluasi, dan menciptakan.

Selain itu, penting untuk menganalisis karakteristik siswa, baik dari segi kemampuan maupun keterampilan yang telah mereka kuasai

[13] Cahyadi Ani, "Pengembangan Media Dan Sumber Belajar: Teori Dan Prosedur," 2019.

sebelumnya. Analisis ini dapat dilakukan melalui tes untuk mengidentifikasi materi yang dianggap sulit dan membutuhkan bantuan media pembelajaran. Langkah ini juga membantu dalam menetapkan tujuan yang ingin dicapai serta menentukan rangsangan indera yang diperlukan untuk mendukung proses belajar.

b. Menentukan instructional objective

Cara Cara supaya dapat menrntukam tujuan pembelajaran yang baik terdapat beberapa langkah yang harus dilakukan diantaranya sebagai berikut:

1) Tujuan pembelajaran harus terpusat pada siswa maknanya tujuan instruksional harus benar-benar mengajarkan siswa untuk menunjukkan perilaku yang diharapkan setelah proses pembelajaran berlangsung.
2) Tujuan harus disajikan dengan kata kerja operasional maknanya kata kerja yang digunakan dapat menunjukkan perilaku yang dapat diamati dan diukur

c. Menentukan materi secara terperinci yang sesuai dengan tujuan

Penyusunan materi dilihat dari pada sub yang dijelaskan dalam tujuan pembelajaran, oleh karena itu materi yang disusun sebagai rangka mencapat tujuan yang diharapkan dalam suatu pembelajaran. Pada materi ini disusun mulai dari hal-hal yang sederhana sampai pada hal yang rumit.

d. Mengembangkan alat ukur keberhasilan

Alat ukur keberhasilan harus dikembangkan sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai dan disesuaikan dengan materi pembelajaran yang disajikan. Alat ukur yang digunakan dapat berupa tes, observasi, penugasan atau *checklist* perilaku.

Instrument yang sudah dikembangkan digunakan untuk melakukan uji coba media yang telah dikembangkan sebelumnya tujuannya untuk menilai media tersebut dan mengukur keberhasilan siswa. Dari hal ini dilihat jika masih terdapat kekurangan maka diperlukan perbaikan namun jika dirasa sudah sesuai maka tidak perlu dilakukan perbaikan. Oleh karena itu, siswa diminta tanggapan mengenai media tersebut dari segi kemenarikan dan keefektifan.

e. Menulis naskah media

Naskah media merupakan suatu bentuk penyajian materi pembelajaran melalui media rancangan yang menjabarkan pokok-pokok materi yang telah disusun secara baik dan disampaikan melalui media, sehingga materi perlu disajikan dalam tulisan atau gambar kedalam naskah program media.

Naskah program media yang dimaksud merupakan sebagaia acuan yang digunakan pengembang dalam memproduksi media. Sebab naskah ini dapat berisikan urutan gambar dan grafis yang diambil oleh

pengembang. Dalam hal ini juga dapat membuat *storyboard* untuk memudahkan dalam penyusunan media.

f. Mengadakan tes dan melakukan revisi

Pada tahapan ini secara keseluruhan dilakukan kegiatan tes kepada siswa untuk mengukur keberhasilan belajar siswa terhadap penggunaan media, dan perlu melakukan revisi dalam rangka perbaikan media.

Terdapat 2 alasan media pembelajaran perlu digunakan, pertama berdasarkan kebutuhan. Sebagaimana diketahui bahwa kehidupan menjadi semakin kompleks, sehingga apa yang harus kita pelajari pun menjadi semakin kompleks, sehingga proses pembelajaran pun menjadi semakin kompleks. Selain itu media juga dapat membantu menyederhanakan konsep-konsep atau menyampaikan sesuatu yang kompleks dan membuatnya lebih mudah untuk dipahami. Kedua, ketersediaan media yang semakin beragam akibat kemajuan teknologi di segala bidang[14]. Akibatnya muncul berbagai media berbasis teknologi yang terus berkembang, terutama didukung dengan adanya perkembangan teknologi yang semakin pesat.

Media pembelajaran merujuk pada semua alat fisik yang dibuat khusus untuk menyampaikan informasi dan memfasilitasi interaksi.

[14] Andi Kristanto, "Media Pembelajaran," *Surabaya: Bintang Surabaya* 84 (2016).

Perangkat fisik yang dimaksud tidak hanya terbatas pada benda-benda nyata., tetapi juga materi cetak, visual, audiovisual, multimedia, dan web. Media harus sengaja dirancang dan dikembangkan untuk memenuhi kebutuhan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media harus mampu menyampaikan informasi beserta pesan pembelajaran sehingga siswa dapat memperoleh pengetahuan secara efektif dan efisien. Selain itu interaksi antara guru dengan siswa, antar siswa, serta antara guru dan sumber belajar dapat dikembangkan dengan baik[15].

Media pembelajaran merujuk kepada segala hal yang digunakan untuk mengkomunikasikan informasi dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran adalah sangat fleksibel karena bisa digunakan di semua tingkat kelas siswa dan dalam segala jenis kegiatan pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dapat membantu siswa untuk memperoleh suatu konsep pengetahuan baru, keterampilan, dan sikap. Menggunakan media pembelajaran bertujuan untuk membantu guru dalam menyampaikan pesan atau materi pelajaran kepada siswa agar pesan lebih mudah dipahami, lebih menarik, dan lebih menyenangkan bagi siswa. Media pembelajaran berguna untuk menarik minat siswa terhadap materi pembelajaran yang disajikan dan meningkatkan pengertian siswa terhadap materi yang disajikan.

[15] Muhammad Yaumi, "Media Dan Teknologi Pembelajaran (Sfs Sirate," *Prenadamedia Group*, 2018.

Di zaman digital ini, pendidik tidak hanya mampu menggunakan media pembelajaran tradisional, tetapi juga media pembelajaran modern. Penggunaan media dalam komunikasi pembelajaran memiliki dampak positif, seperti membuat penyampaian materi lebih efisien, menjadikan proses belajar lebih menarik, interaktif dan efektif dalam hal waktu. Selain itu, kualitas pembelajaran dapat meningkat, serta penggunaan media sangat fleksibel dan bisa dilakukan kapan saja dan di mana saja.

Penggolongan media pembelajaran memiliki beragam jenis menurut para ahli, namun dalam hal ini mengemukakan pendapat dan mengadopsi dari Arsyad bahwa klasifikasi media pembelajaran menurut Leshin, Pollock, & Reiguluth diantarannya adalah sebagai berikut[16].

a. Media berbasis manusia

Media ini memanfaatkan interaksi dan partisipasi manusia dalam komponen proses penting selama pembelajaran berlangsung. Dalam hal ini melibatkan proses komunikasi, kolaborasi antar satu individu dengan kelompok lainnya untuk saling bertukar informasi dan pengetahuan. Contohnya adalah guru, tutor, instruktur, dan lain sebagainya.

[16] Azhar Arsyad, "Media Pembelajaran,".

b. Media berbasis cetak

Media ini merujuk pada segala sesuatu yang berupa fisik yang dapat secara langsung diraba oleh manusia. Media ini seperti halnya buku cetak, majalah, surat kabar, modul, dan sejenisnya. Media cetak memiliki cakupan yang lebih terbatas dari pada media digital, namun masih menjadi sumber informasi yang penting dan memilki keunggulannya sendiri.

c. Media berbasis audio

Media audio adalah media yang hanya mengeluarkan suara atau rekaman tanpa adanya gambar atau video yang dapat dilihat oleh pancaindra. Seperti halnya *tape recorder*, radio, rekaman, dan lain sebagainya

d. Media berbasis visual

Media visual merupakan media yang jelas dapat dilihat oleh indra penglihatan manusia. Media ini dapat berupa gambar diam atau vidio gerak tanpa adanya suara. Jadi hanya dapat dilihat saja. Contohnya adalah gambar diam atau gambar gerak, foto, lukisan dan lain sebagainya.

Penggunaan media pembelajaran visual atau media pembelajaran yang dapat diamati dengan menggunakan indera prnglihatan merupakan salah 38 satu cara yang dapat dilakukan guru

dalam proses pembelajaran. Hal tersebut juga dijelaskan dalam surah Al-Baqarah (2): 31 yang berbunyi:

وَعَلَّمَ اٰدَمَ الْاَسْمَاۤءَ كُلَّهَا ثُمَّ عَرَضَهُمْ عَلَى الْمَلٰۤىِٕكَةِ فَقَالَ اَنْۢبِـُٔوْنِيْ بِاَسْمَاۤءِ هٰٓؤُلَاۤءِ اِنْ كُنْتُمْ صٰدِقِيْنَ

Artinya: *"Dan Dai mengajarkan kepada Adam nama-nama (benda-benda) seluruhnya, lalu mengemukakannya pada Para Malaikat kemudian berfirman: "Sebutkanlah Kepada-Ku nama-nama benda- benda itu jika kamu memang benar orang-orang yang benar."*

Pada ayat Pada ayat tersebut Nabi Adam a.s. diajarkan oleh Allah mengenai seluruh nama benda yang berada di muka bumi ini, kemudian Allah memberikan perintah pada para malaikat untuk menyebutkan nama benda tersebut, yang sebelumnya malaikat belum mengetahuinya. Tentu Allah ssudah memberikan gambaran mengenai benda yang telah disebutkan oleh Nabi Adam a.s.

Selain itu pada firman Allah tersebut dapat diambil garis merah bahwa pembelajaran menggunakan media pembelajaran visual juga sudah diajarkan Allah pada Nabi Adam a.s. yang mana selanjutnya Nabi Adam a.s. memberitahukan nama-nama benda-benda tadi melalui gambaran pada para malaikat.

e. Media berbasis audio-visual

Media audio-visual merupakan media yang menggabungkan antara suara dan sesuatu yang dapat dilihat. Sehingga media ini dapat didengar dan dilihat oleh pancaindra. Contoh dari media ini adalah film, dokumenter, video interaktif, skrip dan suara, dan lain sebagainya.

f. Media berbasis komputer

Media ini merupakan media yang memanfaatkan teknologi atau komputer selama penggunaan atau pembuatan. Contoh dari media ini adalah pembelajaran dengan bantuan komputer, media interaktif, hypertext, stroryline, dan lain sebagainya.

Pendapat lain mengenai ragam dan jenis media pembelajaran yaitu menurut Yaumi 2018 yang menyatakan bahwa media pembelajaran terbagi menjadi tujuh, diantaranya adalah sebagai berikut[17].

a) Realia, merupakan jenis media yang terkadang sering kali tidak dipikirkan sebagai media karena berkaitan secara langsung dengan pancaindera yang meliputi melihat, mendengar, mencium, merasa, dan meraba. Contoh dari media realia adalah tumbuhan, hewan, artefak, atau benda lainnya yang dapat disaksikan secara langsung oleh siswa. Selain benda, orang juga dapat digolongkan sebagai media apalagi saat mendemonstrasikan suatu kejadian. Dalam hal ini orang termasuk guru, siswa dan lain sebagainya.

Model, dalam hal ini bermakna benda pengganti yang berarti seperti benda tiruan yang bersifat tiga dimensi maksudnya adalah benda yang dapat secara langsung dilihat oleh siswa. Contoh dari benda model adalah peta dunia, globe, anatomi manusia atau hewan, ular

[17] Yaumi, "Media Dan Teknologi Pembelajaran (Sfs Sirate."

tangga dan lain sebagainya dapat dijadikan sebagai media pembelajaran.

b) Teks, media jenis teks merujuk pada segala sesuatu yang disampaikan dengan huruf atau angka yang disajikan dalam bentuk *printed materials*, pada komputer, papan, infografis dan lain sebagainya. Selain itu media dalam bentum teks ini dapat berupa cetak seperti buku, modul, lembar kerja siswa dan lain sebagainya. Sedangkan bentuk teks yang disajikan pada non-cetak seperti *powerpoint* atau pada jenis tampilan lain yang menggunakan layar baik dari komputer dan *smartphone*.

c) Visual dalam bentuk ini berupa segala sesuatu yang dapat dilihat oleh mata. Dalam hal ini terdiri dari atas visual cetak terdiri dari grafik, bagan, poster, gambar dan lain sebagainya. Sedangkan visual proyektor terdiri dari *overhead projector*, *powerpoint*. Adapun visual pajangan yang terdiri dari *blackboard, whiteboard*, papan buletin dan lain sebagainya

d) Audio, berupa media pembelajaran yang dapat didengar dalam hal ini dapat bersumber dari suara apapun itu dari manusia, hewan, mesin, alam dan lain sebagainya. Namun kebanyakan audio yang digunakan dalam proses pembelajaran direkam menggunakan *compact disc* dan *auditape*.

e) Video, dalam hal ini menampilkan gambar yang dapat bergerak baik memiliki suara atau tidak memiliki suara. Penanyangan video biasanya menggunakan proyektor, *videotape*, *webcast* dan lain sebagainya.

f) Multimedia, merupakan penggabungan dari media realia, model, teks, visual, audio, video yang digunakan dalam waktu yang bersamaan dan dapat dikendalikan melalui komputer atau *smartphone*.

Pengembangan media pembelajaran adalah proses yang melibatkan perancangan, pembuatan, penyempurnaan, dan pengembangan media pembelajaran dengan mengacu pada teori pengembangan yang sudah ada[18]. Media pembelajaran berfungsi sebagai salah satu sumber belajar bagi siswa untuk menerima pesan dan informasi dari pendidik, sehingga materi pembelajaran dapat diserap lebih baik dan membantu membentuk pengetahuan siswa[19].

[18] Rini Sefriani, "Design And Development Based Learning Media Application Using Mobile App Inventor," *International Journal Of Educational Development And Innovation* 1, No. 1 (2021).

[19] Tarkul Hammi, Ma Hamid, And Endi Permata, "Pengembangan Trainer Instalasi Motor Listrik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Menengah Kejuruan," *Tekno: Jurnal Teknologi Elektro Dan Kejuruan. Malang: Universitas Negeri Malang* 30, No. 1 (2020): 1–10.

Pengembangan media pembelajaran dilakukan secara sistematis berdasarkan kebutuhan dan karakteristik siswa serta diarahkan untuk menghasilkan perubahan positif pada kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa sesuai dengan tujuan pembelajaran. Media pembelajaran yang baik harus meningkatkan motivasi siswa untuk belajar, merangsang proses belajar, membantu siswa mengingat apa yang telah mereka pelajari, dan mengaktifkan proses belajar dengan membiarkan mereka berinteraksi satu sama lain[20].

Penggunaan media pembelajaran dijelaskan juga didalam Al-Qur'an surah An-Nahl ayat 44 sebagai berikut.

بِالْبَيِّنٰتِ وَالزُّبُرِۗ وَاَنْزَلْنَآ اِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ اِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ يَتَفَكَّرُوْنَ

Artinya *"(mereka kami utus) dengan membawa keterangan dan kitab-kitab. Dan kami turunkan Al-Quran kepadamu, supaya engkau menerangkan kepada manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka agar mereka berpikir"*.

Ayat tersebut menjelaskan bahwa pembelajaran di sekolah sebaiknya harus dipikirkan dengan matang yang disesuaikan dengan karakteristik siswa. Terutama sebagai guru pada saat menjelaskan dan

---

[20] S Si Muthmainnah Et Al., *Pemanfaatan Dan Pengembangan Media Pembelajaran* (Media Sains Indonesia, 2022).

menerangkan materi kepada siswa hendaknya menggunakan media pembelajaran yang sebaiknya di rancang secara inovatif, kreatif, dan tidak monoton. Hal ini bertujuan agar pembelajaran dapat berlangsung dengan optimal sehingga tujuan pendidikan dapat tercapai dengan baik dan maksimal sesuai harapan.

Selain itu, dalam penggunaan media pembelajaran sebagai seorang guru harus memahami perkembangan kognitif dan psikologis siswa. Sebab tujuan pembelajaran bukan hanya memberikan pemahaman terhadap materi yang disampaikan, namun menanamkan pendidikan karakter yang sesuai dengan profil pelajar pancasila[21]. Maka media pembelajaran yang digunakan harus disesuaikan dengan kemampuan kognitif siswa, memperhatikan afektif dan psikomotorik serta perkembangan psikologis siswa serta memperhatikan sarana prasarana yang ada di sekolah.

Disisi lain terdapat urgensi pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi. Dinamika perkembangan dan kemajuan dari waktu ke waktu senantiasa mempengaruhi perkembangan teknologi dan menuntutnya untuk disesuaikan dengan kebutuhan masyarakat secara keseluruhan. Teknologi yang dikembangkan manusia juga mempunyai berbagai jenis dan fungsi, seperti bioteknologi, teknologi multimedia,

[21] Sulastri Sulastri Et Al., "Penguatan Pendidikan Karakter Melalui Profil Pelajar Pancasila Bagi Guru Di Sekolah Dasar," *Jrti (Jurnal Riset Tindakan Indonesia)* 7, No. 3 (2022): 583.

dan teknologi komunikasi, serta memberikan kontribusi yang besar terhadap pendidikan. Oleh karena itu, dengan hadirnya teknologi tersebut diharapkan perkembangan tersebut juga akan meningkatkan nilai mutu pendidikan di Indonesia.

Maka dari itu, urgensi media pembelajaran diantaranya adalah sebagai berikut[22].

a) *Anytime and anywhere*, salah satu kelebihan adanya teknologi dan informasi adalah memberikan kemudahan bagi penggunanya untuk dapat membuka dan mengakses tanpa adanya ruang dan waktu, sehingga proses pembelajaran tidak mudah terhambat pada pelaksanaannya.

b) Media dapat diakses melalui sumber pembelajaran jarak jauh, dalam hal ini pastinya membutuhkan internet untuk dapat mengakses medianya. Materi yang ada didalam media juga dapat beragam dan mencakup semua aspek pembelajaran dan dapat diakses oleh semua orang setiap saat.

c) Peningkatan kualitas pendidikan dan pelatihan adalah menjadi hal penting, terutama saat dilakukan eskpansi pendidikan. Sehingga adanya media berbasis teknologi dan informasi dapat meningkatkan mutu pendidikan melalui peningkatan partisipasi dan hasil belajar siswa, fasilitas sekolah yang terus dilakukan perkembangan, dan juga pelatihan terhadap guru. Disisi lain memanfaatkan teknologi dengan tepat sebab di era saat ini

[22] Thoriq Aji Silmi And Abdulloh Hamid, "Urgensi Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi," *Inspiratif Pendidikan* 12, No. 1 (2023): 69–77.

pembelajaran harus mengikuti perkembangan zaman dan dengan adanya teknologi maka dapat mengelola pembelajaran dengan berpusat kepada siswa (*student centered*).

d) Pemanfaatan teknologi dan informasi dapat lebih memotivasi siswa dalam belajar, pastinya penggunaan beragam media dalam pembelajaran seperti video, televisi, multimedia yang dapat dikombinasikan dengan gambar, teks, suara, video, kuis, yang dikemas dalam model pembelajaran tertentu untuk menarik minat belajar siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

e) Peningkatan pelatihan guru, adanya teknologi dan informasi juga telah dimanfaatkan oleh para guru dalam meningkatkan kualitas. Pembelajaran dalam konteks Indonesia, Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan secara berkelanjutan melaksanakan segala upavat untuk meningkatkan profesionalisme guru, termasuk memberikan pelatiahn teknologi dan informasi, baik secara *face to face, in-house training, blended learning*.

2. Media *Flash card*

Flash card merupakan media pembelajaran dalam bentuk kartu yang berisi gambar-gambar, teks, atau tanda simbol yang membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran. *Flash card* berukuran 8 x 12 cm,kartu *flash card* ini dapat berisi gambar-gambar (benda-benda, binatang, dan

sebagainya) dapat digunakan untuk melatih siswa dalam memberikan respon teradap materi yang telah disampaikan melalui kartu tersebut.[23]

Menurut Ikasari dalam jurnal yang ditulis oleh Nurul Ifaedah dan Sriyanto menjelaskan bahwa *flash card* adalah media yang berbentuk kartu bergambar yang ukurannya seukuran dengan *postcard*, gambar yang ditampilkan adalah gambar tangan atau foto kemudian ditempelkan di kartu-kartu tersebut.

Dari berbagai pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa media *flash card* adalah media pembelajaran yang berbentuk kartu yang berisi gambar dan kartu yang berisi tulisan/teks yang berukuran 8 x 12 cm, dimana gambar yang sudah ada kemudian ditempelkan di lembaran-lembaran *flash card*.

a. Kelebihan *Flash card*

Flash card memiliki beberapa kelebihan yaitu:

1) Mudah di bawa-bawa, dengan ukuran yang kecil *flash card* dapat disimpan ditas bahkan di saku, sehingga tidak membutuhkan ruang yang luas, dan dapat digunakan dimana saja, dikelas maupun diluar kelas.
2) Praktis, dilihat dari cara pembuatan dan penggunaannya, media *flash card* sangat praktis, dalam mengunakan media ini guru tidak perlu

[23] Putri Ratna Wati, "Pengaruh Media *Flash card* Terhadap Penguasaan Pembelajaran Al Qurâ€Tm An Hadits Siswa Kelas I Mi Brawijaya I Trowulan," Vol. 5, 2021, 256–65.

memiliki keahlian khusus, sehingga guru dapat menggunakannya dengan mudah.

3) Mudah diingat, media *flash card* disajikan dengan menggabungkan antara gambar dan teks yang dapat memudahkan siswa untuk memahami materi yang telah disampaikan.[24]

Menurut fitri iswari[25] dalam jurnal yang berjudul " pengembangan media pembelajaran bahasa inggris berupa *flashcard* bergambar pada tingkat sekolah dasar" menjelaskan kelebihan media *flash card* adalah; 1) mudah dibawah kemana-kemana karena ukurannya seukuran postcard, 2) praktis dalam membuat dan menggunakannya, sehingga kapanpun anak didik bisa belajar dengan baik menggunakan media ini; 3) mudah diingat karena kartu ini sangat menarik, berisi huruf atau angka, simpel, dapat merangsang otak lebih lama mengingat pesan pada kartu; 4) sangat menyenangkan digunakan sebagai media pembelajaran dalam bentuk permainan.

Menurut Sri mulyani[26] dalam jurnal yang berjudul "penggunaan media kartu (*flash card*) dalam meningkatkan hasil belajar konsep mutasi bagi peserta didik kelas XII" menjelaskan kelebihan media kartu (*flash card*)

[24] Rosananda Arnas Pradana And Agus Budi Santosa, "Studi Literatur Media Pembelajaran *Flash card* Dapat Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Perekayasaan Sistem Radio Dan Televisi," *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro* 9, No. 03 (2020): 575–83.

[25] Fitria Iswari, "Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Inggris Berupa *Flashcard* Bergambar Pada Tingkat Sekolah Dasar," *Deiksis* 9, No. 02 (2017): 119–28.

[26] Sri Mulyani, "Penggunaan Media Kartu (*Flash card*) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Konsep Mutasi Bagi Peserta Didik Kelas Xii," *Jurnal Profesi Keguruan* 3, No. 2 (2017): 143–48.

adalah harga bahan murah, mudah diperoleh, mudah digunakan, warna warni, mudah dipindahkan.

Dari berbagai pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa kelebihan media *flash card* adalah mudah dibuat, mudah digunakan, mudah dibawa kemana-mana dan juga praktis.

b. Cara Menggunakan *Flash card*

Langkah-langkah penggunaan media *flash card* adalah sebagai berikut:

1) Kartu-kartu yang sudah disusun dipegang oleh guru setinggi dada dan menghadap ke siswa.
2) Cabutlah satu per satu kartu tersebut setelah guru selesai menjelaskan.
3) Berikan kartu-kartu yang telah selesai dijelaskan kepada siswa yang duduk didekat guru. Mintalah siswa itu untuk mengamati kartu tersebut lalu teruskan kepada siswa yang lain sampai semua siswa kebagian.

Jika disajikan dalam bentuk permainan, letakkan kartu-kartu tersebut secara acak dan tidak perlu disusun. Siapkan siswa yang akan berlomba atau bermain, misal tiga orang untuk berdiri sejajar, kemudian guru memberi perintah misalnya cari nama binatang “kuda”, maka siswa berlari menghampiri kotak tersebut untuk mengambil kartu yang bergambar kuda dan bertuliskan “kuda”.

3. Kosakata

a. Pengertian kosakata

Banyak definisi kosakata yang dikemukakan para ahli bahasa. Pendapat ahli yang satu dengan ahli yang lainnya mungkin berbeda, tetapi banyak pula persamaannya. Kosakata merupakan hal mendasar yang harus dikuasai dalam mempelajari suatu bahasa. Kosakata sendiri berarti perbendaharaan kata.

Kosakata menurut Soedjito dalam Sidiq[27] dapat diartikan sebagai berikut :

1) Semua kata yang terdapat dalam suatu bahasa.
2) Kekayaan kata yang dimiliki oleh seorang pembicara atau penulis.
3) Kata yang dipakai dalam suatu bidang ilmu pengetahuan.
4) Daftar kata yang disusun seperti kamus disertai penjelasan secara singkat dan praktis.

Sedangkan Nurgiyantoro[28] menyatakan bahwa kosakata adalah kekayaan kata yang dimiliki (terdapat dalam) oleh suatu bahasa. Menurut Soedjito & Saryono[29] kosakata adalah perbendaharaan kata atau kekayaan kata yang dimiliki oleh suatu bahasa.

---

[27] Akhmad Sidiq, "Improving English Vocabulary Through Topic-Based Learning Of The Fifth Grade Students At Mi Al Rosyad Talang Pasuruan," *Sinteks: Jurnal Teknik* 11, No. 2 (2022): 95–107.

[28] Burhan Nurgiyantoro, "Penilaian Pembelajaran Sastra Berbasis Kompetensi," *Yogyakarta: Bpfe*, 2010.

[29] Nurfadillah Aulia, Silfi Angraini, And Agung Suhadi, "Analisis Kosakata Siswa Melalui 'Mime Game' Di Sdn 25 Kota Bengkulu," *Musyawarah: Jurnal Pengabdian Masyarakat* 2, No. 1 (2024): 169–76.

Kridalaksana[30] mengemukakan bahwa kosakata adalah

1) Komponen bahasa yang memuat semua informasi tentang makna pemakaian kata dalam bahasa;
2) Kekayaan kata yang dimiliki seorang pembicara, penulis, atau suatu bahasa;
3) Daftar kata yang disusun seperti kamus, tetapi dengan penjelasan yang singkat dan praktis.

Kosakata merupakan komponen yang sangat penting bahkan bisa disebut sebagai kunci dalam mempelajari bahasa. Sebab, penguasaan kosakata berpengaruh terhadap ketrampilan berbahasa seseorang, baik secara kualitas maupun kuantitas. Semakin seseorang memiliki kekayaan dalam kosakata maka semakin besar pula orang tersebut terampil dalam berbahasa. Sehingga pengajaran kosakata di sekolah dasar sangat penting diajarkan karena menjadi dasar bagi pengembangan ketrampilan berbahasa siswa.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa kosakata merupakan komponen dalam suatu bahasa yang memuat daftar kata-kata yang digunakan oleh orang baik secara individu maupun kelompok untuk berkomunikasi dan mengekspresikan pikiran dan rasa dalam berbagai ruang lingkup kehidupan.

[30] Harimurti Kridalaksana, "Pembentukan Kata Dalam Bahasa Indonesia," *(No Title)*, 1989.

Berdasarkan definisi kosakata diatas dapat dilihat bahwa penguasaan kosakata bagi anak sangatlah penting, agar anak mampu untuk berbahasa dengan baik khususnya bagi anak tunarungu. Semakin anak tunarungu menguasai banyak kosakata maka anak akan semakin baik dalam berbahasanya dan juga semakin terampil dalam berbahasa.

b. Jenis Kosakata

Kosakata memiliki berbagai macam jenis seperti halnya pada tunarungu yang memiliki jenis sesuai dengan tingkatan kemampuan berbicara. Menurut Djago Taringan dalam Febrisma[31] jenis kosakata dapat dikategorikan sebagai berikut ini :

1) Kosakata dasar (*basic vocabularry*)

Menurut Taringan[32] kosakata dasar adalah kata-kata yang tidak mudah berubah atau sedikit sekali kemungkinannya dipungut dari bahasa lain. Di bawah ini yang termasuk ke dalam kosakata dasar yaitu:

a) Istilah kekerabatan, misalnya: ayah, anak, nenek, kakek, paman, bibi, mertua, dan sebagainya
b) Nama-nama bagian tubuh, misalnya: kepala, rambut, lidah dan sebagainya

[31] Nurliya Febrisma, "Upaya Meningkatkan Kosakata Melalui Metode Bermain Peran Pada Anak Tunagrahita Ringan (Ptk Kelas Dv Di Slb Kartini Batam)," *E-Jupekhu (Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus)* 1 (2013): 2–120.

[32] Ina Magdalena, Nurul Ulfi, And Sapitri Awaliah, "Analisis Pentingnya Keterampilan Berbahasa Pada Siswa Kelas Iv Di Sdn Gondrong 2," *Edisi* 3, No. 2 (2021): 243–52.

c) Kata ganti (diri, petunjuk), misalnya: saya, kamu, dia, kami, kita, mereka, ini, itu, sana, sini dan sebagainya
d) Kata bilangan, misalnya: satu, dua, sepuluh, seratus, sejuta, dan sebagainya
e) Kata kerja, misalnya: makan, minum, tidur, pergi, dan sebagainya;
f) Kata keadaan, misalnya: suka, duka, lapar, haus, dan sebagainya;
g) Kosakata benda, misalnya: tanah, udara, air, binatang, matahari, dan sebagainya.

2) Kosakata aktif dan kosakata pasif

Menurut Djago Taringan dalam Muttaqien[33] Kosakata aktif adalah kosakata yang sering digunakan dalam berbicara dan menulis. Sedangkan kosakata pasif adalah kosakata yang jarang atau tidak pernah dipakai.

Berdasarkan dari jenis-jenis kosakata diatas dapat disimpulkan bahwa seseorang memiliki banyak ragam kosakata, seperti pada kosakata dasar yang terdiri dari istilah kekerabatan, nama-nama bagian tubuh, kata ganti, kata bilangan pokok, kata kerja pokok, kata keadaan pokok, dan benda-benda universal. Dalam kosakata pasif dan aktif terbagi beberapa kelompok yaitu kata abstrak dan kata kongkret, kata umum dan kata khusus, kata populer, dan kata kajian, kata baku dan non baku, kata asli dan kata serapan.

[33] Sidiq, "Improving English Vocabulary Through Topic-Based Learning Of The Fifth Grade Students At Mi Al Rosyad Talang Pasuruan."

4. Bahasa Jawa

a. Pengertian Bahasa Jawa

Bahasa Jawa memiliki peran dan fungsi sebagai sarana komunikasi antar anggota masyarakat dan juga sebagai identitas daerah, bahasa, sastra, seni, dan budaya daerah dimana memuat nilai – nilai kearifan lokal yang perlu untuk dilestarikan dan dikembangkan dalam pembelajaran formal di sekolah/madrasah. Untuk meningkatkan keterampilan berbahasa Jawa dengan baik dan benar maka perlu diekplorasi kemampuan berbahasa, bersastra, dan berpikir sebagai dasar kemampuan literasi berbahasa Jawa.

Pembelajaran bahasa Jawa di madrasah/sekolah menggunakan model utama pedagogi genre. Model pembelajaran pedagogi genre adalah model pembelajaran dengan pemahaman teks sebagai model dua lapis yang mendasari desain model pengajaran berbasis teks. Model ini menekankan bahwa teks merupakan suatu unit makna yang dirancang untuk mencapai tujuan sosial tertentu dan tidak dapat dipisahkan dari konteks sosialnya. Sebagai metodologi pengajaran yang berorientasi teks, prinsip dasar pedagogi ini ada dua, yaitu genre pengetahuan dan genre kurikulum. Genre pengetahuan berkaitan dengan

mengidentifikasi genre kunci atau jenis teks yang digunakan sebagai bahan untuk tujuan pengajaran[34].

b. Tujuan Mata Pelajaran Bahasa Jawa

Pembelajaran Bahasa Jawa pada mempunyai tujuan untuk mengarahkan siswa mempunyai kemampuan diantaranya:

1. Berkomnikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku, baik secara lisan maupun tulis;
2. Menghargai dan bangga menggunakan bahasa daerah (Jawa) sebagai sarana berkomunikasi dan lambang kebanggaan serta identitas daerah;
3. Memahami dan menggunakan bahasa daerah (Jawa) dengan tepat dan kreatif untuk berbagai tujuan;
4. Menggunakan bahasa daerah (Jawa) untuk meningkatkan kemampuan intelektual, kematangan emosional, spiritual dan sosial;
5. Menikmati dan memanfaatkan karya sastra dan budaya daerah (Jawa) untuk memperhalus budi pekerti, meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa;

[34] Ika Lestari Damayanti Et Al., "Building Knowledge About Language For Teaching Ielts Writing Tasks: A Genre-Based Approach," *Studies In English Language And Education* 10, No. 2 (2023): 756–76.

6. Menghargai dan membanggakan sastra daerah sebagai khasanah budaya dan intelektual manusia Indonesia.

c. Karakteristik Pembelajaran Bahasa Jawa

Pembelajaran bahasa Jawa mempunyai karakteristik bahasa, sastra, dan budaya yang di dalamnya memuat nilai-nilai untuk memperkuat identitas lokal, mewujudkan masyarakat yang berbudaya sekaligus sebagai pengembangan karakter Pancasila. Secara khusus mata pelajaran muatan lokal bahasa Jawa memiliki karakteristik sebagai berikut:

1. Mata pelajaran bahasa Jawa meliputi kemampuan menyimak, membaca dan memirsa sebagai kemampuan reseptif, dan kemampuan berbicara, mempresentasikan dan menulis sebagai kemampuan produktif.
2. Mata pelajaran bahasa Jawa memakai pendekatan dengan metode utama berbasis genre melalui pemanfaatan beragam tipe teks dan teks multimoda (lisan,tulis, visual, audio, audiovisual). Model pembelajaran menggunakan pedagogi genre, yaitu: penjelasan (explaining, building the context), pemodelan (modelling), pembimbingan (joint construction), dan pemandirian (independent construction); serta kegiatan yang mendorong pelajar untuk berpikir kritis, kreatif, dan imajinatif dalam proses pembelajaran.

3. Mata pelajaran bahasa Jawa diajarkan untuk membangun karakter, budi pekerti, dan identitas diri dengan mendayagunakan bahasa, sastra, dan budaya daerah (Jawa).
4. Mata pelajaran bahasa Jawa diajarkan dengan memanfaatkan teknologi, informasi, dan komunikasi serta mengadaptasi situasi pembelajaran yang selaras dengan tuntutan jaman.

d. Capaian Pembelajaran Bahasa Jawa Fase B Untuk Kelas 4

Siswa pada akhir fase B (Kelas 3 – 4) diharapkan mampu berbahasa Jawa untuk berkomunikasi dan bersikap sesuai dengan tata krama (unggah ungguh) kepada teman sebaya dan orang yang lebih tua dari usianya. Siswa diharapkan mampu memahami dan menyampaikan pesan/makna yang ada dalam teks narasi dongeng, geguritan/puisi anak, dan basa rinengga (bahasa yang disusun dengan indah dan terdiri dari penggabungan kata-kata berbeda yang kemudian menjadi kalimat indah dan menarik, sehingga dapat meresap ke dalam hati atau bahasa kiasan)

Siswa mampu mengungkapkan ide/gagasan secara mandiri maupun berkelompok/diskusi menggunakan bahasa Jawa. Siswa mampu memahami penggunaan aksara Jawa (legena dan sandhangan swara). Siswa mampu membaca dan menulis kalimat sederhana menggunakan aksara Jawa serta fasih membaca teks berbahasa Jawa. Siswa mahir menulis tegak bersambung dengan benar. Siswa mampu mempresentasikan dan menulis teks sederhana berjenis teks narasi teks

deskripsi, teks rekon, teks prosedural, ataupun teks eksposisi menggunakan bahasa Jawa. Siswa mampu meningkatkan kemampuan kosakata bahasa Jawa melalui berbagai kegiatan berbahasa dan bersastra dengan tema dan topik beragam. Berikut elemen yang harus dicapai pada fase B (kelas 3 – 4) pada mata pelajaran Bahasa Jawa:

Tabel 2. 1 Capaian Pembelajaran Fase B Berdasarkan Elemen

Elemen	**Capaian Pembelajaran**
Menyimak	Siswa mampu: a) Memahami ide pokok (gagasan) suatu pesan lisan, informasi dari media audio, teks aural (teks yang dbacakan dan/atau didengar), dan instruksi isan yang berkaitan dengan tujuan berkomunikasi. b) Memaknai teks narasi (dongeng anak) yang dibacakan atau dari media audio. c) Memahami aksara Jawa (*legena dan sandhangan swara*) yang dibacakan atau dari media audio visual. d) Memaknai basa rinengga (*entar, saroja, garba*) dari teks yang dibaca atau didengar melalui media audio.
Membaca dan Memirsa	Siswa mampu: a) Memahami pesan dan informasi tentang kehidupan sehari – hari, teks narasi (dongeng anak), dan puisi anak dalam bentuk cetak atau elektronik. b) Membaca kata – kata baru dengan pola kombinasi huruf

Elemen	Capaian Pembelajaran
	yang telah dikenalinya dengan fasih. c) Memahami ide pokok dan ide pendukung pada teks informatif. d) Menjelaskan hal – hal yang dihadapi oleh tokoh cerita pada teks narasi (dongeng anak). e) Memaknai kosakata baru dari teks yang dibaca atau tanyangan yang dipirsa sesuai dengan topik. f) Membaca kata dalam *aksara* Jawa *legena* dan *sandhangan swara*. g) Memahami dan memaknai *basa rinengga* (*entar*, *saroja*, *garba*) dari teks yang dibaca
Berbicara dan Mempresentasikan	Siswa mampu: a) Berbicara dengan diksi/pilihan kata dan sikap tubuh/gestur yang santun dan sopan b) Menggunakan volume suara dan intonasi yang tepat serta sesuai dengan unggah ungguh basa. c) Mengajukan dan menanggapi pertanyaan, jawaban pernyataan, penjelasan dalam suatu percakapan dan diskusi dengan aktif. d) Menjelaskan ide/gagasan dalam suatu percakapan dan diskusi dengan mematuhi tata cara serta petunjukknya. e) Menceritakan kembali informasi yang dibaca atau didengar dari teks narasi dengan topik yang beragam. f) Melagukan tembang dolanan

Elemen	Capaian Pembelajaran
Menulis	Siswa mampu: a) Menulis teks narasi (dongeng anak), teks deskripsi, teks rekon (diri sendiri), teks prosedur, dan teks ekposisi dengan rangkaian kalimat yang beragam, informasi yang rinci dan akurat dengan topik beragam. b) Terampil menulis tegak bersambung, mampu menulis kata dan kalimat sederhana dalam aksara Jawa (*legena dan sandhangan swara*)

B. Kevalidan Media Pembelajaran

Media pembelajaran dapat dikatakan valid apabila telah melalui proses pengujian yang memastikan bahwa media tersebut sesuai dengan tujuan pembelajaran, relevan dengan materi yang diajarkan, serta mampu mendukung proses belajar secara efektif. Validitas media pembelajaran sangat penting karena berkaitan langsung dengan kualitas pembelajaran yang dihasilkan.

Berikut adalah penjelasan lebih rinci mengenai alasan mengapa media pembelajaran dapat dikatakan valid:

1. Sesuai dengan Tujuan Pembelajaran

   Media pembelajaran harus dirancang untuk membantu peserta didik mencapai kompetensi yang telah ditetapkan dalam tujuan pembelajaran. Tujuan ini mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotor.

Contoh: Jika tujuan pembelajaran adalah memahami konsep bilangan pecahan, media yang valid akan menyediakan visualisasi dan aktivitas yang membantu siswa memahami konsep tersebut secara konkret.

Ciri-ciri validitas berdasarkan tujuan:

- Media sesuai dengan Capaian Pembelajaran
- Mendukung pencapaian target belajar yang spesifik.

2. Relevansi dengan materi yang diajarkan

Media harus relevan dan sesuai dengan isi materi yang diajarkan. Relevansi ini meliputi kesesuaian isi media dengan materi pelajaran, kurikulum, serta kebutuhan peserta didik.

Contoh: Dalam pelajaran sains tentang sistem peredaran darah, media seperti video animasi tentang perjalanan darah akan lebih relevan dibandingkan media yang hanya berupa teks.

Ciri-ciri relevansi:

- Isi media sesuai dengan materi pembelajaran
- Tidak mengandung informasi yang membingungkan atau tidak relevan
- Memperkuat pemahaman siswa tehadap to[ik yang dibahas

3. Kesesuaian dengan Karakteristik Peserta Didik

Media pembelajaran yang valid harus mempertimbangkan karakteristik peserta didik, seperti usia, tingkat pemahaman, minat, dan kebutuhan belajar.

Contoh: Untuk siswa SD, media pembelajaran yang valid akan menggunakan warna cerah, gambar menarik, dan bahasa yang sederhana.

Ciri-ciri kesesuaian:

- Menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh peserta didik.
- Menyesuaikan tingkat kesulitan dengan kemampuan siswa.
- Menarik minat siswa untuk belajar.

5. Diuji oleh para Ahli

Media pembelajaran yang valid harus melalui proses validasi oleh para ahli, seperti ahli pendidikan, ahli materi, dan ahli media. Proses ini memastikan bahwa media tersebut layak digunakan dan tidak memiliki kekurangan yang signifikan.

Proses validasi ahli meliputi:

- Pengecekan isi media oleh ahli materi (content expert)
- Evaluasi desain media oleh ahli media (media expert).
- Pengujian implementasi media dalam pembelajaran oleh guru.

6. Mendukung keefektifan proses pembelajaran

Media yang valid harus membantu proses pembelajaran menjadi lebih efektif, efisien, dan menyenangkan. Validitas ini dapat dilihat dari seberapa baik media meningkatkan pemahaman, minat, atau keterlibatan peserta didik.

Contoh: jika media pembelajaran berupa aplikasi interaktif dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi dengan lebih cepat dibandingkan metode konvensional, maka media tersebut valid.

Indikator efektivitas Media:

- Media meningkatkan pemahaman peserta didik.
- Media membuat proses pembelajaran lebih menarik dan interaktif.
- Siswa lebih aktif dan antusias selama proses belajar.

7. Mengacu pada Standar Pendagogis

Media pembelajaran harus memenuhi standar pedagogis, yaitu prinsip-prinsip dasar dalam pendidikan, seperti kejelasan informasi, alur yang sistematis, dan fleksibilitas penggunaan.

Contoh: media yang valid akan menyajikan materi secara bertahap, dari konsep sederhana ke kompleks, agar peserta didik tidak merasa kewalahan.

Kriteria standar pendagogis:

- Penyajian materi logis dan sistematis.
- Mudah digunakan oleh guru maupun siswa.
- Fleksibel untuk berbagai metode pembelajaran

Kevalidan media pembelajaran adalah penilaian terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan. Sehingga media pembelajaran tersebut dalam diketahui apakah sudah layak atau belum. Untuk megetahui kelayakan media pembelajaran perlu diadakan validasi ahli terhadap media pembelajaran. Validasi ahli meliputi ahli media, ahli materi, dan ahli bidang lainnya menyesuaikan media pembelajaran yang dikembangkan. Media yang sudah divalidasi oleh ahli dengan kriteria atau pedoman penilaian, maka media pembelajaran akan memperoleh nilai layak dan bisa digunakan atau tidak layak dan revisi total. Adapun kriteria kriteria atau pedoman penilaian kelayakan suatu media pembelajaran yang diterjemahkan ke dalam symbol angka adalah sebagai berikut[35].

Sangat Baik = 5 (81 – 100 %)

Baik = 4 (61 – 80 %)

Cukup Baik = 3 (41 – 60 %)

Kurang Baik = 2 (21 – 40 %)

Sangat Tidak Baik = 1 (1 – 20 %)

[35] Nunuk Suryani, Achmad Setiawan, And Aditin Putria, "Media Pembelajaran Inovatif Dan Pengembangannya," 2019.

Dari uraian kriteria atau pedoman di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran dengan nilai 5 mendapatkan kriteria sangat layak. Nilai 4 mendapatkan layak. Medi pembelajaran dengan nilai 4 dan 5 bisa lanjut untuk digunakan. Apabila mendapatkan nilai3, media pembelajaran dikatakan layak dan nrevisi sebagaian. Sedangkan media pembelajaran yang mendapatkan nilai 2 dan 1, maka media pembelajaran dikatakan tidak layak dan sangat tidak layak serhingga harus revisi total.

C. Kemenarikan Media Flash card

Kemenarikan media berkaitan dengan pemilihan media pembelajaran yang memiliki dua aspek penting yaitu metode dan media pembelajaran. Pertama pemilihan metode yang digunakan dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai supaya penyampaian materi dalam pembelajaran tersampaikan dengan baik kepada siswa. Kedua mengenai pemilihan media pembelajaran supaya dapat menarik siswa adalah media yang digunakan mudah untuk dioperasikan siswa, media mengandung unsur visual dan audio yang menarik siswa.

Disisi lain pemilihan media pembelajaran yang sesuai dapat menjadi daya tarik tersendiri kepada siswa, supaya media dapat sesuai dengan siswa 50 maka terdapat prinsip yang perlu diperhatikan untuk dapat menarik minat belajar siswa. Diantaranya adalah sebagai berikut[36].

[36] Ani, "Pengembangan Media Dan Sumber Belajar: Teori Dan Prosedur."

1. Kesesuaian

   Media yang dipilih harus sesuai dengan tujuan pembelajaran karakteristik siswa dan materi yang dipelajari, serta metode atau pengalaman belajar yang diberikan kepada siswa. Sehingga yang perlu diperhatikan di sini ialah bahwa tidak ada satu mediapun yang bisa dan cocok untuk semua dan materi pembelajaran serta karakteristik siswa. Maka dari itu perli memperhatikan kesesuaian media dan faktor-faktor yang mendukung.

2. Kejelasan sajian

   Beberapa jenis media dan sumber belajar dirancang hanya dengan mempertimbangkan ruang lingkup materi pembelajaran, tanpa memperhatikan tingkat kesulitan penyajiannya. Misalnya, beberapa buku teks yang digunakan di sekolah-sekolah mengandung kalimatkalimat panjang dan istilah-istilah baru yang mungkin belum dikenal oleh siswa di kelas rendah. Hal ini menyulitkan siswa dalam mempelajari dan memahami materi yang disajikan. Seharusnya digunakan kalimat pendek dan kosa kata umum yang sering dipakai dalam kehidupan sehari-hari. Jika perlu, hurufnya dibuat lebih besar dan berwarna dalam penyajiannya.

3. Kemudahan akses

   Kemudahan akses merupakan salah satu prinsip dalam memilih media pembelajaran. Jika media tersebut sudah tersedia, pertimbangkan apakah media itu mudah diakses dan digunakan oleh siswa. Apakah perangkat pendukungnya juga tersedia. Misalnya, jika kita ingin menggunakan media

internet, perlu dipikirkan terlebih dahulu apakah ada koneksi internet, jaringan telepon, dan infrastruktur yang memadai.

4. Keterjangkauan

   Keterjangkauan di sini berkaitan dengan aspek biaya. Besar kecilnya biaya yang diperlukan untuk memperoleh media adalah salah satu faktor yang perlu dipertimbangkan. Media yang membutuhkan biaya besar mungkin tidak bisa diadakan oleh sekolah dan guru. Namun, biaya tersebut harus dibandingkan dengan manfaatnya. Semakin banyak yang menggunakan, maka biaya per unit media akan semakin rendah. Meskipun modal awalnya besar, dalam jangka panjang, hal ini mungkin menguntungkan.

5. Ketersediaan

   Ketersediaan media juga perlu memperhatikan suatu media saat hendak akan dilakukan. Apabila penggunaan video tidak dapat digunakan maka dapat diganti dengan menggunakan gambar yang mendukung kelengkapan media.

6. Kualitas

   Dalam memilih media supaya dapat menarik siswa juga perlu untuk memperhatikan suatu media yang digunakan. Seperti halnya dengan menggunakan gambar atau video yang HD atau sangat perlu diusahakan medianya jelas terlihat.

7. Alternatif

   Prinsip media yaitu media yang dirancang harus memiliki pilihan lain untuk dapat digunakan. Semisal media digital yang diakses secara internet, dalam hal ini harus ada alternatif bahwa media tersebut juga dapat diakses secara offline atau tanpa adanya bantuan internet.

8. Interactivitas

   Media harus mampu memberikan komunikasi dua arah dan interaktif. Semua kegiatan yang ada dalam media pembelajaran harus dikembangkan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

9. Organisasi

   Dalam hal ini berkait dengan dukungan dari pihak sekolah. Misalnya sekolah memberikan dukungan melalui sarana dan prasarana yang ada di sekolah. Sehingga guru bebas menggunakan media pembelaran sesuai dengan kebutuhan yang sudah didukung oleh sekolah.

10. Kebaruan

    Kebaruan media yang dipilih juga harus dipertimbangkan, karena media yang lebih baru biasanya lebih baik dan lebih menarik bagi siswa. Sehingga siswa pun akan tertarik dan lebih bersemangat dalam proses pembelajaran.

11. Berorientasi kepada siswa

    Adanya penggunaan media pembelajaran pada dasarnya untuk memberikan kemudahan pada siswa untuk menerima proses pembelajaran. Sehingga lebih baik bahwa media yang disediakan juga dapat melibatkan

siswa secara aktif saat belajar. Hal ini juga menjadi salah satu daya tarik terhadap media yang sedang digunakan

D. Keefektifan Media *Flash card*

Efektivitas media pembeajaran merupakan perantara informasi antara guru dengan siswa dalam menyampaikan materi pembelajaran sehingga siswa dapat menerima pesan yang disampaikan dengan jelas dan mudah dimengerti sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Indikator media dapat dikatakan efektif apabila memilki kriteria sebagai berikut[37]

1. Keseuaian dengan tujuan pembelajaran

   Sesuai dengan ketentuan yang sudah dijelaskan bahwa dalam pembangan media pembelajaran selalu harus dikaitkan dengan tujuan pembelajaran yang telah disesuaikan. Supaya tujuan yang diharapkan dapat tercapai.

2. Kesesuaian terhadap isi bahan pelajaran

   Agar media dikembangkan dapat memberikan pengaruh maka isi daripada media pembalajaran juga harus disesuaikan denga nisi bahan ajar yang sesuai materi.

3. Keterampilan dalam penggunaan media sesuai dengan taraf berpikir kritis siswa

[37] Ani.

4. Media yang dikembangkan juga perlu disesuaikan dengan level kognitif siswa yang sesuai dengan kebutuhan dan harapan yang dicapai. Jika taraf berpikir yang diharapan adalah berpikir kritis maka materi yang digunakan dalam media juga harus mendukung level kognitif pada tingkat tinggi.

Berikut ini adalah beberapa prinsip yang perlu diperhatikan agar media pembelajaran yang akan dilaksanakan dapat mencapai tingkat keefektifan yang diharapkan:

1. Prinsip efektivitas dan efisiensi

   Dalam konsep pembelajaran, efektivitas adalah keberhasilan pembelajaran yang diukur dari tingkat ketercapaian tujuan setelah pembelajaran selesai dilaksanakan. Jika semua tujuan pembelajaran telah tercapai maka pembelajarandisebut efektif, sedangkan efisiensi adalah tujuan pencapaian tujuan pembelajaran dengan menggunakan media, waktu dan sumber daya lain seminimal mungkin.

   Media yang telah memenuhi aspek efektivitas dan efisiensi ini tentunya akan meningkatkan ketertarikan siswa dalam belajar dan mendukung pencapaian dalam pembelajaran. Materi yang disampaikan melalui media ini juga akan lebih mudah diserap anak didik[38].

2. Prinsip Taraf Beripikir Siswa

   Media hanya berfungsi sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar, yakni berupa sarana yang dapat memberikan pengalaman visual kepada peserta

[38] Arsyad, "Media Pembelajaran."

didik dalam rangka memotivasi belajar, memperjelas, dan mempermudah konsep yang kompleks dan abstark menjadi lebih sederhana, konkrit, serta mudah dipahami[39].

Media pembelajaran juga harus dipilih berdasarkan prinsip taraf berfikir siswa. Benda-benda yang bersifat konkrit lebih baik digunakan sebagai media pembelajaran bila dibandingkan media yang lebih abstrak. Demikian pula media pembelajaran yang kompleks dari segi struktur atau tampilan akan lebih sulit dipahami disbanding media pembelajaran yang sederhana. Contoh media pembelajaran di SD untuk struktur organorgan dalam tubuh manusia haruslah tidak serumit media pembelajaran untuk siswa SMP dan SMA[40].

Jika tingkat kerumitan media pembelajaran tidak disesuaikan dengan taraf berfikir siswa maka bisa berakibat siswa bukannya semakin mudah memahami, akan menjadi semakin bingung dan tidak fokus pada tujuan dan materi pembalajaran hingga tidak dapat memperoleh hasil pembelajaran yang diharapkan.

3. Prinsip Interaktivitas Media Pembelajaran

Prinsip ketiga yang harus diperhatikan dalam pemilihan media dalam pembelajaran di kelas adalh interaktivitas. Sebeapa besar kemungkinan

[39] Hasan Baharun, "Pengembangan Media Pembelajaran Pai Berbasis Lingkungan Melalui Model Assure," *Cendekia: Jurnal Kependidikan Dan Kemasyarakatan* 14, No. 2 (2016): 231–46.

[40] Muhammad Faiq, "Penerapan Teknik Pembelajaran Round Table Dalam Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik Kelas Xi Pada Mata Pelajaran Fiqih Di Ma Matholi'ul Huda Troso Pecangaan Jepara," 2016.

siswa dapat berinteraksi dengan media pembelajaran? Makin interaktif, makin bagus media pembelajaran itu karena lebih mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam belajar. Misalnya, saat mengajar materi tentang operasi hitung bilangan bulat, contoh media dalam pelajaran SD yang dapat digunakan adalah video tentang bagaimana cara melakukan operasi hitung bilangan bulat atau guru dapat juga menggunakan media pembelajaran multimedia interaktif pembelajaran mandiri tentang operasi hitung bilangan bulat. Bila siswa diberikan tontonan video, tentunya interaksi yang terjadi antara siswa dengan media pembelajaran hanaya satu arah saja dari media ke siswa. Sedangkan bila menggunakan media pembelajaran berbentuk multi media interaktif yang dapt dioperasikan pada sebuah computer, maka interaksi siswa dengan media lebih tinggi. Dalam hal ini, maka media yang paling cocok untuk dipilih adalah media pembelajaran dalam bentuk interaktif.

4. Ketersediaan Media Pembelajaran

Media untuk mencapai tujuan pembelajaran, sesuai dengan materi pelajaran dan mempunyai interaktivitas yang tinggi, guru harus melihat ketersediaan media yang akan digunakan. Jika media tidak tersedia di sekolah maka semua yang telah di rencanakan akan sia-sia, dan tujuan tidak akan pernah tercapai. Atau guru harus meminjam atau membuat sendiri media itu sendiri. Dengan menghitung berapa media yang akan di gunakan oleh siswa. Bila pembelajaran dilakukan secara berkelompok maka media yang tersedia harus mencukupi.

5. Kemampuan Guru Menggunakan Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen dalam lingkungan pembelajaran yang dapat merangsang peserta didik untuk belajar. Media pembelajaaran dapat dijadikan stimulus untuk meningkatkan kemauan peserta didik sehingga mengikuti proses belajar mengajar dengan baik.

Media harus disesuaikan dengan kemampuan guru , baik dari pengayaan maupun penggunaan atau pengoperasian media. Akan lebih efektif lagi jika guru memiliki sendiri media yang akan digunakan seperti laptop, jika materi yang akan disampaikan berkaitan dengan pelajaran computer atau pelajaran yang lainnya jika membutuhkan media tersebut. Media pembelajaran juga dapat membantu agar tidak adanya kesimpangsiuran antara pesan yang ingin disampaikan oleh guru dengan pesan yang diterima oleh peserta didik[41].

6. Alokasi Waktu

Isu ketersediaan waktu dalam pembelajaran memang sangat krusial. Guru selalu dikejar waktu untuk menyelesaikan tuntuntan kurikulum. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran, yang notabene efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran, mempunyai relevansi yang baik dengan materi pelajaran, dan berbagai kelebihan lainpun kadang-kadang terpaksa harus dikesampingkan bila alokasi waktu menjadi pertimbangan yang

[41] Hasan Baharun, "Pengembangan Media Pembelajaran Pai Berbasis Lingkungan Melalui Model Assure," *Cendekia: Jurnal Kependidikan Dan Kemasyarakatan* 14, No. 2 (2016): 231–46.

penting. Akan tetapi ketersediaan waktu seringkali bisa disiasati dengan berbagai cara berdasarkan pengalaman yang dimiliki oleh guru.

7. Fleksibelitas (Kelenturan) Media Pembelajaran

   Media pembelajaran yang dipilih oleh guru untuk kegiatan belajar mengajar dikelas seharusnya memiliki fleksibelitas yang baik. Media pembelajaran itu dikatakan mempunyai fleksibelitas yang baik apabila dapat digunakan dalam berbagai situasi. Kadang kala, saat proses pembelajaran berlangsung terjadi perubahan situasi yang berakibat tidak dapat digunakannya suatu media pembelajaran[42].

8. Keamanan Penggunaan Media Pembelajaran

   Kadang kala guru harus hati-hati memilih media pembelajaran. Ada media pembelajran yang kalau tidak hati-hati dalam penggunaannya dapat mengakibatkan kecelakaan atau siswa terluka. Media pembelajaran yang dipilh haruslah media pembelajaran yang aman bagi mereka sehingga hal-hal yang tidak diinginkan saat kegiatan pembelajaran sedang berlangsung tidak terjadi. Contoh media pembelajaran yang mudah terbakar, tajam , panas, atau bahan-bahan kimia yang bersifat korosif.

Untuk mendapatkan kualiatas media pembelajaran yang baik agar dapat memberikan pengaruh yang signifikan dalam proses belajar mengajar , maka diperlukan pemilihan dan perencanaan penggunaan media pembelajara yang

[42] Muhammad Faiq, "Penerapan Teknik Pembelajaran Round Table Dalam Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik Kelas Xi Pada Mata Pelajaran Fiqih Di Ma Matholi'ul Huda Troso Pecangaan Jepara," 2016.

baikdan tepat. Pemilihan media pembelajaran yang tepat ini menjadikan media pembelajaran efektif digunakan dan tidak sia-sia jika diterapkan.

Kriteria pemilihan media bersumber dari konsep bahwa media pembelajaran merupakan bagian dari sistem intruksional secara keseluruhan[43]. Maka beberpa kriteria yang perlu diperhatikan dalam pemilihan media pembelajaran yang baik adalah sebagai berikut :

1. Sesuai Dengan Tujuan

   Media pembelajaran harus dipilih berdasarkan tujuan instruksional dimana akan lebih baik jika mengacu setidaknya dua dari tiga ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Hal ini bertujuan agar media pembelajaran sesuai dengan arahan dan tidak melenceng dari tujuan. Media pembelajaran juga bukan hanya mampu mempengaruhi aspek intelegensi siswa, namun juga aspek lain yaitu sikap dan perbuatan.

   Tidak semua materi dapat disajikan dengan gamblang melalui media pembelajaran, terkadang harus disajikan dalam konsep atau symbol atau sesuatu yang lebih umum baru kemudian disertakan penjelasan. Ini memerlukan proses dan keterampilan khusus dari siswa untuk memahami hingga menganalisis materi yang disajikan. Media pembelajaran yang dipilih hendaknya mampu diselaraskan menurut kemampuan dan kebutuhan siswa dalam mendalami isi materi.

[43] Arsyad, “Media Pembelajaran.”

2. Praktis, Luwes, dan Bertahan

   Media pembelajaran tidak harus mahal dan selalu berbasis teknologi. Pemanfaatan lingkungan dan sesuatu yang sederhana nemun secara tepat guna akan lebih efektif dibandingkan media pembelajaran mahal dan rumit. Simple dan mudah dalam penggunaan, harga terjangkau dan dapat bertahan lama serta dapat digunakan secara terus-menerus patut menjadi salah satu pertimbangan utama dalam memilih media pembelajaran[44].

3. Mampu dan Terampil Menggunakan

   Apapun media yang dipilih. guru harus mampu menggunakan media tersebut. Nilai dan manfaat media pembelajaran sangat ditentukan oleh bagaimana keterampilan guru menggunakan media pembelajaran tersebut. Keterampilan penggunaan media pembelajaran ini juga nantinya dapat diturunkan kepada siswa sehingga siswa juga mampu terampil menggunakan media pembelajaran yang dipilih.

4. Keadaan Peserta Didik

   Kriteria pemilihan media yang baik adalah disesuaikan dengan keadaan peserta didik, baik keadaan psikologis, filosofis, maupun sosiologis anak, sebab media yang tidak sesuai dengan keadaan anak didik tidak akan membantu banyak dalam memahami materi pembelajaran[45].

---

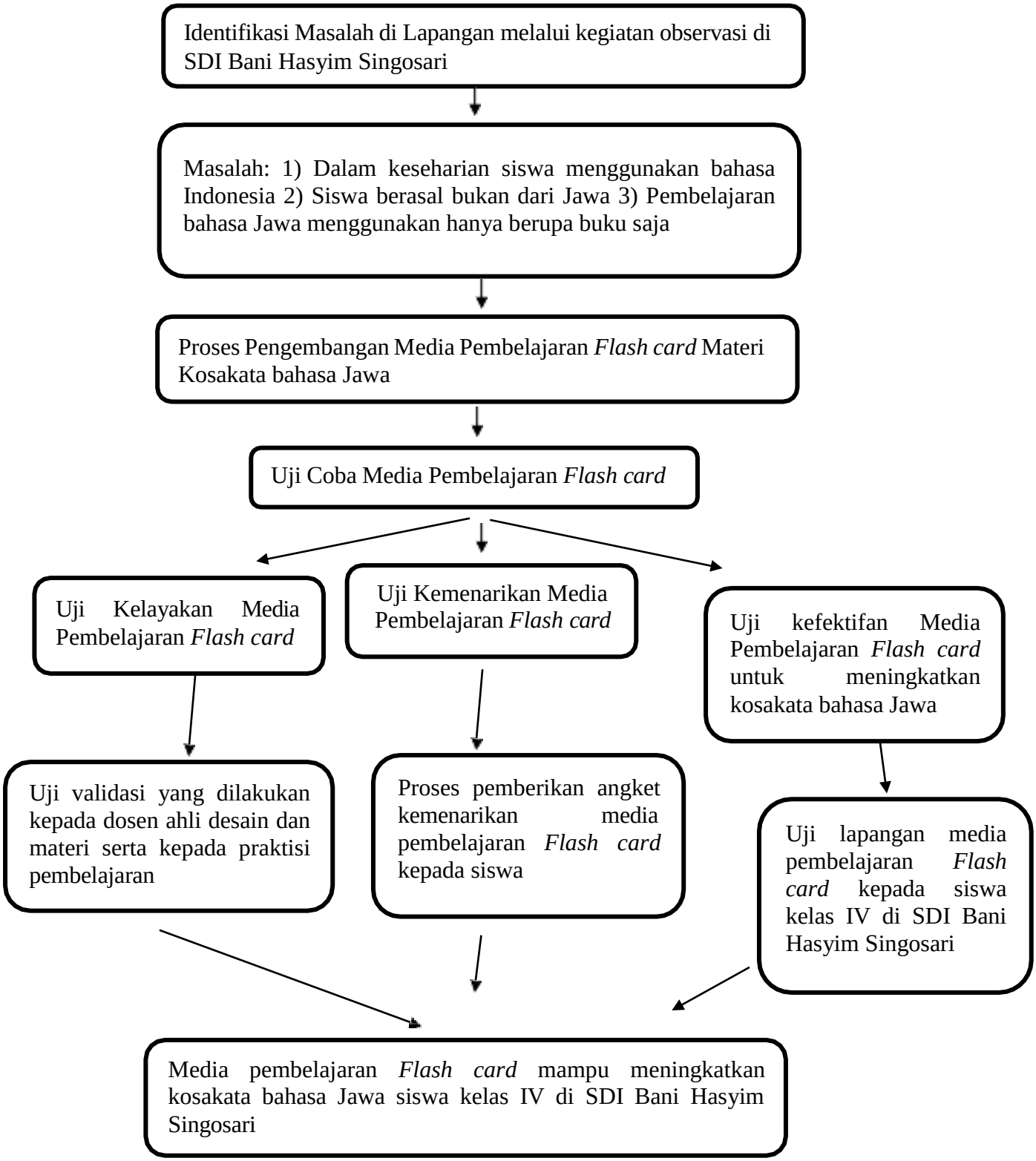
[44] Mukhlison Effendi, "Ilmu Pendidikan," 2006.

[45] Nasron Nasron Et Al., "Macam-Macam Perkembangan Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar Di Indonesia," *Innovative: Journal Of Social Science Research* 4, No. 4 (2024): 14043–57.

5. Ketersediaan

Walaupun suatu media dinilai sangat tepat untuk mencapai tujuan pembelajaran, media tersebut tidak dapat di gunakan jika tidak tersedia, menurut Wilkinson, media merupakan alat mengajar dan belajar, peralatan tersebut ketika dibutuhkan untuk memenuhi keperluan siswa dan guru. Jangan sampai seorang guru menentukan dan memilih media yang tidak tersedia di sekolahan. Jika guru tidak mampu membuat dan memproduksi media maka pilihlah media alternative yang tersedia di sekolahan tersebut untuk menjelaskan materi pembelajaran.

E. Kerangka Berpikir



BAB III
METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang peneliti gunakan dalam kegiatan penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* sendiri yakni suatu jenis penelitian dengan tujuan untuk menciptakan suatu produk maupun mengembangkan dan menyempurnakan produk yang sudah ada. Dengan kata lain jenis penelitian dan pengembangan ini lebih terfokus untuk menciptakan dan mengembangkan suatu produk. Yang mana dengan adanya produk ini diharapkan mampu memperbaiki, mengatasi, dan memaksimalkan suatu fokus masalah yang akan diteliti.

Sugiyono mendefinisikan bahwa penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* adalah suatu jenis penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk, dan menguji keefektifan dari produk tersebut yang mana sifatnya siklus dan bertahap (longitudinal).[46] Jadi untuk dapat menghasilkan suatu produk, perlu adanya kegiatan penelitian yang bertahap untuk menguji tingkat keefektifan dari produk tersebut agar nantinya

[46] Suriasumantri Sugiyono, "Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D. Bandung: Alfabeta," *Procrastination And Task Avoidance: Theory, Research And Treatment. New York: Plenum Press, Yudistira P, Chandra*.

keberadaan dari produk tersebut mampu berguna di masyarakat serta memiliki nilai baik dalam mengatasi, maupun meningkatkan dan memaksimalkan dari objek yang menjadi fokus penelitian.

B. Model Pengembangan

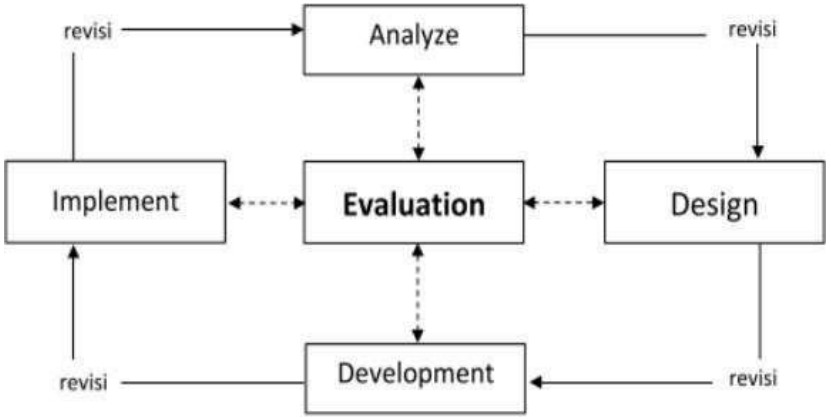
Pengembangan Penelitian ini diadaptasi dari pendekatan ADDIE yang memiliki lima tahap, yaitu *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengemabnagan), *Implementation* (implementasi) dan *Evaluation* (evaluasi).[47] Pada tahap analisis dilaksanakan studi lapangan berupa observasi dan wawancara, selanjutnya merancang media *flash card* yang di rancang selaras dengan karakteristik siswa kelas IV, selanjutnya mengembangkan media tersebut selaras dengan desain yang telah dibuat. Kemudian di implementasikan kepada siswa kelas IV SDI Bani Hasyim Singosari, Tahap akhir adalah evaluasi, dalam tahap ini media divalidasi oleh dosen sebagai ahli desain serta guru mata pelajaran sebagai ahli materi guna mengerti kelayakan media pembelajaran.

C. Prosedur Pengembangan

Peneliti menerapkan prosedur pengembangan yang sesuai berdasarkan tahapan procedural model pengembangaan ADDIE dalam memgembangkan media *flash card*. Prosedur ini diantaranya ialah *Analysis, Design, Development, Implementation* dan *Evaluation.*

Model ADDIE dibuat skema oleh Branch sebagai desain system pembelajaran sebagai berikut:

[47] Andi Rustandi, "Penerapan Model Addie Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Di Smpn 22 Kota Samarinda," *Jurnal Fasilkom* 11, No. 2 (2021): 57–60.



Gambar 3. 1 Tahapan Model ADDIE

Sumber: Branch[48]

a. Tahap Analisis (*Analyze*)

Pada tanggal 13 Desember 2024, peneliti telah melakukan observasi di SDI Bani Hasyim Singosari. Observasi ini mencakup wawancara dengan kepala sekolah untuk mengidentifikasi permasalahan yang terjadi dan perlu ditangani. Berdasarkan wawancara tersebut, kepala sekolah mengungkapkan bahwa permasalahan utama terdapat di kelas IV. Selanjutnya, peneliti melakukan observasi di kelas IV dan menganalisis permasalahan yang dihadapi siswa. Hasil analisis menunjukkan bahwa siswa kelas IV di SDI Bani Hasyim Singosari mengalami kesulitan dalam memahami kosakata bahasa Jawa. Informasi ini diperoleh melalui observasi dan wawancara dengan wali kelas IV, yang menjelaskan bahwa sebagian besar siswa lebih terbiasa menggunakan bahasa Indonesia dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, beberapa siswa berasal dari luar Jawa, sehingga mereka kurang familiar dengan bahasa Jawa.

[48] Robert Maribe Branch, *Instructional Design: The Addie Approach*, Vol. 722 (Springer, 2009).

Dalam proses pembelajaran, guru cenderung hanya menggunakan buku sebagai satu-satunya sumber belajar, yang kurang sesuai dengan karakter siswa di SDI Bani Hasyim Singosari. Karakteristik siswa menunjukkan bahwa mereka sangat aktif, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, menyukai kegiatan bermain, serta lebih antusias dalam pembelajaran yang berpusat pada siswa dan menggunakan media yang menarik. Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman kosakata bahasa Jawa siswa kelas IV melalui penerapan metode dan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan serta karakteristik mereka.

b. Tahap Perancangan (*Design*)

Dalam tahap perancangan, peneliti mengembangkan desain atau kerangka media yang akan digunakan kepada siswa. Peneliti kemudian membuat kerangka atau desain yang dipergunakan berdasarkan dengan kebutuhan yang dianalisis. Peneliti menyusun materi pokok pikiran dan menentukan unsur bentuk, warna, materi yang akan dicantumkan, dan gambar. Peneliti kemudian memilih instrumen evaluasi yang akan dipakai untuk menilai keberhasilan produk.

Langkah-langkah yang dilakukan yaitu mengumpulkan materi berdasarkan tema yang akan digunakan. Kosa kata yang dikenalkan kepada anak berjumlah 109 dengan rincian sebagai berikut.

Tabel 3. 1 Kosa Kata Bahasa Jawa

No.	Tema	Kosa Kata
1	Perangane awak	Wajah (pasuryan), mata (paningal/soca), telinga (talingan), mulut (tutuk), tangan (asta), kaki (suku/samparan), lutut (jengku), hidung (grana), kepala (mustaka), rambut (rikma), bibir (tutuk), gigi (waja), lidah (lathi), bahu (pamidhangan), alis (imba), jari (racikan), perut (padharan)
2	Prenahe sedulur	Kakek (simbah kakung), nenek (simbah putri), bapak (ayah), ibu (ibu), adik (adhik), kakak perempuan (mbak), kakak laki-laki (mas), paman (pakdhe), bibi (budhe), tante (bulik), om (paklik)
3	Jenengé panggaweyan	Pilot (juru terbang) nahkoda (juru mudhi) dokter (dhokter), guru (guru) penyanyi (pasinden) supir (supir), pedagang (bakul), koki (juru masak) kusir (kusir), masinis (masinis), montir (montir), tukang kayu (undhagi), tikang besi (pandhe), pramugari (pramugari), takmir masjid (marbot)
5	Jenenge kewan	Ayam (pitik), burung (manuk) ular (ula), sapi (lembu), kucing (kucing), anjing (segawon), monyet (kethek), kuda (jaran), cicak (cecak), belalang (walang), lalat (laler), nyamuk (lemud), kepiting (yuyu), kambing (wedhus), laba-laba (kemangga), katak (kodhok), ikan (iwak), buaya (baya), singa (singo), harimau (macan), gajah (liman), bebek (itik), babi (celeng), cacing (udhet), kerbau (kebo).
6	Jenenge tanduran	Pohon pisang (wit gedhang), pohon papaya (wit katès), pohon kelapa (wit kelapa), pohon cabe (wit lombok), padi (pari), pohon mangga (pelem), bambu (pring), ketela (pohong), ubi (telo)
7	Angka	Siji, Setunggal, Loro, Kalih, Telu, Tiga, Papat, Sekawan, Lima, Gangsal, Enem, Pitu, Wolu, Sanga, Sepuluh, Sedasa, Sewelas, Rolas, Kalih welas, Telulas, Tiga welas, Pat belas, Sekawan welas, Limalas, Gangsal welas, Nembelas, Pitulas, Wolulas, Sangalas, Rong puluh, Kalih dasa,

8	Warna	Merah (abrit), kuning (jene), hijau (ijem), hitam (cemeng), putih (pethak), abu-abu (klawu)

c. Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahapan pengembangan, peneliti merancang media pembelajaran berdasarkan dengan desain yang telah dibuat sebelumnya. Hal ini melibatkan pembuatan produk media berdasarkan dengan rencana yang dipersiapkan. Selanjutnya peneliti menciptakan produk yang telah di desain secara rinci. Langah pertama peneliti akan melakukan pembuatan media pembelajaran berdasarkan materi perangane awak, prenahe sedulur, jenenge penggaweyan, jenenge rasa, jenenge kewan, jengene tanduran, angka, dan warna. Pembuatan media belajar *flash card* dilihat dari segi desain, segi materi dan segi bahasa. Setelah pembuatan desain sudah siap, selanjutnya media pembelajaran akan dikembangkan dengan susunan sebagai berikut:

a) Menyusun Draft Media Pembelajaran

1) Bagian Depan:

Gambar/Ilustrasi: Representasi visual kata (contoh: gambar ayam untuk kata Pitik).

Tulisan: Kata dalam Bahasa Indonesia (contoh: "Ayam").

Belakang :

Kosakata: Kata dalam Bahasa Jawa (contoh: Pitik).

Contoh Kalimat: "Pitik iku mangan pari." (Ayam itu makan padi).

Tema: Angka (Angka)

Depan:

Gambar angka "3".

Tulisan: "Tiga".

Belakang:

Kata Jawa: "Telu".

Contoh kalimat: "Ana telu bocah ing lapangan." (Ada tiga anak di lapangan).

b) Validasi Ahli

Produk media pembelajaran yang dikembangkan diuji kelayakannya oleh ahli. Validasi ahli meliputi ahli desain, ahli materi dan ahli pembelajaran

1) Ahli desain untuk menguji kelayakan desain media pembelajaran.
2) Ahli materi untuk menguji kelayakan materi media pembelajaran.
3) Ahli pembelajaran yaitu guru kelas untuk menguji kelayakan media pembelajaran.

Setelah media pembelajaran diuji kelayakannya oleh ahli, diharapkan media tersebut mendapat predikat layak dan bisa lanjut uji coba lapangan. Apabila masih belum layak maka perlu direvisi berdasarkan masukan dari validasi ahli.

c) Revisi Produk

Berdasarkan hasil validasi media pembelajaran yang dilakukan revisi pada bagian yang perlu direvisi. Revisi ini dilakukan berdasarkan komentar dan saran yang telah didapat dari validator. Hal ini bertujuan agar media pembelajaran yang telah dikembangkan menjadi produk media pembelajaran yang baik dan efektif sehingga membantu siswa untuk mempermudah memahami kosakata bahasa Jawa.

d. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Pada tahapan Implementasi, peneliti akan mengimplementasikan media atau produk yang sudah dikembangakan oleh peneliti untuk siswa setelah mendapatkan predikat valid dari ahli desain, ahli materi dan ahli pembelajaran. Implementasi media *flashcard* diuji pada dua kelas IV di SDI Bani Hasyim Singosari, yaitu kelas 4A yang terdiri dari 26 siswa dan kelas 4C dengan jumlah siswa yang sama, yaitu 26 siswa. Pada saat proses implementasi, peneliti akan mengamati siswa saat mereka mengimplementasikan media *flash card*. Hal ini ditujukan untuk memahami faktor-faktor yang mendukung atau menghambat penggunaan media tersebut. Setelah diujicoba, peneliti akan menyebarkan kuesioner kepada siswa.

e. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi (Evaluation) merupakan tahap akhir dari pengembangan *flash card*, pada tahap ini bertujuan untuk mengetahui pencapaian keberhasilan produk yang sudah dikembangkan sesuai

dengan kriteria dan layak digunakan, serta menilai kualitas produk baik sebelum dan sesudah diterapkannya produk yang telah dikembangkan.

D. Uji Produk

1. Uji Ahli (Validasi Ahli)

a. Desain Uji Ahli

Dalam penelitian pengembangan ini, untuk menguji validitas media dilaksanakan oleh tiga validator ialah validator ahli desain, validator ahli pembelajaran dan validator ahli materi. Validator ahli desain ialah dosen UIN Maulana Malik Ibrahim Malang yang berkompeten di bidang desain. Validator ahli desain akan memberikan penilaian dan anjuran pada media *flash card* yang dikembangkan peneliti melalui angket yang berisikan tentang kelayakan desain, kemenarikan desain, dan kesesuaian dengan tujuan pembelajaran yang akan diraih. Validator ahli pembelajaran ialah guru mata pelajaran bahasa Jawa di SDI Bani Hasyim Singosari.Validator ahli materi ialah dosen atau guru mata pelajaran bahasa Jawa di SDI Bani Hasyim Singosari yang memiliki kemampuan dalam bidang materi Bahasa Jawa. Validator ahli materi akan membei nilai dan memberikan anjuran terhadap materi yang dipakai pada media yang dikembangkan peneliti.

b. Subjek Uji Ahli

a. Ahli desain yaitu Bapak Achmad Makki Hasan, M.Pd yang merupakan dosen UIN Maulana Malik Ibrahim Malang yang berkompeten di bidang desain serta berpengalaman mengajar.

b. Ahli Pembelajaran ialah Ibu Alfi Aini Sabrina S.Pd selaku guru bahasa Jawa kelas IV SDI Bani Hasyim Singosari

c. Ahli materi yaitu Ibu Alfi Aini Sabrina S.Pd yang merupakan guru bahasa Jawa kelas IV yang berkompeten dibidangnya dan berpengalaman mengajar mata pelajaran bahasa Jawa.

2. Uji Coba

a. Desain Uji Coba

Penelitian ini menggunakan desain uji coba didasarkan pada metode *quasi-eksperimental*. Tujuan dari desain uji coba ini adalah untuk memahami bagaimana situasi saat ini yang mempengaruhi situasi lain dalam kaitannya dengan masalah saat ini.-Pola *quasi experimental* dilakukan dengan rancangan *nonequivalent control group*, menggunakan *pre-test* sebelum diberikan perlakuan dan *post-test* setelah diberikan perlakuan kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Langkah terakhir adalah membandingkan hasil antara dua kelas yang dimaksud. Desain uji coba dalam penelitian ini sebagai berikut:[49]

O_{1A}	X	O_{2A}
O_{1B}		O_{2B}

O_{1A} = Pretest-kelas kontrol

O_{2A} = Posttest kelas kontrol

O_{1B} = Pretest-kelas eksperimen

[49] Patrick Shrout, "Quasi-Experimentation: Design And Analysis Issues For Field Settings By Thomas D. Cooke And Donald T. Campbell," *Evaluation And Program Planning* 3 (1980): 145–46.

O_{2B} = Posttest kelas eksperimen

X = Perlakuan

b. Subjek Uji Coba

Berdasarkan desain uji coba *quasi experimental* maka subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SDI Bani Hasyim Singosari.

E. Jenis Data

Data yang terkumpul pada tahap ini kemudian dibagi menjadi dua kategori:

1. Data Kualitatif

   Data kualitatif didapat dari hasil observasi dan wawnacara yang dilakasanakan oleh peneliti di kelas IV SDI Bani Hasyim Singosari dan juga respon, tanggapan, kritikan dari hasil penilaian dan saran perbaikan dari ahli desain dan ahli materi.

2. Data Kuantitatif

   Data kuantitatif berasal dari hasil penilaian para ahli berupa angket terhadap produk pengembangan media pembelajaran. Data kuantitatif, juga diperoleh peneliti dari hasil angket penilaian ini digunakan untuk mengukur tingkat kemenarikan media pembelajaran yang telah diberikan kepada siswa kelas IV SDI Bani Hasyim Singosari, serta hasil nilai tes pengetahuan yang telah dilakukan berupa *pretest* dan *post-test* guna mengukur hasil belajar siswa kelas IV SDI Bani Hasyim Singosari.

F. Instrumen Pengumpulan Data

1. Instrumen Validasi oleh Ahli Media

   Pembuatan *flash card* sebelum dilakukan uji coba kepada siswa, terlebih dahulu harus divalidasi oleh ahli media. Instrumen divalidasi oleh satu orang dalam bidang ahli media pembelajaran yang ahli dalam bidang desain.

2. Instrumen Validasi Ahli Materi

   Pembuatan *flash card* terlebih dahulu divalidasi oleh ahli materi bahasa Jawa. Instrumen ini divalidasi oleh satu orang ahli materi dan berkompeten dalam materi bahasa Jawa.

3. Instrumen Validasi Ahli Pembelajaran

   Flash card yang telah divalidasi oleh ahli materi dan ahli media, dan telah direvisi sesuai dengan masukan dari para validator. Setelah dinyatakan valid, maka *flash card* tersebut divalidasikan kepada guru kelas bahasa Jawa di SDI Bani Hasyim Singosari.

4. Instrumen Uji Coba Produk

   Flash card yang telah divalidasi oleh ahli media dan ahli materi dan sudah dilakukan revisi, selanjutnya akan diuji coba kepada 26 siswa kelas IV di SDI Bani Hasyim Singosari.

   Penilaian instrumen pengumpulan data validasi yang dilakukan oleh ahli materi, ahli media, dam ahli pembelajaran serta instrumen uji coba

produk disusun dengan menggunakan skala *likert* Sugiyono. Berikut tabel skala *likert* menurut Sugiyono.[50]

Tabel 3. 2 Skala Likert

Jawaban Item Instrumen	Skor
Sangat Tidak Setuju (STS)	1
Tidak Setuju (TS)	2
Ragu-ragu (R)	3
Setuju (S)	4
Sangat Setuju (SS)	5

G. Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi (Pengamatan)

Observasi.merupakan suatu kegiatan pengumpulan data melalui pengamatan panca indra, untuk mengamati kejadian atau fenomena yang terjadi secara nyata dan mendapatkan suatu informasi secara fakta sesuai dengan kondisi di lokasi penelitian.[51]

Observasi dilakukan peneliti kepada siswa kelas IV SDI Bani Hasyim Singosari. Observasi yang dilakukan sebanyak dua kali yakni tahap pertama pada saat pra-penelitian bertujuan mengetahui permasalahan subjek penelitian sebelum adanya pengembangan. Tahap kedua yakni dilakukan pada saat penelitian berlangsung bertujuan mengetahui tingkat efektivitas media pembelajaran *flash card*.

2. Dokumentasi

[50] Sugiyono, "Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D. Bandung: Alfabeta."
[51] Umar Sidiq, Miftachul Choiri, And Anwar Mujahidin, "Metode Penelitian Kualitatif Di Bidang Pendidikan," *Journal Of Chemical Information And Modeling* 53, No. 9 (2019): 1–228.

Dokumentasi digunakan untuk memperoleh catatan otentik yang dapat dijadikan sebagai sumber informasi. Catatan ini berperan penting dalam mendukung keakuratan data dalam berbagai bidang, termasuk penelitian, pendidikan, dan administrasi.

Proses dokumentasi melibatkan beberapa tahapan yang harus dilakukan secara sistematis. Tahapan tersebut mencakup pengolahan, pengumpulan, perkembangan, penyimpanan, serta penyebarluasan informasi. Setiap tahapan memiliki peran masing-masing dalam memastikan data tetap terorganisir dan mudah diakses.

Pengolahan dan pengumpulan dokumen bertujuan untuk menyusun serta menyimpan informasi dalam format yang lebih rapi dan terstruktur. Dengan adanya proses ini, informasi yang diperoleh dapat dipahami dengan lebih mudah serta dapat digunakan secara efektif.

Selanjutnya, perkembangan dokumen dilakukan untuk memperbarui informasi agar tetap relevan dengan kondisi terkini. Penyimpanan dokumen yang baik juga menjadi aspek penting agar data tidak hilang dan tetap dapat diakses ketika dibutuhkan.

Terakhir, penyebarluasan dokumen dilakukan untuk memastikan bahwa informasi yang telah dikumpulkan dapat diakses oleh pihak yang berkepentingan. Dengan demikian, dokumentasi menjadi salah satu metode yang efektif dalam mengelola informasi secara sistematis dan akurat.

3. Wawancara

Wawancara merupakan salah satu teknik untuk mengumpulkan data dengan cara tanya jawab secara langsung dengan responden ataupun pihak perusahaan dengan tujuan mendapatkan data atau informasi terkait dengan masalah yang diteliti di lokasi penelitian yaitu di SDI Bani Hasyim Singosari. Secara garis besar terdapat dua macam pedoman wawancara:

a. Pedoman wawancara tidak terstuktur yakni pedoman wawancara yang hanya membuat garis besar untuk ditanyakan. Pewawancara harus kreatif dalam tanya jawab.
b. Pedoman wawancara terstuktur yakni pedoman Menyusun pertanyaan secara tersetuktur, terperinci, dan rapi sehingga memudahkan pewawancara dalam bertanya.

Pedoman wawancara biasanya digunakan dalam bentuk semi structured dengan pembukaan pernyataan berdasarkan daftar pertanyaan kemudian pewawancara mengulas lebih dalam pernyataan yang telah dipertanyakan sehingga memperoleh jawaban yang valid, lengkap dan mendalam.

Daftar Wawancara kepada guru bahasa Jawa:

Tabel 3. 3 Wawancara kepada guru

No.	Aspek yang Dinilai	Pertanyaan
1	Persepsi awal guru	Bagaimana pandangan ibu terhadap penggunaan media *flash card* dalam pembelajaran Bahasa Jawa sebelum penelitian dilakukan?
2	Kesesuaian materi	Apakah media *flash card* yang digunakan sudah sesuai dengan kompetensi dasar dan

		tujuan pembelajaran Bahasa Jawa untuk kelas 4?
3	Respon siswa	Bagaimana respon siswa selama proses pembelajaran menggunakan *flash card* Bahasa Jawa? Apakah mereka tampak lebih aktif dan antusias?
4	Keterlibatan siswa	Apakah siswa lebih mudah mengingat kosakata Bahasa Jawa melalui *flash card* dibandingkan metode sebelumnya?
5	Efektivitas pembelajaran	Menurut ibu, apakah penggunaan *flash card* berdampak pada peningkatan penguasaan kosakata siswa dalam Bahasa Jawa?
6	Kelebihan media	Apa saja kelebihan media *flash card* yang Bapak/Ibu rasakan selama mengajar dengan menggunakan media tersebut?
7	Kelemahan media	Apakah terdapat kendala atau kekurangan selama menggunakan media *flash card* dalam pembelajaran Bahasa Jawa?
8	Peran guru	Bagaimana peran guru berubah saat menggunakan media *flash card* dalam pembelajaran, dibandingkan dengan metode konvensional?
9	Dukungan siswa	Apakah sekolah menyediakan dukungan sarana atau pelatihan dalam penggunaan media pembelajaran seperti *flash card*?
10	Saran dan pengembangan	Apa saran Ibu untuk pengembangan media *flash card* ke depan agar lebih efektif digunakan dalam pembelajaran Bahasa Jawa?

4. Angket

   Angket merupakan pengumpulan data yang dilakukan dengan memberi pertanyaan tertulis kepada responden.[52] Angket digunakan untuk menilai kelayakan media pembelajaran. Adapun angket yang dimaksud adalah angket untuk menguji kelayakan media oleh ahli media, angket untuk menguji kelayakan media oleh ahli materi, angket untuk menguji kelayakan media oleh ahli pembelajaran.

[52] Metode Sugiyono, "Penelitian & Pengembangan (Research And Development/R&D)," *Bandung: Penerbit Alfabeta*, 2015.

1) Kisi-kisi angket untuk ahli media

Tabel 3. 4 Kisi Kisi Validasi Ahli Media

No	Indikator	Sub Indikator	No butir	Jml Butir
1	Ukuran *Flash card*	Ukuran.	1 dan 2	2
2	Desain *Flash card*	Tata letak *Flash card.*	3,4,5,6,7,8,9 dan 10	8
		Tipografi *Flash card.*	11,12,13,14, 15, dan 16	6
		Ilustrasi *Flash card.*	17 dan 18	2
3	Desain isi *Flash card.*	Isi *Flash card*	19,20,21,22, 23,24,25,26, 27,28,29,30,31 dan 32	14

Sumber: Sugiarto, H. (2019, Maret 19). Komponen Kelayakan Kegrafikan. Diambil kembali dari Anzdoc: https://anzdoc.com/komponen-kelayakan- kegrafikaan.html

2) Kisi-kisi angket untuk ahli materi

Tabel 3. 5 Kisi-Kisi Validasi Ahli Materi

No	Indikator	No butir	Jml Butir
1	*Self Instruction*	1,2,3,4,5,6, dan 7	7
2	*Self Contained*	8 dan 9	2
3	*Stand Alone*	10 dan 11	2
4	*Adaptive*	12	1
5	*User Friendly*	13	1

(Sumber: Direktorat Tenaga Kependidikan Direktorat Jendral Peningkatan Mutu Pendidik Dan Tenaga Kependidikan Departemen Pendidikan Nasional 2008)

3) Kisi-kisi angket untuk ahli pembelajaran

Tabel 3. 6 Kisi-Kisi Validasi Ahli Materi

No	Indkator	Nomor Soal	Butir Soal
1	Kesesuaian materi dengan kurikulum dan tujuan	1, 2	2
2	Kesesuaian media dengan materi dan fungsi	3, 4, 5	3
3	Kemudahan, kemenarikan serta manfaat media pembelajaran	6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17	12

4) Kisi-kisi angket untuk tanggapan kemenarikan media

Tabel 3. 7 Kisi-kisi Penilaian Kemenarikan Produk

Indikator Penilaian	Sub Indikator	Nomor Soal	Jumlah Butir
Media	1. Kemenarikan penggunaan warna 2. Peletakkan tata letak teks dan gambar 3. Penggunaan ilustrasi dan gambar 4. Penggunaan ukuran *font*	1, 2, 3, 4	4
	5. Motivasi penggunaan media pembelajaran 6. Pembelajaran menyenangkan menggunakan media	6, 7, 10, 11, 12, 13, 14, 16	8
Materi	1. Materi yang disajikan jelas 2. Bahasa yang digunakan mudah dipahami 3. Media membuat aktif dalam pembelajaran	5, 8, 9, 15	4

Indikator Penilaian	Sub Indikator	Nomor Soal	Jumlah Butir
Jumlah			**16**

H. Analisis Data

Analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini berupa angket dan hasil penilaian dari *pre-test* dan *post-test* yang bertujuan untuk mengetahui tingkat kevalidan, kemenarikan, dan keefektifan dalam penggunaan media *flash card.* Di antaranya sebagai berikut:

1. Analisis Kevalidan Produk

   Kevalidan produk yang dikembangkan dalam penelitian ini yakni diukur dengan menggunakan instrumen penilaian berupa angket yang berisikan pertanyaan dan isian jawaban dengan menggunakan pedoman penilaian skala *likert* yang berkisaran antara 1 sampai 5. Rumus yang digunakan sebagai pengukur kevalidan produk sebagai berikut.[53]

$$Nilai\ Kevalidan = \frac{\sum \text{Skor yang diperoleh}}{\sum \text{Skor maksimum}} \times 100\%$$

Tabel 3. 8 Kualifikasi Validitas Produk

Tingkat Pencapaian	Kriteria
85% ≤ x ≤ 100%	Sangat Valid
71% ≤ x ≤ 84%	Valid
55% ≤ x ≤ 70%	Cukup Valid
40% ≤ x ≤ 54%	Kurang Valid

[53] Rahma Elvira Tanjung And Delsina Faiza, "Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika," *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika)* 7, No. 2 (2019): 79–85.

0% ≤ x ≤ 39%	Tidak Valid

(Sumber: Repi.et.al 2022)

2. Analisis Hasil Penggunaan Produk

Upaya memperoleh hasil penggunaan *flash card* pada mata pelajaran bahasa Jawa, yang diujikan kepada siswa kelas IV SDI Bani Hasyim, diperlukan analisis statistik. Analisis statistik yang dibutuhkan adalah uji normalitas, uji homogenitas, dan ujitest. Tahap ini menggunakan rumus uji-T sebagai berikut:

$$t = \frac{\underline{X}_1 - \underline{X}_2}{\sqrt{\frac{s_2^2}{n_2} + \frac{s_2^2}{n_2} - 2r\left(\frac{s_1}{\sqrt{s_2}}\right)\left(\frac{s_2}{\sqrt{s_2}}\right)}}$$

Keterangan

X_1 = Rata-rata nilai pretest

X_2 = Rata-rata nilai posttest

S_1 = Simpangan baku pretest

S_2 = Simpangan baku posttest

S_1^2 = Varian nilai pretest

S_1^2 = Varian nilai posttest

r = Korelasi antara dua data

Berdasarkan rumus diatas yang nantinya akan digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa yang ada di kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat diketahui berdasarkan perbandingan t_{hitung} dan t_{tabel} dengan taraf signifikansi 0,05 atau 5% dan db n-2 melalui hipotesis sebagaimana berikut ini.

a. H_o tidak diterima jika tidak terdapat perbedaan peningkatan penguasaan kosakata bahasa Jawa antara kelas control yang tidak mendapatkan perlakuan dan kelas eksperimen yang mendapatkan perlakuan.
b. H_o tidak diterima jika tidak terdapat perbedaan peningkatan penguasaan kosakata bahasa Jawa antara kelas kontrol yang tidak mendapatkan perlakuan dan kelas eksperimen yang mendapatkan perlakuan.

Uji Efektivitas produk *flash card* dapa diketahui melalui keputusan berikut:

a. Jika uji-t < 0.05 ada perbedaan penguasaan materi rotasi dan revolusi bumi antara kelas kontrol dan kelas eksperimen maka H_a diterima.
b. Jika uji-t > 0.05 tidak terdapat perbedaan penguasaan materi rotasi dan revolusi bumi antara kelas kontrol dan kelas eksperimen maka H_a tidak diterima.

BAB IV

HASIL PENGEMBANGAN

A. Prosedur Pegembangan Media Pembelajaran Flash card

Penelitian ini mengadopsi model ADDIE dalam pengembangan media buku *flash card*. Model ADDIE terdapat lima fase utama yaitu: *Analysis* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi).

1. *Analysis* (Analisis)

Penentuan klasifikasi hasil analisis dilaksanakan melalui aktivitas wawancara dengan guru kelas IV, dari observasi lingkungan sekolah dapat menghasilkan analisis yang dibutuhkan dalam penelitian. Hal ini bertujuan untuk mengidentifikasi permasalahan yang perlu diatasi sebelum melanjutkan ke tahap pengembangan lebih lanjut. Adapun klasifikasi hasil analisis :

a. Analisis Kinerja

Kemampuan penguasaan kosakata merupakan salah satu aspek penting dalam pembelajaran Bahasa Jawa di sekolah dasar. Namun, berdasarkan hasil observasi, ditemukan bahwa sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami dan menggunakan kosakata Bahasa Jawa, baik dalam bentuk ngoko maupun krama. Hal ini terlihat dari rendahnya partisipasi siswa dalam kegiatan lisan, banyaknya kesalahan dalam penerapan

kosakata saat menulis, serta hasil ulangan yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Salah satu penyebab utama dari permasalahan ini adalah kurangnya media pembelajaran yang menarik dan mendukung penguatan memori siswa terhadap kosakata. Pembelajaran yang masih bersifat konvensional dan minimnya visualisasi menyebabkan siswa kesulitan mengingat dan memahami makna kosakata secara kontekstual.

Oleh karena itu, dibutuhkan inovasi media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan, salah satunya adalah penggunaan *flash card*. Media ini dapat membantu siswa dalam mengenal, mengingat, dan menggunakan kosakata Bahasa Jawa melalui pendekatan visual dan aktivitas bermain. *Flash card* memungkinkan siswa belajar secara aktif dan kontekstual karena menyajikan gambar dan tulisan secara bersamaan, sehingga lebih mudah diingat dan dipahami. Dengan penggunaan *flash card*, diharapkan kemampuan siswa dalam penguasaan kosakata Bahasa Jawa dapat meningkat secara signifikan, serta mendorong mereka untuk lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran Bahasa Jawa.

b. Analisis Kebutuhan

Penguasaan kosakata menjadi dasar penting dalam pembelajaran Bahasa Jawa, karena mendukung keterampilan berbicara, membaca, menulis, serta pemahaman terhadap konteks budaya. Namun, dalam praktik pembelajaran di kelas, masih banyak

siswa yang mengalami kendala dalam memahami dan menggunakan kosakata Bahasa Jawa secara benar. Hal ini tercermin dari hasil belajar yang masih rendah, kurangnya keterlibatan siswa selama proses pembelajaran, serta seringnya kesalahan dalam memilih kosakata yang sesuai, terutama terkait penggunaan tingkatan bahasa seperti ngoko, krama, dan krama alus. Permasalahan ini tidak hanya disebabkan oleh keterbatasan siswa dalam mengakses lingkungan berbahasa Jawa yang aktif, tetapi juga karena metode dan media pembelajaran yang digunakan masih kurang menarik dan monoton. Siswa pada jenjang sekolah dasar, memiliki karakteristik suka bermain, bereksplorasi, dan belajar melalui aktivitas yang menyenangkan. Oleh karena itu, pendekatan yang bersifat visual, interaktif, dan berbasis permainan sangat dibutuhkan agar proses belajar lebih efektif dan sesuai dengan gaya belajar siswa.

Berdasarkan kebutuhan tersebut, media *flash card* menjadi salah satu solusi yang tepat. *Flash card* adalah media pembelajaran berbasis gambar dan kata yang dapat digunakan dalam berbagai aktivitas bermain sambil belajar. *Flash card* membantu siswa mengenali kosakata secara visual, melatih daya ingat, serta memfasilitasi pembelajaran yang aktif dan kolaboratif. Dengan menggunakan *flash card*, guru dapat menyusun berbagai kegiatan seperti tebak gambar, mencocokkan kata dengan gambar, memory game, dan lomba kelompok, yang semuanya dapat meningkatkan antusiasme dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran kosakata

Bahasa Jawa. Media ini tidak hanya mendukung pemahaman kognitif siswa, tetapi juga memenuhi kebutuhan emosional mereka untuk belajar dalam suasana yang menyenangkan.

Dengan demikian, pengembangan dan penerapan media pembelajaran *flash card* dalam mata pelajaran Bahasa Jawa merupakan kebutuhan yang mendesak dan relevan untuk mengatasi rendahnya penguasaan kosakata serta menyesuaikan dengan karakter siswa yang lebih suka belajar melalui aktivitas bermain.

2. *Design (*Desain*)*

Pada tahap design, peneliti mengembangkan konsep produk sebagai langkah berikutnya dari tahap analisis. Pada tahapan ini, peneliti merancang produk dengan menetapkan materi yang akan digunakan dan merancang model produk.

a. Penentuan Materi

Materi yang dipergunakan pada *flash card* ialah materi kosakata dasar pada pelajaran bahasa Jawa. Fokus materi yaitu pada capaian pembelajaran siswa diharapkan mampu berbahasa Jawa untuk berkomunikasi dan bersikap sesuai dengan tata krama (unggah unnguh) kepada teman sebaya dan orang yang lebih tua dari usianya. Siswa mampu mengungkapkan ide/gagasan secara mandiri maupun berkelompok/berdiskusi menggunakan bahasa Jawa. Serta siswa mampu meningkatkan kemampuan kosakata bahasa Jawa melalui berbagai kegiatan berbahasa dan bersastra dengan tema topik beragam.

b. Desain Model Produk

Perancangan desain *flash card* menggunakan *Canva* baik desain *layout* maupun gambar ilustrasi. Jenis huruf yang dipergunakan pada isi *flash card* meliputi *Le Petit Cochon, Starlight Personal, Happy Font TH, Handyman, Comica, Balsamiq Sans, Wedges, Cotane Beach*, dan lainnya. Pemilihan jenis ini disesuaikan dengan karakter siswa, sehingga peneliti menentukan jenis *font* yang sederhana dan sesuai berdasarkan karakteristik siswa.

Flash card dibuat dengan ukuran 7,5 x 14 cm menggunakan kertas *Art Paper* 310 gsm. Setiap ujung kartu didesain tumpul untuk mengurangi risiko siswa tertusuk saat menggunakannya. *Flash card* terdiri dari 7 tema, yaitu: perangane awak (anggota tubuh), angka (bilangan), jenenge penggaweyan (nama pekerjaan), jenenge tanduran (nama tumbuhan), jenenge kewan (nama hewan), prenahe sedulur (hubungan kekerabatan), dan warna. Masing-masing tema disimpan dalam tempat atau wadah yang terpisah agar mudah digunakan dan masing-masing diberi label tema agar memudahkan dalam penyusunan dan penggunaan di kelas.

Pada sisi depan berisi gambar ilustrasi berwarna sesuai kosakata (contoh: gambar tangan, kucing, dokter, pohon, dll). pada sisi belakang terdapat keterangan dari gambar menggunakan bahasa Indonesia dan bahasa Jawa. Pengelompokan *flash card* dibagi ke dalam 7 tema utama sebagai berikut :

Tabel 4. 1 Kosa Kata Bahasa Jawa

No.	Tema	Kosa Kata
1	Perangane awak	Wajah (pasuryan), mata (paningal/soca), telinga (talingan), mulut (tutuk), tangan (asta), kaki (suku/samparan), lutut (jengku), hidung (grana), kepala (mustaka), rambut (rikma), bibir (tutuk), gigi (waja), lidah (lathi), bahu (pamidhangan), alis (imba), jari (racikan), perut (padharan)
2	Prenahe sedulur	Kakek (simbah kakung), nenek (simbah putri), bapak (ayah), ibu (ibu), adik (adhik), kakak perempuan (mbak), kakak laki-laki (mas), paman (pakdhe), bibi (budhe), tante (bulik), om (paklik)
3	Jenengé panggaweyan	Pilot (juru terbang) nahkoda (juru mudhi) dokter (dhokter), guru (guru) penyanyi (pasinden) supir (supir), pedagang (bakul), koki (juru masak) kusir (kusir), masinis (masinis), montir (montir), tukang kayu (undhagi), tikang besi (pandhe), pramugari (pramugari), takmir masjid (marbot)
5	Jenenge kewan	Ayam (pitik), burung (manuk) ular (ula), sapi (lembu), kucing (kucing), anjing (segawon), monyet (kethek), kuda (jaran), cicak (cecak), belalang (walang), lalat (laler), nyamuk (lemud), kepiting (yuyu), kambing (wedhus), laba-laba (kemangga), katak (kodhok), ikan (iwak), buaya (baya), singa (singo), harimau (macan), gajah (liman), bebek (itik), babi (celeng), cacing (udhet), kerbau (kebo).
6	Jenenge tanduran	Pohon pisang (wit gedhang), pohon papaya (wit katès), pohon kelapa (wit kelapa), pohon cabe (wit lombok), padi (pari), pohon mangga (pelem), bambu (pring), ketela (pohong), ubi (telo)
7	Angka	Siji, Setunggal, Loro, Kalih, Telu, Tiga, Papat, Sekawan, Lima, Gangsal, Enem, Pitu, Wolu, Sanga, Sepuluh, Sedasa, Sewelas, Rolas, Kalih welas, Telulas, Tiga welas, Pat belas, Sekawan welas, Limalas, Gangsal welas, Nembelas, Pitulas, Wolulas, Sangalas, Rong puluh, Kalih dasa,

8	Warna	Merah (abrit), kuning (jene), hijau (ijem), hitam (cemeng), putih (pethak), abu-abu (klawu)

Media pembelajaran *flash card* dilengkapi dengan beberapa media pendukung, antara lain: kotak penyimpanan khusus untuk setiap tema yang telah diberi label stiker, buku panduan penggunaan *flash card,* serta buku pengembangan materi kosakata Bahasa Jawa. Selain itu, tersedia pula kotak penyimpanan utama yang berfungsi untuk menyimpan seluruh media pembelajaran tersebut secara rapi dan terorganisir.

3. *Development* (Pengembangaan)

Dalam tahap pengembangan, peneliti melakukan proses pembuatan dan penyempurnaan media pembelajaran berdasarkan desain yang telah dirancang sebelumnya. Produk akhir dari proses ini adalah media pembelajaran berupa *flash card*. Namun, sebelum media divalidasi oleh para ahli, peneliti terlebih dahulu melakukan evaluasi mandiri guna mengidentifikasi kekurangan dan melakukan perbaikan secara bertahap. Hal ini dilakukan agar media yang dihasilkan layak untuk masuk ke tahap validasi ahli.

Hasil pengembangan media *flash card* diuraikan seperti berikut ini:

a. Halaman Depan dan Belakang

1. Tema : Perangane Awak (Bagian Tubuh)

- Pada halaman depan menampilkan gambar bagian tubuh manusia secara jelas dan berwarna, seperti tangan,mata,

hidung, dan mulut. Gambar menggunakan ilustrasi anak-anak agar lebih menarik bagi siswa SD.

- Pada halaman belakang berisi tentang keterangan dari gambar. (contoh, Bahasa Indonesia : Tangan. Bahasa Jawa : Asta).

Gambar 4.1 Tangan

2. Tema : Angka
    - Pada halaman depan menampilkan angka dalam jumlah tertentu yang ditampilkan dengan warna yang menarik
    - Pada halaman belakang terisi tentang keterangan angka. (contoh, Bahasa Indonesia : Empat. Bahasa Jawa : Sekawan).

Gambar 4.2 Angka

3. Tema : Jenenge Penggaweyan (Nama Pekerjaan)

    - Pada bagian depan menampilkan tokoh profesi seperti guru, dokter, juru masak, masinis dll. Lengkap dengan atribut pekerjaannya.
    - Pada bagian belakang menampilkan kosakata atau keterangan dari gambar pada halaman depan. (contoh, Bahasa Indonesia : Pilot. Bahasa Jawa : juru terbang).

Gambar 4.3 Jenenge Penggaweyan

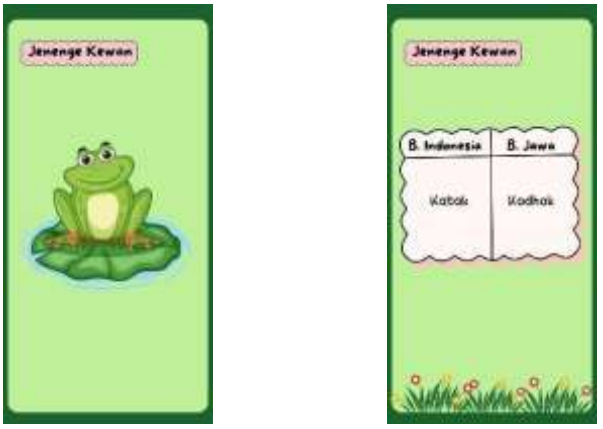
4. Tema : Jenenge Tanduran (Nama Tumbuhan)

    - Pada bagian halam depan menampilakn gambar tanaman seperti tanaman jagung, padi, pohon manga, cabe, dll.
    - Pada bagian halaman belakang menampilkan kosakata atau keterangan dari gambar pada halaman depan. (contoh, Bahasa Indonesia : Ponon Pisang. Bahasa Jawa : Wit Gedhang)

Gambar 4.4 Jenenge Tandhuran

5. Tema : Jenenge Kewan (Nama Hewan)

   - Pada bagian halaman depan berisi gambar hewan seperti sapi, ayam, katak, kucing, gajah dll dalam ilustrasi ramah anak.
   - Pada bagian halaman belakang berisi kosakata atau keterangan dari gambar pada bagian halaman depan. (contoh, Bahasa Indonesia : Katak. Bahasa Jawa : Kodhok).



Gambar 4.5 Jenenenge Kewan

6. Tema : Prenahe Sedulur (Hubungan Keluarga)

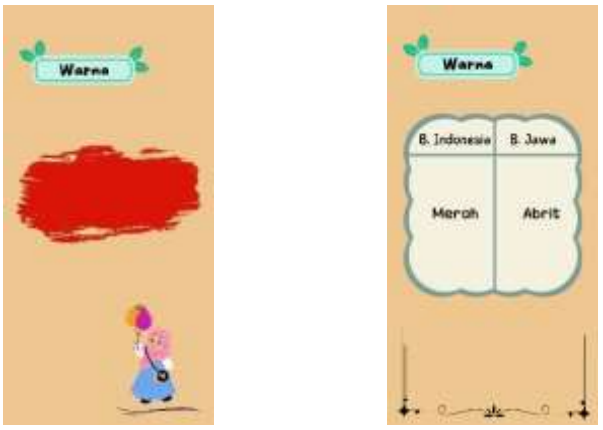
   - Pada bagian halam depan menunjukkan gambar anggota keluarga seperti ayah, ibu, kakak, adik, dll. Ilustrasi gambar

menggunakan gambar akrtun yang dapat menarik minat belajar siswa sekolah dasar.

- Pada bagian halaman belakang terdapat kosakata atau keretangan dari gambar pada halaman pertama. (contoh, Bahasa Indonesia : kakek. Bahasa Jawa : simbah kakung).

Gambar 4.6 Prenahe Sedulur

7. Tema : Warna
    - Pada bagian halaman depan menampilkan contoh warna tertentu.
    - Pada bagian halaman belakang menampilkan kosakata atau keterangan dari gambar pada bagian depan. (contoh, Bahasa Indinesia : Merah. Bahasa Jawa : abrit).



Gambar 4.7 Warna

b. Buku Pendukung Pengembangan Materi

Buku pendukung merupakan pengembangan materi kosakata bahasa Jawa yang didalamnya berisi kata pengantar, capaian pembelajaran dari fase B mata pelajaran bahasa Jawa, tujuan pembelajaran, materi unggah ungguh bahasa Jawa, pengelompokan per tema, halaman wulangan (evaluasi) serta halaman profil pengembang.

1. Halaman *Cover*

Pada halaman *cover* terdapat judul dari buku pengembangan materi., nama pengembang, serta nama institusi.

Gambar 4. 8 Halaman *cover* buku pengembang materi

2. Halaman Kata Pengantar

Kata pengantar berada di awal buku, berfungsi untuk salam pembuka dari penulis kepada pembaca. Biasanya, kata pengantar berisi ungkapan terima kasih terhadap pihak yang telah membantu dalam pembuatan buku. Penulis berharap bahwa *flash card* yang dibuat dapat memberikan manfaat kepada guru dan siswa, serta membantu siswa dalam belajar secara mandiri.

Gambar 4. 9 Halaman Kata Pengantar

3. Halaman Capaian Pembelajaran

Pada halaman capaian pembelajaran, terdapat rangkuman tentang apa yang diharapkan terhadap yang didapatkan siswa setelah menggunakan media *flash card.*

Gambar 4.10 CP Fase A

4. Halaman Tujuan pembelajaran

Pada halaman tujuan pembelajaran terdapat penjelasan dengan jelas tentang apa yang diharapkan agar dapat tercapai setelah siswa menggunakan media *flash card*.

Gambar 4.11 Halaman Tujuan Pembelajaran

5. Halaman Inti (Materi Unggah-Ungguh dan Pengelompokan per Tema)

Pada lembar materi, terdapat materi yang akan dipelajari oleh siswa, mencakup materi unggah ungguh bahasa Jawa yang terbagi menjadi 4 yaitu: ngoko lugu, ngoko alus, krama lugu dan

krama alus. Dan juga terdapat pengelompokan kosakata yang mana terbagi menjadi 7 tema, yaitu: perangane awak, warna, jenenge kewan, jenenge tanduran, jenenge penggaweyan, prenahe sedulur, lan angka.

Gambar 4.12 Halaman Materi Unggah-ungguh

Gambar 4.13 Pengelompokan Kosakata Bahasa Jawa

6. Halaman Evaluasi

Pada lembar evaluasi berisi aktivitas tambahan yang dapat dikerjakan siswa sebagai bahan evaluasi setelah mempergunakan media *flash card*. Pada halaman evaluasi terdapat serangkaian pertanyaan atau tugas yang disusun untuk menguji pemahaman, penerapan, dan kemampuan siswa dalam materi kosakata bahasa Jawa.

Gambar 4.14 Halaman Evaluasi

7. Halamam Profil Pengembang

Pada halaman profil penyusun berisi informasi ringkas mengenai identitas pengembang yang mencakup nama, tempat serta tanggal kelahiran, alamat, dan media social dari pengembang.

Gambar 4.15 Halaman Profil Penyusun

Setelah selesai dirancang, *flash card* akan menjalani proses validasi untuk menilai tingkat kelayakannya. Pada proses ini, kelayakan media pembelajaran dilakukan oleh tiga ahli, yakni ahli materi serta ahli media, dan ahli pembelajaran. Dilakukannya validasi ini guna menilai rancangan media yang sudah dikembangkan. Setelah media divalidasi, langkah selanjutnya yaitu

dilakukan analisis data berdasarkan angket yang sudah ditunjukkan kepada para ahli agar mengetahui kelayakan media yang sudah dibuat. Tanggapan atau evaluasi dari para ahli akan menjadi landasan untuk melakukan peningkatan produk, seperti menambahkan elemen media tambahan, memperbaiki teks bacaan, dan meningkatkan desain.

c. Buku Petunjuk Penggunaan

Pada buku petunjuk penggunaan, terdapat panduan yang bertujuan untuk membantu pembaca dalam memahami cara menggunakan media *flash card*. Buku petunjuk penggunaan penting untuk dipahami secara baik oleh pengguna atau pembaca agar dapat memanfaatkan media pembelajaran dengan optimal.

Gambar 4. 16 Halaman Petunjuk Penggunaan

Setelah tersusunnya *flash card* kemudian diberikan kepada validator ahli materi, ahli media dan ahli pembelajaran.

a. Ahli Materi

Ahli materi merupakan seorang pendidik yang memiliki pemahaman mendalam tentang materi pelajaran dalam

bidangnya. Kriteria yang dipergunakan untuk menentukan ahli materi pada penelitian ini ialah:

1) Memahami dengan baik ciri-ciri pembelajaran.
2) Memiliki pengetahuan yang luas tentang materi yang terkait dengan media yang sedang dikembangkan.
3) Bersedia menjadi penguji untuk produk media *flash card* mengenai materi kosakata bahasa Jawa kelas IV di SDI Bani Hasyim Singosari.

Penilaian uji validasi ahli materi dilaksanakan oleh ahli Bahasa Jawa. Validator ahli materi *flash card* materi kosakata bahasa Jawa ini yaitu Ibu Titik Pujiati, S.Pd yang merupakan guru kelas dan guru bahasa Jawa di SDI Bani Hasyim Singosari.

b. Ahli Media

Validator media yang bertujuan guna menguji kelayakan produk *flash card* melalui kriteria yang serupa dengan ahli materi. Namun, validator media merupakan dosen yang mempunyai keahlian khusus dalam bidang media pembelajaran. Proses validasi media pada *flash card* dilakukan oleh seorang ahli media pembelajaran, yaitu Ibu Dr. Samsul Susilawati, M.Pd yang merupakan dosen pascasarjana UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.

c. Ahli Pembelajaran

Validator ahli pembelajaran adalah individu yang memiliki pengetahuan mendalam dan keterampilan praktis dalam

memahami, merancang, dan mengelola proses pembelajaran. Validator ahli pembelajaran berfokus pada bagaimana individu memperoleh, mengembangkan, dan menerapkan pengetahuan serta keterampilan melalui berbagai pengalaman belajar. Proses validasi pembelajaran dilakukan oleh seorang ahli media pembelajaran, yaitu bapak Dr. M. fahim Tharaba, M.Pd yang merupakan dosen pascasarjana UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.

4. *Implementation (*Penerapan)

Pada tahap implementasi untuk produk yang telah dikembangkan oleh peneliti dilakukan evaluasi dan telah dilakukan revisi sehingga dapat dilakukan uji coba di lapangan. Media pembelajaran *flash card* diuji coba, diimplementasikan, dan diterapkan berguna untuk mengetahui tingkat kemenarikan produk dan meningkatkan kemampuan siswa dalam berkosakata bahasa Jawa. Kegiatan dimulai pada Rabu 14, 15, dan 16 Mei 2025.

Pembelajaran dilakukan dengan proses pembelajaran langsung di kelas, dengan berbagai tahapan diantaranya Pertama, melakukan pretest pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Kedua, pada tahapan ini dilakukan proses pembelajaran pada kelas kontrol tanpa menggunakan media pembelajaran *flash card* hanya memanfaatkan buku modul dan buku tantri bahasa Jawa yang biasa digunakan siswa selama proses pembelajaran. Pada akhir proses pembelajaran siswa diberikan soal postest untuk mengukur hasil belajar siswa.

Ketiga, proses pembelajaran di kelas eksperimen dengan menggunakan media pembelajaran *flash card*. Pada tahap awal proses pembelajaran, peneliti memulai kegiatan dengan memberikan penjelasan mengenai materi unggah-ungguh dalam bahasa Jawa. Penjelasan ini mencakup definisi unggah-ungguh, fungsi serta pentingnya dalam kehidupan sehari-hari, terutama dalam komunikasi yang sopan dan sesuai dengan norma budaya Jawa. Peneliti juga menyampaikan perbedaan tingkat tutur bahasa Jawa seperti ngoko, madya, dan krama, serta contoh penggunaannya dalam percakapan sehari-hari.

Setelah materi unggah-ungguh disampaikan dan dipahami oleh siswa, peneliti melanjutkan pembelajaran dengan mengaitkan materi tersebut dengan kosakata dasar dalam bahasa Jawa. Kosakata ini dituliskan di papan tulis sebagai alat bantu visual, dengan tujuan agar siswa dapat menghubungkan antara penggunaan kosakata tersebut dengan konteks unggah-ungguh yang telah dijelaskan sebelumnya. Hal ini membantu siswa dalam memahami cara penggunaan bahasa Jawa yang sesuai dengan lawan bicara dan situasi.

Sebagai bentuk kegiatan lanjutan yang interaktif dan menyenangkan, siswa kemudian dibagi menjadi lima kelompok. Masing-masing kelompok mengikuti dua jenis permainan edukatif, yaitu tebak-tebakan kosakata dan permainan “cari gambar.” Dalam permainan tebak-tebakan kosakata, siswa diminta menebak arti atau padanan kata dalam bahasa Jawa dari kata-kata yang telah dipelajari.

Sedangkan dalam permainan “cari gambar,” siswa mencari dan mencocokkan gambar dengan kosakata yang sesuai. Kegiatan ini bertujuan untuk memperkuat pemahaman siswa terhadap kosakata dan penggunaannya dalam konteks unggah-ungguh, sekaligus menumbuhkan semangat belajar melalui metode yang menyenangkan dan kolaboratif. Setelah proses pembelajaran selesai siswa diminta untuk mengerjakan *post test* dan angket kemenarikan media pembelajaran.

Keempat, proses pembelajaran pada kelas kontrol Pada tahap awal kegiatan pembelajaran, peneliti memulai dengan memberikan penjelasan secara langsung mengenai materi unggah-ungguh dalam bahasa Jawa. Penjelasan ini mencakup pengertian unggah-ungguh, fungsinya dalam kehidupan sehari-hari, serta contoh penggunaannya dalam percakapan berdasarkan tingkatan tutur (ngoko, madya, krama). Peneliti menyampaikan materi ini secara lisan kepada siswa, disertai contoh-contoh kalimat agar siswa lebih mudah memahami konteks penggunaannya. Setelah penyampaian materi selesai, peneliti kemudian mengaitkan konsep unggah-ungguh tersebut dengan kosakata dasar dalam bahasa Jawa. Kosakata ini ditulis di papan tulis sebagai media visual untuk membantu pemahaman siswa. Tujuannya adalah agar siswa dapat melihat secara langsung hubungan antara kosakata yang mereka pelajari dengan penerapan unggah-ungguh dalam kalimat. Dengan cara ini, siswa tidak hanya menghafal kata, tetapi juga memahami cara

penggunaannya sesuai situasi dan lawan bicara. Setelah proses pembelajaran selesai siswa diminta untuk mengerjakan *post test*.

5. *Evaluation* (Evaluasi)

Peneliti melakukan penilaian terakhir dalam proses pengembangan. Pada tahap ini, peneliti menganalisis data validasi dari berbagai pakar, termasuk ahli dalam bidang materi, media, dan pembelajaran. Penelti juga memeriksa data dari kuesioner penilaian dan tanggapan siswa setelah produk diimplementasikan. Hasil analisis data tersebut menjadi landasan untuk mengevaluasi apakah produk media pembelajaran *flash card* tersebut layak atau tidak. Selain itu, kritik dan saran dari para pakar juga dipertimbangkan untuk memperbaiki produk agar memenuhi kriteria validitas, termasuk perbaikan komponen media, teks, dan rancangan.

B. Kevalidan Media Pembelajaran *Flash card*

Uji produk bertujuan guna mengevaluasi keabsahan produk melalui proses validasi dari para ahli terhadap media *flash card* yang dikembangkan. Data dari pengujian produk kemudian dianalisis untuk menentukan kelayakan produk tersebut.

1. Hasil Validasi Media

Proses validasi media *flash card* dilakukan melalui tiga tahapan. Tahap pertama adalah validasi oleh ahli media, dilanjutkan dengan validasi oleh ahli materi, dan terakhir oleh ahli pembelajaran. Dalam proses ini, peneliti mengumpulkan data dalam bentuk kualitatif dan

kuantitatif. Data kuantitatif diperoleh melalui pengisian angket menggunakan skala *Likert,* yang kemudian dianalisis berdasarkan nilai yang dikumpulkan. Sementara itu, data kualitatif diperoleh dari komentar, saran, dan masukan yang diberikan oleh para validator. Hasil dari proses evaluasi oleh para ahli tersebut mencakup berbagai aspek yang menjadi dasar perbaikan media.

1.1 Hasil validasi ahli media

Proses validasi ahli media dilakukan oleh Dr. Hj. Samsul Susilawati, M.Pd data hasil angket media dianalisis dengan menggunakan analisis teknik skor rata-rata secara keseluruhan yang dipaparkan data disajikan sebagai berikut.

a. Data Kuantitatif

Data penilaian oleh ahli materi dapat diuraikan pada tabel berikut:

Tabel. 4.1 Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek yang dinilai	Skor			
		∑xi	∑x	P	Ket.
	Ukuran				
1	Apakah ukuran *flash card* sesuai dengan standar ISO: 3 x 5 inci?	4	5	80%	Layak
2	Apakah ukuran isi materi sesuai dengan *flash card*?	5	5	100%	Sangat Layak
	Desain				
3	Apakah penataan unsur tata letak pada *cover* muka sesuai/harmonis sehingga memberikan kesan irama yang baik?	5	5	100%	Sangat Layak
4	Apakah penataan unsur tata letak pada *cover* belakang sesuai/harmonis sehingga memberikan kesan irama yang baik?	5	5	100%	Sangat Layak

No	Aspek yang dinilai	Skor			
		∑xi	∑x	P	Ket.
5	Apakah penataan unsur tata letak pada *cover* punggung sesuai/harmonis sehingga memberikan kesan irama yang baik?	4	5	80%	Layak
6	Apakah penampilkan pusat pandang (*point center*) sudah tepat?	4	5	80%	Layak
7	Apakah komposisi unsur tata letak (judul, pengarang, ilustrasi, logo, dll) proporsional dengan tata letak isi?	5	5	100%	Sangat Layak
8	Apakah ukuran dan unsur tata letak penulisan proporsional dengan ukuran *flash card*?	5	5	100%	Sangat Layak
9	Apakah unsur warna memiliki tata letak yang harmonis sehingga dapat memperjelas fungsi (materi isi *flash card*)?	5	5	100%	Sangat Layak
10	Apakah *flashcard* menampilkan kontras yang baik?	5	5	100%	Sangat Layak
	Tipografi *flashcard*				
11	Apakah ukuran huruf judul *flash card* lebih dominan dibandingkan (nama pengarang dan logo)?	4	5	80%	Layak
12	Aoakah warna judul *flash card* kontras dengan warna latar belakang?	5	5	100%	Sangat Layak
13	Apakah ukuran huruf proposional dibandingkan dengan ukuran *flash card*?	4	5	80%	Layak
14	Apakah *flashcard* menggunakan terlalu banyak kombinasi jenis huruf?	4	5	80%	Layak
15	Tidak menggunakan huruf hias/dekorasi	4	5	80%	Layak
16	Sesuai dengan jenis huruf untuk isi / materi *flash card.*	5	5	100%	Sangat Layak
	Ilustrasi				
17	Ilustrasi dapat menggambarkan isi/materi *flash card.*	5	5	100%	Sangat Layak
18	Ilustrasi mampu mengungkapkan karakter obyek.	5	5	100%	Sangat Layak
	Isi				

No	Aspek yang dinilai	Skor			
		∑xi	∑x	P	Ket.
19	Penempatan unsur tata letak konsisten berdasarkan pola penulisan	4	5	80%	Layak
20	Pemisahan antar tulisan jelas.	4	5	80%	Layak
21	Tidak terlalu banyak menggunakan jenis huruf.	5	5	100%	Sangat Layak
22	Tidak menggunakan jenis huruf hias/dekoratif.	3	5	60%	Cukup Layak
23	Penggunaan variasi huruf (*bold, italic, capital, small capital*) tidak berlebihan	4	5	80%	Layak
24	Besar huruf sesuai dengan tingkat pendidikan peserta didik.	5	5	100%	Sangat Layak
25	Jenis huruf sesuai dengan materi isi.	4	5	80%	Layak
26	Spasi antar baris susunan teks normal	4	5	80%	Layak
27	Jarak antara huruf normal.	4	5	80%	Layak
28	Mampu mengungkap makna/arti dari obyek.	5	5	100%	Sangat Layak
29	Bentuk proporsional.	5	5	100%	Sangat Layak
30	Bentuk sesuai dengan kenyataan /realitis.	5	5	100%	Sangat Layak
31	Keseluruhan ilustrasi serasi.	5	5	100%	Sangat Layak
32	Goresan garis jelas.	5	5	100%	Sangat Layak
Skor		**145**	**160**	90%	Sangat Layak

Analisis data kuantitatif yang didapatkan sebagai berikut:

Presentase kelayakan = $P = \frac{\sum xi}{\sum x} x\ 100\ \%$

$P = \frac{145}{160} x\ 100\ \%$

$P = 90\ \%$

Berdasarkan kriteria tingkat validitas persentase tingkat kevalidan produk pada validasi media didapatkan nilai sebesar 90%

dengan kategori sangat layak untuk digunakan, sehingga media *flash card* dapat diuji cobakan kepada siswa kelas IV pada pembelajaran kosakata bahasa Jawa.

b. Data Kualitatif

Informasi kualitatif dikumpulkan dari evaluasi, saran, serta tanggapan dari ahli materi yang mengajar mata pelajaran bhasa Jawa. Detail kualitatif yang diberikan oleh ahli materi bisa dijabarkan sebagai berikut.

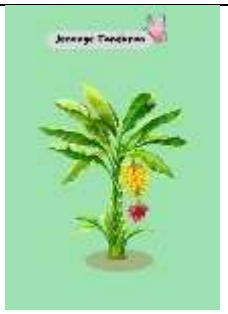
Tabel 4.2 saran validator materi

Nama Validator	**Saran**
Dr. Hj. Samsul Susilawati, M.Pd	1. Gambar yang di paprkan harus sesuai dengan gambar sebenarnya 2. Ukuran *flash card* diperbesar 3. Di lengkapi

c. Revisi Produk

Tabel 4.3 Revisi Ahli Media

No	Point yang Direvisi	Sebelum	Sesudah
1.	Menambahkan gambar sesuai dengan fakta		
2.	Mengubah ukuran *flash card* yang sebelumnya berukuran 7x10 cm menjadi 8x14 cm		

		 Uk : 7x10 cm	Uk = 8 x 14 cm
3.	Penambahan buku pengembangan materi	Tidak ada	
4.	Penambahan Buku Petunjuk penggunaan	Tidak ada	

1.2 Hasil validasi ahli materi

Proses validasi ahli media dilakukan oleh Ibu Titik Pujiati, S.Pd data hasil angket materi dianalisis dengan menggunakan analisis teknik skor rata-rata secara keseluruhan yang dipaparkan data disajikan sebagai berikut.

a. Data Kuantitatif

Data penilaian oleh ahli materi dapat diuraikan pada tabel berikut:

Tabel 4.4 Data kuantitatif validator materi

No	Aspek yang dinilai	Skor			
		∑xi	∑x	P	Ket.
	Materi				
1	Materi yang disajikan dalam media sesuai dengan kurikulum yang berlaku	4	5	80%	Layak
2	Kesesuaian materi dengan CP, TP, dan ATP	4	5	80%	Layak
	Media				
3	Media memenuhi standar kriteria media pembelajaran	5	5	100%	Sangat Layak
4	Kesesuaian gambar dengan materi dalam media pembelajaran	5	5	100%	Sangat Layak
5	Media pembelajaran memiliki kegunaan fungsi praktis	5	5	100%	Sangat Layak
6	Kemenarikan desain media pembelajaran	5	5	100%	Sangat Layak
7	Kemudahan dalam menggunakan media pembelajaran	4	5	80%	Layak
8	Media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa	4	5	80%	Layak
9	Media pembelajaran bersifat menyenangkan	5	5	100	Sangat Layak
10	Media pembelajaran mendukung kemandirian belajar siswa	4	5	80%	Layak
11	Media pembelajaran dapat digunakan yang efektif dan efisien	4	5	80%	Layak
12	Media pembelajaran mampu menambah pengetahuan siswa	5	5	100%	Sangat Layak
13	Media pembelajaran memungkinkan interaksi yang baik antara siswa dan materi	4	5	80%	Layak
14	Media memberikan umpan balik yang jelas dan konstruktif terhadap jawaban siswa	4	5	80%	Layak

No	Aspek yang dinilai	Skor			
		∑xi	∑x	P	Ket.
15	Penggunaan media ini dapat meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran	5	5	100%	Sangat Layak
16	Media ini mudah digunakan oleh siswa tanpa perlu banyak bimbingan dari guru	4	5	80%	Layak
17	Media ini dapat digunakan secara fleksibel dalam berbagai model pembelajaran (mandiri atau bersama guru)	3	5	60	Cukup Layak
Jumlah		74	85	87%	Sangat Layak

Analisis data kuantitatif yang didapatkan sebagai berikut:

Presentase kelayakan = $P = \frac{\sum xi}{\sum x} x\ 100\ \%$

$P = \frac{74}{85} x\ 100\ \%$

$P = 87\ \%$

Berdasarkan kriteria tingkat validitas persentase tingkat kevalidan produk pada validasi pembelajaran didapatkan nilai sebesar 87% dengan kategori sangat layak untuk digunakan, sehingga media *flash card* dapat diuji cobakan kepada siswa kelas IV pada pembelajaran kosakata bahasa Jawa.

b. Data Kualitatif

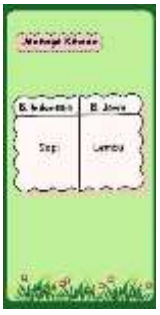
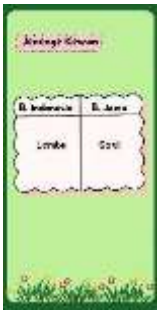
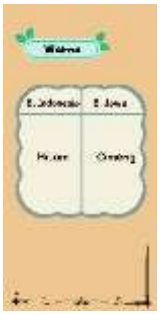
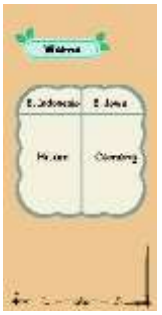
Informasi kualitatif dikumpulkan dari evaluasi, saran, serta tanggapan dari ahli materi. Detail kualitatif yang diberikan oleh ahli materi bisa dijabarkan sebagai berikut.

Tabel 4.5 Saran Dari Validator Materi

Nama Validator	Komentar dan Saran
Titik Pujiati, S.Pd	1. Penulisan kosakata disesuaikan dengan alat ucap yang sesuai dengan kaidah bahasa Jawa 2. Media pembelajaran bisa dikembangkan lagi dnegan kreatifitas guru di kelas

c. Revisi Produk

Tabel 4.6 Revisi Ahli Materi

No	Point yang Direvisi	Sebelum	Sesudah
1.	Penulisan kosakata disesuaikan dengan alat ucap yang sesuai dengan kaidah bahasa Jawa		
			

1.3 Hasil validasi pembelajaran

Proses validasi ahli pembelajaran dilakukan oleh Bapak Dr. M. Fahim Tharaba, M.Pd data hasil angket pembelajaran dianalisis dengan menggunakan analisis teknik skor rata-rata secara keseluruhan yang dipaparkan data disajikan sebagai berikut.

a. Data Kuantitatif

Data penilaian oleh ahli pembelajaran dapat diuraikan pada tabel berikut:

Tabel 4.7 Data Kuantitatif Ahli Pembelajaran

No	**Aspek yang dinilai**	**Skor**			
		∑xi	**∑x**	**P**	**Ket.**
	Aspek *Self Instruction*				
1	Tujuan pembelajaran sesuai dengan kompetensi yang ada pada kompetensi inti dan kompetensi dasar.	5	5	100%	Sangat Layak
2	Materi sesuai dengan capaian pembelajaran	5	5	100%	Sangat Layak
3	Materi disajikan secara runtut.	5	5	100%	Sangat Layak
4	Materi yang disajikan dapat dipahami dengan mudah oleh siswa.	4	5	80%	Layak
5	Ilustrasi disajikan sesuai dengan muatan materi dalam *flash card*.	4	5	80%	Layak
6	Permasalahan yang disajikan dapat dikaitkan dengan konteks tugas dan lingkungan siswa.	4	5	80%	Layak
7	Bahasa yang digunakan dalam *flash card* mudah dipahami oleh siswa.	5	5	100%	Sangat Layak
8	Tampilan dan tata letak elemen dalam media membantu pengguna memahami materi dengan cepat	5	5	100%	Sangat Layak
	Aspek *Self Contained*				

No	Aspek yang dinilai	Skor			
		∑xi	∑x	P	Ket.
9	Kecocokan materi *flash card* dengan capaian pembelajaran	5	5	100%	Sangat Layak
10	Kompetensi materi yang disajikan memuat unit capaian pembelajaran	4	5	80%	Layak
	Aspek *Stand Alone*				
11	Materi *flash card* dapat dipelajari tanpa bantuan *flash card* lain.	4	5	80%	Layak
12	Materi *flash card* dapat dipelajari tanpa bantuan media lain.	4	5	80%	Layak
	Aspek *Adaptive*				
13	Materi dalam *flash card* sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan.	5	5	100%	Sangat Layak
	Aspek *User Friendly*				
14	Materi *flash cad* dapat dipelajari dimana saja dan kapan saja.	5	5	100%	Sangat Layak
15	Media ini memberikan pengalaman pengguna yang nyaman dan tidak membuat lelah saat digunakan dalam waktu lama	5	5	100%	Sangat Layak
Skor		69	75	92	Sangat Layak

Analisis data kuantitatif yang didapatkan sebagai berikut:

Presentase kelayakan = $P = \frac{\sum xi}{\sum x} x\ 100\ \%$

$P = \frac{69}{75} x\ 100\ \%$

$P = 92\ \%$

Berdasarkan kriteria tingkat validitas persentase tingkat kevalidan produk pada validasi materi didapatkan nilai sebesar 92% dengan kategori sangat layak untuk digunakan, sehingga media *flash*

card dapat diuji cobakan kepada siswa kelas IV pada pembelajaran kosakata bahasa Jawa.

b. Data Kualitatif

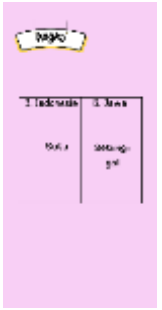
Informasi kualitatif dikumpulkan dari evaluasi, saran, serta tanggapan dari ahli pembelajaran. Detail kualitatif yang diberikan oleh ahli pembelajaran bisa dijabarkan sebagai berikut.

Tabel 4.8 Saran Ahli Pembelajaran

Nama Validator	Komentar dan Saran
Dr. M. Fahim Tharaba, M.Pd	1. Sesuaikan kosakata dengan kehidupan sehari-hari siswa 2. Media sudah sesuai dengan karakteristik siswa sd, diperlukan sedikit penyesuaian agar pembelajaran lebih efektif, menyenangkan, dan bermakna bagi siswa

c. Revisi Produk

Tabel 4. 9 Revisi Ahli Pembelajaran

No	Point yang Direvisi	Sebelum	Sesudah
1.	Penambahan hiasan pada media untuk disesuaikan dengan karakteristik siswa sd		

2. Hasil validasi tes soal *pretest* dan *posttest*

Proses validasi tes soal *pretest* dan *posttest* dilakukan oleh Bapak Dr. M. Fahim Tharaba, M.Pd data hasil angket *pretest* dan *posttest* dianalisis

dengan menggunakan analisis teknik skor rata-rata secara keseluruhan yang dipaparkan data disajikan sebagai berikut.

2.1. Data Kuantitatif

Data kuantitatif dapat diuraikan sebagai berikut:

Tabel 4.10 data kuantitatif validator *pretest* dan *posttest*

No	Aspek yang dinilai	Skor			
		∑xi	∑x	P	Ket.
	Kejelasan				
1	Kejelasan judul lembar tes	5	5	100%	Sangat Layak
2	Kejelasan butir tes	5	5	100%	Sangat Layak
3	Kejelasan petunjuk pegisian soal	5	5	100%	Sangat Layak
	Ketepatan Isi				
4	Ketepatan bahasa sesuai dengan tingkat perkembangan siswa	4	5	80%	Layak
5	Ketepatan bentuk soal sesuai dengan tujuan pembelajaran	4	5	80%	Layak
	Relevansi				
6	Butir soal berkaitan dengan materi	5	5	100%	Sangat Layak
	Kevalidan Isi				
7	Tingkat kebenaran butir soal	4	5	80%	Layak
	Tidak ada bias				
8	Butir soal berisi satu gagasan yang lengkap	4	5	80%	Layak
9	Kata kata yang digunakan tidak bermakna ganda	5	5	100%	Sangat Layak
	Ketepatan Bahasa				
10	Bahasa yang dugunakan mudah dipahami	5	5	100%	Sangat Layak
11	Bahasa yang digunakan efektif	5	5	100%	Sangat Layak
12	Penulisan sesuai dengan EYD	4	5	80%	Layak
Skor		55	60	91%	Sangat Layak

Analisis data kuantitatif yang didapatkan sebagai berikut:

Presentase kelayakan = $\mathrm{P} = \frac{\sum \mathbf{xi}}{\sum \mathbf{x}} x\ 100\ \%$

$$P = \frac{55}{60}\ x\ 100\ \%$$

$$P = 91\ \%$$

Berdasarkan kriteria tingkat validitas persentase tingkat kevalidan produk pada validasi soal *pretest* dan *posttest* didapatkan nilai sebesar 91% dengan kategori sangat layak untuk digunakan, sehingga soal *prestest* dan *post test* dapat diuji cobakan kepada siswa kelas IV pada pembelajaran kosakata bahasa Jawa.

2.2. Data Kualitatif

Informasi kualitatif dikumpulkan dari evaluasi, saran, serta tanggapan dari ahli. Detail kualitatif yang diberikan oleh ahli bisa dijabarkan sebagai berikut.

Tabel 4.11 saran validator

Nama Validator	Saran
Dr. M. Fahim Tharaba, M.Pd	1. Jumlah soal sebaiknya dikurangi karena terlalu banyak

C. Kemenarikan Media Pembelajaran *Flash card*

1. Kemenarikan Siswa

Data respon kemenarikan siswa terhadap media *flash card* diberikan kepada kelas eksperimen, sebab kelas eksperimen yang memanfaatkan media pembelajaran. Hasil respon siswa terhadap media disajikan sebagai berikut.

Tabel 4.12 Hasil Respon Siswa

No	Aspek yang dinilai	Responden			
		A1,A2,A3,A4,A5, A,6,A7,A8,A9,A10, A11,A12,A13,A14,A15 ,A16,A17,A18,A19,A20, A21,A22,A23,A24, A25,A26,A27	∑xi	∑x	P
1	Warna dalam media pembelajaran menarik dan tidak membosankan	4,4,4,5,4,5,3,5,4,5, 5,4,5,5,3,4,4,4,3,5, 5,5,4,5,5,4,5	118	135	87%
2	Tata letak teks dan gambar dalam media rapi dan mudah dibaca	4,4,4,4,4,5,4,2,5,5, 4,3,5,3,4,3,5,2,4,4, 2,2,5,5,4,3,4	117	135	87%
3	Ilustrasi atau gambar yang digunakan menarik dan mendukung isi materi	5,4,5,5,3,4,4,4,5,5, 5,4,5,4,4,4,5,5,5,5, 4,5,4,4,3,4,4	118	135	87%
4	Ukuran huruf yang digunakan nyaman untuk dibaca	4,4,4,5,4,5,4,4,5,5, 3,5,4,4,5,4,5,5,5,3, 4,5,4,5,5,5,3	118	135	87%
5	Media pembelajaran ini memungkinkan saya untuk berinteraksi dengan materi	4,5,5,4,5,4,4,3,4,5, 4,4,5,4,5,4,5,4,4,5, 3,5,4,4,5,5,5	120	135	89%
6	Saya merasa tertantang untuk terus mengeksplorasi isi media ini	5,4,5,4,4,5,4,5,5,5, 4,4,5,5,4,3,4,4,5,3, 4,5,4,5,4,4,5	118	135	87%
7	Media ini membuat saya ingin belajar lebih banyak	5,5,5,4,5,4,3,5,5,4, 5,5,5,5,5,5,5,4,4,4, 5,5,3,5,4,5,5	124	135	87%
8	Media ini mudah digunakan tanpa perlu banyak penjelasan tambahan	5,5,4,5,5,5,3,4,5,5, 4,5,5,3,4,5,4,5,3,5, 5,4,4,4,5,4,4	119	135	88%
9	Saya dapat dengan mudah menemukan materi yang saya butuhkan dalam media ini	5,5,4,4,4,4,3,4,5,4, 5,5,5,5,5,5,5,5,5,3, 4,5,4,5,4,3,3	118	135	87%

No	Aspek yang dinilai	Responden			
		A1,A2,A3,A4,A5, A,6,A7,A8,A9,A10, A11,A12,A13,A14,A15 ,A16,A17,A18,A19,A20, A21,A22,A23,A24, A25,A26,A27	∑xi	∑x	P
10	Instruksi yang diberikan dalam media mudah dipahami	5,5,5,5,5,5,4,4,4,5, 5,4,5,4,4,5,4,4,5,5, 3,4,5,4,5,5,5	123	135	91%
11	Tidak ada bagian yang membuat saya merasa kesulitan saat menggunakannya	4,4,3,4,5,5,4,5,3,5, 5,5,5,4,5,3,4,5,5,5, 5,5,4,5,4,4,3	117	135	87%
12	Saya merasa senang saat menggunakan media ini untuk belajar	5,5,4,4,3,5,3,5,4,5, 5,5,4,4,5,4,5,4,4,4, 5,5,5,5,5,5,4	121	135	90%
13	Media ini membuat saya lebih semangat dalam belajar	5,3,4,5,4,5,5,5,4,4, 5,5,5,5,5,5,5,4,5,5, 4,5,5,4,5,4,5	120	135	89%
14	Saya tidak merasa bosan saat menggunakan media ini	5,5,5,5,4,5,5,4,5,5, 4,5,4,5,5,5,4,4,5,5, 4,4,4,3,4,4,5	122	135	90%
15	Media ini membuat saya lebih percaya diri dalam memahami materi	5,5,5,4,5,5,3,4,4,4, 5,4,5,5,4,5,5,5,5,4, 5,5,5,4,4,4,4	117	135	87%
16	Saya ingin menggunakan media ini lagi untuk belajar di lain waktu	5,3,5,4,5,5,3,3,4,4, 5,5,4,4,5,5,5,5,5,5, 4,5,4,5,4,4,3	118	135	87%
			1.908	2.160	88%

Berdasarkan hasil evaluasi kuesioner tentang daya tarik siswa, terdapat akumulasi nilai akhir sebesar 88%. Hal ini memperlihatkan bahwa media pembelajaran *flash card* kosakata bahasa Jawa, yang dikembangkan pada penelitian ini, memenuhi kriteria "sangat menarik" dari 27 siswa yang mengisi kuesioner.

2. Data hasil *pretest* dan *posttest*

Data hasil nilai tes berkaitan dengan data hasil perolehan siswa dalam pretest dan postest yang bertujuan untuk mengetahui hasil berpikir kritis siswa dalam memanfaatkan media *flash card*. Data hasil *pretest* dan *postest* disajikan sebagai berikut

Tabel 4.13 hasil *pretest* dan *posttest*

No.	Kelas Kontrol			Kelas Eksperimen		
	Nama	*Pretest*	*Posttest*	Nama	*Pretest*	*Posttest*
1	Hantana	55	60	Kafie	45	70
2	Henta	75	75	Tristya	65	85
3	Marsya	85	85	Iqlima	50	95
4	Rendy	60	60	Mustofa	65	70
5	Adiyasta	75	75	Zulkarnain	60	85
6	Aqila	60	85	Rasya	65	95
7	Hania	75	65	Jyestha	50	70
8	Shafira	65	75	Humaira	65	85
9	Thalita	75	90	Annisa	50	100
10	Afrin	65	65	Arshaka	70	75
11	Farhan	75	75	Gibran	55	85
12	Wildanil	65	90	Attalah	70	100
13	Almira	80	65	Dzakira	55	75
14	Alhabibi	65	80	Cilla	70	90
15	Owais	80	90	Nadzmi	55	100
16	Nandana	70	70	Abil	75	75
17	Charvi	80	80	Analisa	55	90

18	Ziman	70	90	Alifa	75	100
19	Arkana	80	70	Zainab	60	90
20	Azka	70	70	Husein	75	90
21	Reynand	70	80	Alisha	60	100
22	Rachelia	85	95	Rafanda	80	80
23	Bima	70	70	Reysha	60	90
24	Kamila	85	80	Keisha	85	80
25	Daffa	65	70	Anindya	60	95
26	Fachri	60	80	Ibrahim	90	80
27	Raffan	55	75	Rehan	85	95
	Rata-rata	**69**	**76**	**Rata-rata**	**65**	**87**

Tabel 4.13 menunjukkan hasil perolehan nilai diantara kedua kelas. Dari tabel tersebut dapat diketahui bahwa nilai rata-rata *pretest* yang didapatkan dari kelas kontrol sebesar 69 sedangkan rata-rata *postest* 76. Pada kelas ekperimen nilai rata-rata *pretest* sebesar 65 dan rata-rata nilai *postest* sebesar 87. Artinya pada kelas ekperimen mengalami peningkatan yang lebih baik.

Berdasarakan tabel 4.13 terlihat bahwa hasil nilai *postest* pada kelas eksperimen lebih mengalami peningkatan daripada kelas kontrol. Dari tabel tersebut sudah terlihat bahwa terdapat perbedaan antara kelas yang menggunakan media *flascard* dalam belajar. Namun dalam hal ini perlu dilakukan pengujian lebih lanjut untuk mengetahui adanya pengaruh media *flashcard* terhadap kemampuan kosakata bahasa Jawa siswa.

D. Kefektivan Media Pembelajaran *Flash card*

Sebelum dilakukan uji-t perlu dilakukan uji normalitas terlebih dahulu. Uji normalitas yang dilakukan menggunakan uji *Shapiro-Wilk* sebab populasi kelas kontrol dan kelas eksperimen berjumlah kurang dari 50 maka uji *Shapiro-Wilk* tepat digunakan dengan menggunakan IBM SPSS 29.0 for windows dengan taraf signifikansi 0.05. Pengolahan data tersebut dapat dilihat pada *output* sebagai berikut

Tabel 4.14 Hasil Uji Normalitas Pretest

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
nilai pre test kontrol	.121	27	.200*	.950	27	.214
nilai pre test eksperimen	.148	27	.133	.957	27	.323

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Dasar pengujian keputusan uji *Shapiro-Wilk* apabila nilai signifikandi > 0.05 maka data berdistribusi normal. Sedangkan apabila nilai signifikansi < 0.05 maka data tidak berdistribusi normal. Berdasarkan data di atas nilai signifikan menunjukkan bahwa nilai *pretest* sig kelas control adalah 0.214 > 0.05, sedangkan nilai *pretest* sig kelas eksperimen adalah 0.323 > 0.05 sehingga dapat dinyatakan bahwa kedua kelas tersebut berdistribusi normal.

Tabel 4.15 Hasil Uji Normalitas Postest

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
nilai post test kontrol	.119	27	.200*	.956	27	.305
nilai post test eksperimen	.123	27	.200*	.967	27	.520

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan data di atas nilai signifikan menunjukkan bahwa nilai *posttest* sig kelas control adalah 0.305 > 0.05, sedangkan nilai *posttest* sig kelas eksperimen adalah 0.520 > 0.05 sehingga dapat dinyatakan bahwa kedua kelas tersebut berdistribusi normal.

Berasarkan hasil data yang telah berdistribusi normal, maka pengujian selanjutnya yaitu uji homogenitas. Uji homogentitas dalam penelitian ini digunakan untuk menunjukkan hasil data kelas control dan kelas eksperimen bersifat homogen. Berikut hasil uji homogenitas kelas control dan kelas eksperimen.

Tabel 4.16 Hasil Uji Homogenitas Pretest

Tests of Homogeneity of Variances

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
nilai pre test	Based on Mean	1.469	1	52	.231
	Based on Median	1.573	1	52	.215
	Based on Median and with adjusted df	1.573	1	48.220	.216
	Based on trimmed mean	1.473	1	52	.230

Uji homogenitas berguna untuk mengetahui keragaman data yang didapatkan bersifat homogeny. Data dinyatakan homogeny apabila nilai signifikansi lebih dari 0.05. Pada hasil homogenitas *pretest* dapat dilihat pada *based on mean* menunjukkan nilai sebesar 0.231 yang maknanya nilai tersebut munjukkan lebih besar dari 0.05 maka kedua kelas tersebut termasuk homogen.

Tabel 4.17 Hasil Uji Homogenitas Posttest

Tests of Homogeneity of Variances

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
nilai posttest	Based on Mean	.128	1	52	.722
	Based on Median	.116	1	52	.735
	Based on Median and with adjusted df	.116	1	51.736	.735
	Based on trimmed mean	.125	1	52	.725

Pada hasil homogenitas *posttest* dapat dilihat pada *based on mean* menunjukkan nilai sebesar 0.722 yang maknanya nilai tersebut munjukkan lebih besar dari 0.05 maka kedua kelas tersebut termasuk homogen.

Berdasarkan hasil uji normalitas dan hasil uji homogenitas yang telah dilakukan dan menunjukkan bahwa kedua kelas tersebut bersifat normal dan homogeny, maka tahap selanjutnya adalah melakukan uji *independent sample t-test* atau uji-t yang bertujuan untuk mengetahui perbedaan rata-rata antar dua populasi yaitu kelas control dan kelas eksperimen serta mengetahui ada atau tidanya pengaruh penggunaan media pembelajaran *flash card* untuk meningkatkan kemampuan kosakata bahasa Jawa. Dalam penelitian ini uji *independent sample t-test* diperoleh dari hasil *post test* kelas control dan kelas eksperimen yang dihitung dengan hasil sebagai berikut.

Tabel 4.18 Hasil Independent Sample t-test

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
						Significance				95% Confidence Interval of the Difference
		F	Sig.	t	df	One-Sided p	Two-Sided p	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
nilai posttest	Equal variances assumed	.128	.722	-3.867	52	<.001	<.001	-10.37037	2.68162	-15.75144	-4.98930
	Equal variances not assumed			-3.867	51.943	<.001	<.001	-10.37037	2.68162	-15.75158	-4.98916

Berdasarkan hasil pengujian menunjukkan sig = <0.001 yang berarti nilai tersebut jauh di bawah batas batas signifikansi 0.05. hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang sangat signifikan atar kelompok siswa yang menggunakan media pembelajaran *flash card* dengan kelompok yang tidak menggunakannya.

Dengan demikian, apat disimpulkan bahwa peggunaan media pembelajaran *flash card* memberikan pengaruh positif yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. Media *flash card* terbukti efektif dalam meningkatkan prestasi belajar dibandingkan metode pembelajaran tanpa menggunakan tersebut.

BAB V
PEMBAHASAN

A. Prosedur Pengembangan Media Pembelajaran Flash card

Studi ini berfokus pada pengembangan media pembelajaran yang menciptakan produk berupa *flash card* kosakata pada mata pelajaran bahasa Jawa untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar. Pengembangan media pembelajaran berupa *flash card* ini memiliki tujuan guna membantu siswa meningkatkan kemampuan kosakata anak dalam bentuk Indonesia dan bahasa Jawa. Materi yang ditampilkan dalam media pembelajaran *flash card* didasarkan pada Capaian Pembelajaran dalam mata pelajaran bahasa Jawa. Pengembangan produk media pembelajaran *flash card* ini juga berfungsi untuk memfasilitasi guru dalam menjelaskan materi pelajaran dengan lebih mudah dan mempermudah pemahaman materi bagi peserta didik. Hal tersebut didukung dengan Q.S An-Nahl ayat 44, seperti di bawah ini:

بِالْبَيِّنٰتِ وَالزُّبُرِۗ وَاَنْزَلْنَآ اِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ اِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ يَتَفَكَّرُوْنَ

Artinya : "*(mereka Kami Utus) dengan membawa keterangan- keterangan (mukjizat) dan kitab-kitab. Dan kami turunkan Ad-Dzikr (Al-Qur'an) kepadamu, agar engkau menerangkan kepada manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan agar mereka memikirkan.*"

Berdasarkan ayat diatas, penggunaan media dalam penyampaian informasi memerlukan sebuah perangkat bantu agar informasi tersebut dapat dipahami dengan mudah oleh manusia. Pemahaman terhadap suatu konsep merupakan aspek penting dalam profesi seorang guru.

Peneliti mengembanglan media pembelajaran dimulai dengan langkah identifikasi karakteristik siswa sebagai langkah awal. Hal ini bertujuan untuk memahami kebutuhan dan tantangan yang dihadapi siswa serta mencari solusinya. Implementasi media pembelajaran memiliki tujuan guna memfasilitasi pemahaman siswa terhadap materi. Penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan belum dikenal sebelumnya diharapkan dapat menarik minat siswa pada proses belajar mengajar.

Pada penelitian ini melakukan peneliti mengembangkan media pembelajaran *flash card* dengan model pengembangan ADDIE yaitu *Analisis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi) dan *Evaluation* (Evaluasi).

1. *Analysis* (Analisis)

   Pertama analisis kebutuhan menunjukkan hasil bahwa dalam proses pembelajaran pada kelas IV SDI Bani Hasyim Singosari membutuhkan media pembelajaran yang menarik, hal ini dikarenakan hasil observasi menunjukkan bahwa selama proses pembelajaran guru hanya memanfaatkan buku modul dan guru juga sering kali hanya mneggunakan teknik ceramah, di mana guru lebih banyak berbicara sementara siswa cenderung menjadi pasif. Teknik ini kurang efektif karena tidak memberikan kesempatan bagi siswa untuk berpatisipasi

aktif. Akibatnya, siswa merasa bosan dan kurang terlibat dalam proses belajar, sehingga pemahaman materi menjadi rendah. Hal ini kurang sesuai dengan apa yang dikatakan Choirul Huda yang mana pembelajaran membutuhkan teknik pengajaran yang efektif untuk meningkatkan keterlibatan siswa melalui aktivitas interaktif dan eksplorasi konsep secara mendalam (Huda, 2024). Pengajaran afektif itu sendiri merupakan pembelajaranyang memberikan kesempatan siswa agar mereka dapat belajar secara mandiri (Suharti et al., 2020).

Analisis kedua yaitu, kinerja menujukkan bahwa siswa kelas IV merasakan bosan, nilai siswa masih di bawah kkm. Salah satu penyebabnya adalah selama kegiatan pembelajaran bahasa Jawa guru jarang sekali memanfaatkan media pembelajaran. Pembelajaran masih terbatas pada penggunaan buku modu yang dibuat oleg guru sebagai sumber belajar, penggunaan materi yang monoton dan kurang bervariasi ini menyebabkan siswa cepat merasa bosan dan kurang termotivasi untuk belajar lebih dalam. Akibatnya siswa kesulitan memahami materi secara mendalam dan tidak memiliki kesmeatan untuk mengekplorasi pengetahuan melalui media pembelajaran yang lebih kreatif dan interaktif. Maka dari itu membutuhkan membutuhkan altenatif penyelesaian solusi salah satunya menggunakan media pembelajaran *flash card* materi kosakata bahasa Jawa.

2. *Design* (Desain)

Pada tahap desain diawali dengan merancang media pembelajaran *flash card.* Rancangan pada media *flash card* yaitu pada halaman depan

media *flash card* berupa gambar dari kosakata per tema bahasa Jawa, kemudian pada halaman belakang berupa keterangan dari gambar yang mana terdapat keterangan bahasa Indonesia dan bahasa Jawa. Selanjutnya peneliti merancang buku pengembangan materi kosakata bahasa Jawa yang mana berisi tentang materi ungggah ungguh bahasa Jawa dan pengelompokan kosakata yang dibagi menjadi tujuh tema yaitu, perangane awak, jenenge penggaweyan, prenahe sedulur, jenenge tanduran, jenenge kewan, warna dan angka. Kemudian peneliti juga merancang buku panduan penggunaan media pembelajaran. Peneliti menggunakan aplikasi *canva* untuk merancang desain media pembelajaran *flash card.* Media pembelajaran di desain menggunakan warna dan *font* semenarik mungkin agar siswa tertarik menggunakan media pembelajaran *flash card.*

Selanjutnya dalam tahap perancangan media pembelajaran ini peneliti merancang instrumen yang terdiri dari instrumen tes kepada siswa berupa soal *pretest* dan *postets*, merancang instumen validasi media, materi, pembelajaran. Terakhir menyusun instrumen tes kemenarikan siswa.

3. *Development* (Pengembangan)

Pada tahap pengembangan, peneliti membuat media pembelajaran berupa *flash card* dengan mencetaknya sesuai desain yang telah dirancang. Selain itu, peneliti juga membuat kotak penyimpanan untuk *flash card*, yang dilengkapi dengan stiker bertema pada bagian depannya guna memudahkan pengelompokan kartu. Selanjutnya,

peneliti menyusun dua buku pendukung, yaitu buku pengembangan materi dan buku petunjuk penggunaan media pembelajaran *flash card*. Seluruh media, termasuk *flash card*, buku materi, dan buku petunjuk, kemudian dikemas secara rapi dalam satu kotak besar agar lebih praktis dan terorganisir.

4. *Implementation* (Implementasi)

Tahap selanjutnya adalah penerapan kepasa siswa siswa kelas IV SDI Bani Hasyim Singosari guna meningkatkan kemampuan kosakata bahasa Jawa siswa. Hal ini dilakukan karena telah mendapatkan persetujuan dari para ahli validator yang menyatakan bahwa media *flash card* sudah layak untuk diterapkan sesuai dengan kriteria.

Produk yang sudah dinyatakan layak diuji coba kepada siswa di kelas IV yang terdiri dari kelompok kontrol dan eksperimen dengan jumlah siswa sebanyak 54 siswa yang mana kelas control terdapat 27 siswa dan kelas eksperiman 27 siswa. Masing-masing kelas diberikan soal *pretest* untuk mengukur kemampuan awal siswa. Selanjutnya pada kelas eksperimen diberikan perlakuan proses pembelajaran dengan menggunakan media *flash card* kemudian pada akhir proses pembelajaran masing-masing siswa diberikan soal *postets*. Tujuannya untuk mengetahui peningkatan pemahaman siswa dalam memahami materi dan meningkatkan kemampuan kosakata bahasa Jawa siswa. Selanjutnya pada kelas eksperiman diberikan angket kemenarikan media pembelajaran.

5. *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap akhir adalah evaluasi pada tahap ini media *flash card* dilakukan evaluasi. Evaluasi ini dilakukan secara berkala dan bertahap, terdapat evaluasi dalam perancangan media hingga pada tahap pengembangan media sampai akhir hingga produk telah dinyatakan layak oleh para validator. Selanjutnya pada saat media *flash card* diterapkan pada siswa juga perlu dilakukan evaluasi untuk mengetahui kekurangan media, sehingga nanti nya media dapat digunakan kembali hingga tercapainya tujuan pembelajaran.

B. Tingkat Kevalidan Media Pembelajaran *Flash card*

Analisis hasil vaidasi media dilakukan oleh beberapa validator diantaranya sebagai berikut:

1. Ahli Media

Validasi ini dilaksanakan oleh seorang ahli yang ahli dalam desain media, yaitu Ibu Dr. Hj. Samsul Susilawati, M.Pd. yang merupakan salah satu dosen pascasarjana UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. Aspek media *flash card* dievaluasi per tema yaitu perangane awak, prenahe sedulur, jenenge penggaweyan, jenenge tanduran, jenenge kewan, warna dan angka. Hasil analisis validasi oleh ahli media terhadap beberapa aspek menunjukkan bahwa produk media *flash card* memperoleh skor rata-rata sebesar 90%. Skor ini masuk dalam kategori sangat baik dan layak untuk diterapkan dalam pembelajaran bahasa Jawa kelas IV di SDI Bani Hasyim Singosari.

Terdapat beberapa masukan yang diberikan dari validator ahli media, yang pertama yaitu gambar pada *flash card* harus lebih dijelaskan lagi dengan gambar sebenarnya (materi siswa sd harus sesuai fakta) yang kedua yaitu ukran *flash card* diperbesar lagi yang semulanya berukuran 7x10 cm dirubah menjadi 7x14 hal ini bertujuan agar siswa lebih jelas melihat gambar yang ada pada *flash card*. Saran yang ketiga yaitu penambahan buku pengembangan materi dan buku petunjuk pengunaan, hal ini bertujuan agar siswa tidak ahnya belajar melalui *flash card* saja tetapi dapt belajar melalui buku pengembangan materi.

Saran dan kritik yang diberikan oleh validator ahli media tersebut dijadikan sebagai pedoman oleh peneliti untuk merevisi produk yang telah dikembangkan agar menjadi lebih baik. Sesuai dengan hasil validasi dan masukan yang telah diberikan oleh validator ahli media yang emndapatkan presentase 90% dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran *flash card* telah memenuhi kriteria kelayakan dengan predikat "sangat layak" untuk diuji cobakan kepada peserta didik kelas IV SDI Bani Hasyim Singosari.

2. Ahli Materi

Media pembelajaran *flash card* menjalani proses validasi materi guna mengevaluasi kecocokan materi yang disajikan. Validasi materi dilaksanakan oleh guru mata pelajaran bahasa Jawa di SDI Bani Hasyim Singosari yang ahli pada materi bahasa Jawa yaitu ibu Titik Pujiati S.Pd. Aspek materi dievaluasi dalam media *flash card* meliputi kesesuaian dengan capaian pembelajaran fase B, akurasi materi, bahan pendukung

pembelajaran, pembaruan materi, serta bagaimana materi merangsang minat belajar siswa.

Hasil analisis validasi oleh ahli materi menunjukkan bahwa produk media *flash card* mendapatkan skor rata-rata sebesar 87%. Skor ini masuk dalam kategori sangat baik atau sangat layak serta cocok untuk diterapkan dalam pembelajaran bahasa Jawa kelas IV di SDI Bani Hasyim Singosari. Ahli materi juga memberikan saran, yaitu perbaikan beberapa kosakata yang disesuaikan dengan kaidah bahasa Jawa. Sebagai tindak lanjut dari masukan ahli materi, peneliti melakukan perbaikan kosakata yang disesuaikan dengan kaidah bahasa Jawa untuk memastikan media *flash card* layak digunakan.

3. Ahli Pembelajaran

Proses penilaian dari ahli pembelajaran dilakukan oleh bapak guru yang sudah berpengalaman dalam mengajar siswa kelas IV dengan lulusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Saran yang diberikan adalah memperbaiki kosa kata yang belum tepat atau belum sesuai. Hal ini disebabkan bahwa siswa sekolah dasar akan sulit memahami katakata yang terdapat typo. Perolehan penilaian yang didapatkan dari ahli pembelajaran sebesar 90,4 % dengan kriteria sangat layak. Maka dari itu media pembelajaran dapat digunakan untuk proses pembelajaran kelas IV materi kosakata bahasa Jawa

.

C. Tingkat Kemenarikan Media Pembelajaran *Flash Card*

Penggunaan media *flash card* dalam pembelajaran dapat menjadi alternatif yang menarik untuk meningkatkan kemampuan kosakata bahasa Jawa siswa. Media ini, meskipun sederhana, mampu memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan. Materi yang disajikan dalam *flash card* berfungsi sebagai rangsangan bagi siswa untuk berpikir lebih mendalam mengenai kosakata yang terdapat di lingkungan sekitar mereka, sehingga memicu rasa ingin tahu yang lebih besar. Selain itu, pengelompokan tema pada *flash card* memungkinkan siswa untuk mengevaluasi pemahaman mereka terhadap materi, sekaligus melatih dan mengembangkan kemampuan berbahasa Jawa.

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti, selama proses pembelajaran yang menggunakan media *flash card*, siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi. Banyak di antara mereka merasa senang saat belajar menggunakan media *flash card*. Kondisi ini menunjukkan bahwa kehadiran media yang menarik dapat meningkatkan semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran, khususnya pada materi kosakata bahasa Jawa. Terlebih lagi, jika media tersebut mengandung unsur permainan yang mendukung proses belajar. Dengan demikian, penggunaan media *flash card* dapat membantu mempermudah pemahaman kosakata bahasa Jawa, karena penyajiannya disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran, sehingga proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan.

Kemudian untuk respons siswa juga diukur melalui penyebaran angket setelah penggunaan langsung *flash card* dalam pembelajaran.

Sasaran dari penelitian ini ialah 27 siswa kelas IV SDI Bani Hasyim Singosari. Angket respons siswa terdiri dari 16 pernyataan yang mengevaluasi penggunaan *flash card* pada tahap implementasi. Berikutnya, analisis mengenai tanggapan siswa terhadap media *flash card* dapat dijelaskan sebagaimana berikut.

1. Pada pertanyaan "Warna dalam media pembelajaran menarik dan tidak membosankan" mendapatkan hasil presentase 87%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media *flash card* termasuk dalam kriteria sangat layak Karen awarna pada media pembelajaran sangat menarik.
2. Pada pertanyaan "Tata letak teks dan gambar dalam media rapi dan mudah dibaca" mendapatkan hasil presentase 87%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media *flash card* termasuk dalam kriteria sangat layak karena media pembelajaran rapi dan mudah dibaca.
3. Pada pertanyaan "Ilustrasi atau gambar yang digunakan menarik dan mendukung isi materi" mendapatkan hasil presentase 87%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media *flash card* termasuk dalam kriteria sangat layak karena gambar yang digunakan menarik dan mendukung isi materi.
4. Pada pertanyaan "Ukuran huruf yang digunakan nyaman untuk dibaca" mendapatkan hasil presentase 87%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media *flash card* termasuk dalam kriteria sangat layak karena ukuran huruf yang digunakan nyaman untuk dibaca siswa.
5. Pada pertanyaan "Media pembelajaran ini memungkinkan saya untuk berinteraksi dengan materi" mendapatkan hasil presentase 89%.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa media *flash card* termasuk dalam kriteria sangat layak karena media membuat saya mudah memahami materi.

6. Pada pertanyaan "Saya merasa tertantang untuk terus mengeksplorasi isi media ini" mendapatkan hasil presentase 87%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media *flash card* termasuk dalam kriteria sangat layak karena media menjadikan siswa tertantang untuk mengekplor isi media pembelajaran.
7. Pada pertanyaan "Media ini membuat saya ingin belajar lebih banyak" mendapatkan hasil presentase 87%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media *flash card* termasuk dalam kriteria sangat layak karena media *flash card* membuat siswa ingin belajar lebih banyak mengenai materi kosakata bahasa Jawa.
8. Pada pertanyaan "Media ini mudah digunakan tanpa perlu banyak penjelasan tambahan" mendapatkan hasil presentase 88%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media *flash card* termasuk dalam kriteria sangat layak karena media *flash card* mudah untuk diguakan tanpa perlu penjelasan tambahan.
9. Pada pertanyaan "Saya dapat dengan mudah menemukan materi yang saya butuhkan dalam media ini" mendapatkan hasil presentase 87%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media *flash card* termasuk dalam kriteria sangat layak karena dengan menggunakan media *flash card* siswa dapat menemukan kosakata dengan mudah.

10. Pada pertanyaan “Instruksi yang diberikan dalam media mudah dipahami” mendapatkan hasil presentase 91%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media *flash card* termasuk dalam kriteria sangat layak karena instruksi yang diberikan mudah dipahami oleh siswa.
11. Pada pertanyaan “Tidak ada bagian yang membuat saya merasa kesulitan saat menggunakannya” mendapatkan hasil presentase 87%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media *flash card* termasuk dalam kriteria sangat layak karena siswa tidak merasa kesulitasn dalam menggunakan media.
12. Pada pertanyaan “Saya merasa senang saat menggunakan media ini untuk belajar” mendapatkan hasil presentase 90%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media *flash card* termasuk dalam kriteria sangat layak karena siswa merasa senang dalam menggunakan media pembeajaran *flash card*.
13. Pada pertanyaan “Media ini membuat saya lebih semangat dalam belajar” mendapatkan hasil presentase 89%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media *flash card* termasuk dalam kriteria sangat layak karena membuat siswa semangat dalam belajar.
14. Pada pertanyaan “Saya tidak merasa bosan saat menggunakan media ini” mendapatkan hasil presentase 90%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media *flash card* termasuk dalam kriteria sangat layak karena media pembelajaran *flash card* tidak membuat siswa bosan saat media digunakan.

15. Pada pertanyaan “Media ini membuat saya lebih percaya diri dalam memahami materi” mendapatkan hasil presentase 87%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media *flash card* termasuk dalam kriteria sangat layak karena media *flash card* membuat siswa menjadi lebih percaya diri dalam memahami materi.
16. Pada pertanyaan “Saya ingin menggunakan media ini lagi untuk belajar di lain waktu” mendapatkan hasil presentase 87%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media *flash card* termasuk dalam kriteria sangat layak karena siswa ingin belajar lagi menggunakan media pembelajaran *flash card.*

Berdasarkan hasil yang telah dipaparkan, diperoleh presentase kemenarikan produk dengan presentase 88% yang berada pada kategori sangat lyak, hal ini dapat diartikan bahwa media pembelajaran *flash card* kosakata bahasa Jawa tergolong media yang sangat menarik dan layak untuk diimplementasikan.

Media *flash card* didukung adanya buku pengembangan materi dan juga buku petunjuk penggunaan yang menjadikan pembelajaran menjadi lebih bervariasi mudah dipahami oleh para siswa. Bukan hanya itu, penggunaan media sederhana dan menarik mampu memberikan semangat siswa dalam proses pembelajaran.

Penjelasan tersebut diperkuat dengan kriteria media pembelajaran yang efektif dalam menarik minat siswa. Media yang digunakan sebaiknya mampu memikat perhatian peserta didik melalui berbagai aspek, seperti desain visual, pemilihan warna, dan penyajian konten yang menarik.

Seluruh elemen dalam media harus dirancang sedemikian rupa agar mampu meningkatkan motivasi siswa dalam mempelajari materi. Selain itu, informasi yang disampaikan harus disusun secara jelas dan mudah dipahami, sehingga tidak menimbulkan kebingungan. Media juga perlu dirancang agar dapat membangkitkan ketertarikan siswa untuk menggunakannya secara aktif.[54]

D. Tingkat Kefektifan Media Pembelajaran *Flash card*

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam proses belajar mengajar yang dapat mempengaruhi efektivitas dan hasil belajar siswa. Dalam penelitian ini, media *flash card* dipilih sebagai alat bantu pembelajaran untuk melihat sejauh mana pengaruhnya terhadap prestasi belajar siswa. *Flash card* adalah media pembelajaran berupa kartu yang memuat informasi singkat dan dapat digunakan secara interaktif untuk membantu siswa memahami dan menghafal materi pelajaran.

Analisis data menggunakan uji *Independent Sample T-Test* bertujuan untuk mengetahui perbedaan rata-rata hasil belajar antara siswa yang menggunakan media *flash card* dengan siswa yang menggunakan metode pembelajaran konvensional tanpa media tersebut.

Hasil uji menunjukkan nilai signifikansi <0,001 yang menandakan perbedaan yang sangat signifikan antara kedua kelompok. Nilai rata-rata kelas eksperimen adalah 87, sedangkan kelompok kontrol hanya 76. Dengan demikian, media *flash card* terbukti secara statistik meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan.

---

[54] Kristanto, "Media Pembelajaran."

Interpretasi hasil ini memperkuat hipotesis bahwa penggunaan media *flash card* berpengaruh positif terhadap proses belajar siswa. Nilai p yang sangat kecil mengindikasikan bahwa peluang perbedaan ini terjadi secara kebetulan sangat kecil, sehingga dapat disimpulkan bahwa *flash card* adalah media yang efektif dalam konteks pembelajaran yang diteliti.

Keefektifan media *flash card* dapat dijelaskan melalui beberapa mekanisme pembelajaran, di antaranya:

6. Pengulangan dan Latihan: *Flash card* memungkinkan siswa melakukan latihan berulang dengan mudah. Pengulangan ini penting dalam menguatkan daya ingat jangka panjang menurut teori penguatan belajar (learning reinforcement).[55]
7. Asosiasi Visual dan Verbal: *Flash card* yang memuat gambar dan teks membantu siswa memproses informasi secara dual coding, yaitu secara visual dan verbal.[56] Hal ini meningkatkan pemahaman dan memori, sebagaimana dijelaskan dalam teori Dual Coding dari Paivio.
8. Interaksi Aktif: Media *flash card* menuntut siswa untuk berinteraksi aktif dengan materi, tidak hanya pasif menerima. Interaksi aktif ini meningkatkan keterlibatan kognitif yang berkontribusi pada peningkatan hasil belajar.[57]

---

[55] Annisa Sofyani, Holy Ichda Wahyuni, and Kunti Dian Ayu Afiani, "Analisis Motivasi Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar Pada Pembelajaran IPAS Melalui Teknik Penguatan (Reinforcement) Dengan Model Problem Based Learning," *Jurnal Simki Pedagogia* 8, no. 1 (2025): 183–95.

[56] Sri Pajriah and Agus Budiman, "Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Dual Coding Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah (Studi Penelitian Kuasi Eksperimen Pada Siswa Kelas XI Di SMA Informatika Ciamis)," *Jurnal Artefak* 4, no. 1 (2017): 77–86.

[57] Mohammad Fajar Sidik et al., "Peningkatan Hasil Belajar PAI Dengan Menggunakan Media Flashcard Games Pada Siswa Sekolah Menengah Pertama," *Journal of Instructional and Development Researches* 5, no. 1 (2025): 115–30.

9. Peningkatan Motivasi dan Minat Belajar: Penggunaan media yang menarik dan bervariasi seperti *flash card* dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa. Siswa lebih termotivasi karena pembelajaran terasa lebih menyenangkan dan tidak monoton.[58]

Dari hasil penelitian, disarankan agar guru mengintegrasikan *flash card* dalam pembelajaran, terutama untuk topik yang bersifat hafalan dan penguatan konsep dasar. *Flash card* dapat digunakan sebagai alat evaluasi formatif untuk menguji pemahaman siswa secara berkala. Penggunaan *flash card* juga dapat dikombinasikan dengan metode lain seperti diskusi, demonstrasi, dan pembelajaran berbasis proyek untuk memberikan pembelajaran yang lebih holistik dan menyeluruh. Guru perlu diberikan pelatihan untuk membuat dan memanfaatkan *flash card* secara efektif agar media ini dapat dioptimalkan sesuai kebutuhan pembelajaran.

[58] Ina Magdalena et al., "Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sdn Meruya Selatan 06 Pagi," *Edisi* 3, no. 2 (2021): 312–25.

BAB VI
PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil proses pengembangan serta hasil implementasi media pembelajaran *flash card* kosakata bahasa Jawa kelas IV SDI Bani Hasyim Singosari memperoleh kesimpulan sebagaimana berikut.

1. Media pembelajaran yang dikembangkan ialah *flash card* materi kosakata bahasa Jawa kelas IV. Pengembangan menggunakan model pengembangan ADDIE dengan 5 proses tahapan yaitu *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi) serta *Evaluation* (evaluasi).
2. Kelayakan media *flash card* dapat dilihat dari hasil validator ahli media, ahli materi dan ahli media pembelajaran. Validator ahli media menunjukkan presentase 90% yang menunjukkan kriteria sangat layak, ahli materi menunjukkan presentase 87% yang menunjukkan kriteria sangat layak. Kemudian dari ahli pembelajaran dengan presentase 92% dengan kriteria sangat layak. Maka produk media pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan "valid" serta "layak" dipergunakan pada proses belajar mengajar.
3. Hasil implementasi yang dilakukan kepada siswa kelas IV SDI Bani Hasyim pada pembelajaran bahasa Jawa menunjukkan bahwa *flash card* kosakata bahasa Jawa layak dipergunakan serta memperoleh presentase sebesar 88% yang menunjukkan pada kategori sangat layak, hal ini dapat diartikan bahwa media pembeajaran *flash card* kosakata bahasa

Jawa tergolong media yang “sangat menarik” dan “layak” untuk diimplementasikan. Kemudian Hasil *post test* mengenai kosakata bahasa Jawa kelas IV menunjukkan bahwa sebagian besar siswa telah mencapai pemahaman yang memadai. Rata-rata nilai yang diperoleh pada kelas kontrol adalah 80 sedangkan pada kelas eksperimen memperoleh rata-rata 85, yang mana nilai KKM dari mata pelajaran bahasa Jawa kelas IV di SDI Bani Hasyim adalah 78. Dari hasil tersebut menunjukkan penguasaan materi yang baik di kalangan siswa kelas IV di SDI Bani Hasyim Singosari.

4. Hasil penelitian membuktikan bahwa media pembelajaran *flash card* sangat efektif. Hal ini dibuktikan dengan nilai signifikan yang sangat rendah yaitu < 0,001 dan perbedaan rata-rata nilai yang cukup besar antara kelompok kontrol dan eksperimen. Media *flash card* tidak hanya membantu siswa dalam mengingat materi dengan lebih baik, tetapi juga meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran.

B. Saran

Pengembangan media pembelajaran *flash card* kosakata bahasa Jawa diharapkan kelak dapat memberikan manfaat untuk meningkatkan inovasi media pembelajaran. Saran pemanfaat penelitian serta pengembangan media pembelajarn *flash card* dapat diuraikan sebagaimana berikut.

1. Saran Pemanfaatan

   Media pembelajaran *flash card* dapat dimanfaatkan sebagai perantara dalam menyampaikan materi kosakata pada mata pelajaran bahasa Jawa. Dalam mengimplementasikan media pembelajaran guru hendaknya memberikan bimbingan dan arahan kepada siswa agar media pembelajaran dapat tepat sasaran dan mencapai tujuan dengan maksimal.

2. Saran Diseminasi

   Dalam upaya meningkatkan kemampuan kosakata bahasa Jawa siswa kelas IV SD dalam mata pelajaran Bahasa Jawa, peneliti telah merancang sebuah media pembelajaran inovatif berupa *flash card*. Media ini tidak hanya memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, tetapi juga memperkaya pemahaman siswa tentang konsep yang diajarkan. *Flash card* disajikan dalam menggunakan gambar-gambar yang berwarna cerah dan tulisan yang mudah dimengerti oleh siswa. Peneliti menyarankan agar guru Bahasa Jawa di seluruh sekolah mengintegrasikan penggunaan *flash card* ini dalam pembelajaran erutama pada kosakata bahasa Jawa. Peneliti percaya bahwa melalui interaksi langsung dengan media ini, siswa akan lebih terlibat dan memperoleh pemahaman yang lebih dalam tentang "koskata bahasa Jawa". Peneliti yakin bahwa penggunaan media pembelajaran *flash card* ini akan memberikan dampak positif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Jawa di kelas IV SD.

3. Saran Pengembangan Lebih Lanjut

   Penelitian pengembangan ini dapat dijadikan rujukan bagi peneliti selanjutnya dalam melakukan pengembangan terhadap media

pembelajaran. *Flash card* dapat dikembangkan dengan muatan pelajaran yang berbeda dan menambahkan aktivitas permainan yang lebih banyak lagi dan dapat mendukung penyampaian materi lebih maksimal.

DAFTAR PUSTAKA

Ani, Cahyadi. “Pengembangan Media Dan Sumber Belajar: Teori Dan Prosedur,” 2019.

Arsyad, Azhar. “Media Pembelajaran,” 2011.

Aulia, Nurfadillah, Silfi Angraini, And Agung Suhadi. “Analisis Kosakata Siswa Melalui ‘Mime Game’ Di Sdn 25 Kota Bengkulu.” *Musyawarah: Jurnal Pengabdian Masyarakat* 2, No. 1 (2024): 169–76.

Baharun, Hasan. “Pengembangan Media Pembelajaran Pai Berbasis Lingkungan Melalui Model Assure.” *Cendekia: Jurnal Kependidikan Dan Kemasyarakatan* 14, No. 2 (2016): 231–46.

Branch, Robert Maribe. *Instructional Design: The Addie Approach*. Vol. 722. Springer, 2009.

Cahyati, Sri Supiah, Nurhayati Siregar, Zelvia Liska Afriani, Syifaul Ummah, Maria Magdalena Rini, Anis Komariah, Veronika Genua, Aris Dwi Nugroho, Devi Catur Winata, And Masriatus Sholikhah. “Inovasi Pembinaan Bahasa Dan Literasi,” 2022.

Chotimah, Chusnul, Mei Fita Asri Untari, And M Arief Budiman. “Analisis Penerapan Unggah Ungguh Bahasa Jawa Dalam Nilai Sopan Santun.” *International Journal Of Elementary Education* 3, No. 2 (2019): 202–9.

Damayanti, Ika Lestari, Fuad Abdul Hamied, Harni Kartika-Ningsih, And Nindya Soraya Dharma. “Building Knowledge About Language For Teaching Ielts Writing Tasks: A Genre-Based Approach.” *Studies In English Language And Education* 10, No. 2 (2023): 756–76.

Effendi, Mukhlison. “Ilmu Pendidikan,” 2006.

Faiq, Muhammad. “Penerapan Teknik Pembelajaran Round Table Dalam Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik Kelas Xi Pada Mata Pelajaran Fiqih Di Ma Matholi’ul Huda Troso Pecangaan Jepara,” 2016.

Febrisma, Nurliya. “Upaya Meningkatkan Kosakata Melalui Metode Bermain Peran Pada Anak Tunagrahita Ringan (Ptk Kelas Dv Di Slb Kartini Batam).” *E-Jupekhu (Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus)* 1 (2013): 2–120.

Hammi, Tarkul, Ma Hamid, And Endi Permata. “Pengembangan Trainer Instalasi Motor Listrik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Menengah Kejuruan.” *Tekno: Jurnal Teknologi Elektro Dan Kejuruan. Malang: Universitas Negeri Malang* 30, No. 1 (2020): 1–10.

Hanafri, Muhammad Iqbal, Agus Budiman, And Nugroho Arif Akbar. “Game Edukasi Tebak Gambar Bahasa Jawa Menggunakan Adobe Flash Cs6 Berbasis Android.” *Jurnal Sisfotek Global* 5, No. 2 (2015).

Huda, Choirul. *Paradigma Pembelajaran Ipa Berbasis Proyek Berdiferensiasi: Menyukseskan Kurikulum Merdeka Belajar Kampus Merdeka*. Penerbit Nem, 2024.

Iswari, Fitria. “Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Inggris Berupa Flashcard Bergambar Pada Tingkat Sekolah Dasar.” *Deiksis* 9, No. 02 (2017): 119–28.

Khoirroni, Inayah Adhani, Roni Patinasarani, Nur Indah Hermayanti, And Gunawan Santoso. “Pendidikan Karakter: Tingkat Anak Sekolah Dasar Di Era Digital.” *Jurnal Pendidikan Transformatif* 2, No. 2 (2023): 269–79.

Kridalaksana, Harimurti. “Pembentukan Kata Dalam Bahasa Indonesia.” *(No Title)*, 1989.

Kristanto, Andi. “Media Pembelajaran.” *Surabaya: Bintang Surabaya* 84 (2016).

Lafamane, Felta. “Fenomena Penggunaan Bahasa Daerah Di Kalangan Remaja,” 2020.

Magdalena, Ina, Alif Fatakhatus Shodikoh, Anis Rachma Pebrianti, Azzahra Wardatul Jannah, And Iis Susilawati. “Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sdn Meruya Selatan 06 Pagi.” *Edisi* 3, No. 2 (2021): 312–25.

Magdalena, Ina, Nurul Ulfi, And Sapitri Awaliah. “Analisis Pentingnya Keterampilan Berbahasa Pada Siswa Kelas Iv Di Sdn Gondrong 2.” *Edisi* 3, No. 2 (2021): 243–52.

Mulyani, Sri. “Penggunaan Media Kartu (Flash Card) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Konsep Mutasi Bagi Peserta Didik Kelas Xii.” *Jurnal Profesi Keguruan* 3, No. 2 (2017): 143–48.

Muthmainnah, S Si, M Pd Fatmawati, Miftahul Khairani, Adelia Alfama Zamista, Hanifatul Rahmi, Suci Dahlya Narpila, Irda Wahidah Nasution, Muhammad Iqbal Nasution, Nur Budi Nugraha, And M Pd Yusrizal. *Pemanfaatan Dan Pengembangan Media Pembelajaran*. Media Sains Indonesia, 2022.

Nadhiroh, Umi. “Peranan Pembelajaran Bahasa Jawa Dalam Melestarikan Budaya Jawa.” *Jisabda: Jurnal Ilmiah Sastra Dan Bahasa Daerah, Serta Pengajarannya* 3, No. 1 (2021): 1–10.

Nasron, Nasron, Nurhasanah Nurhasanah, Novalyo Suranda, And Muhammad Khadafi. “Macam-Macam Perkembangan Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar Di Indonesia.” *Innovative: Journal Of Social Science Research* 4, No. 4 (2024): 14043–57.

Nurgiyantoro, Burhan. “Penilaian Pembelajaran Sastra Berbasis Kompetensi.” *Yogyakarta: Bpfe*, 2010.

Pajriah, Sri, And Agus Budiman. “Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Dual Coding Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah (Studi Penelitian Kuasi Eksperimen Pada Siswa Kelas Xi Di Sma Informatika Ciamis).” *Jurnal Artefak* 4, No. 1 (2017): 77–86.

Pradana, Rosananda Arnas, And Agus Budi Santosa. “Studi Literatur Media Pembelajaran Flash Card Dapat Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Perekayasaan Sistem Radio Dan Televisi.” *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro* 9, No. 03 (2020): 575–83.

Rahmawati, Rahmawati. “Pengaruh Penggunaan Media Flash Card Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Bahasa Lampung Kelas Iv Mi Muhammadiyah Tangkit Batu Natar,” 2019.

Rustandi, Andi. “Penerapan Model Addie Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Di Smpn 22 Kota Samarinda.” *Jurnal Fasilkom* 11, No. 2 (2021): 57–60.

Sari, Novita. “Upaya Meningkatkan Kosakata Bahasa Jawa Melalui Media Flash Card Pada Anak Kelompok B Di Tk Pertiwi 1 Beran Tridadi Sleman.” *Pendidikan Guru Paud S-1* 1, No. 1 (2019): 68–73.

Sefriani, Rini. “Design And Development Based Learning Media Application Using Mobile App Inventor.” *International Journal Of Educational Development And Innovation* 1, No. 1 (2021).

Shrout, Patrick. “Quasi-Experimentation: Design And Analysis Issues For Field Settings By Thomas D. Cooke And Donald T. Campbell.” *Evaluation And Program Planning* 3 (1980): 145–46.

Sidik, Mohammad Fajar, Juhaeni Juhaeni, Zuha Prisma Salsabila, And Safaruddin Safaruddin. “Peningkatan Hasil Belajar Pai Dengan Menggunakan Media Flashcard Games Pada Siswa Sekolah Menengah Pertama.” *Journal Of Instructional And Development Researches* 5, No. 1 (2025): 115–30.

Sidiq, Akhmad. “Improving English Vocabulary Through Topic-Based Learning Of The Fifth Grade Students At Mi Al Rosyad Talang Pasuruan.” *Sinteks: Jurnal Teknik* 11, No. 2 (2022): 95–107.

Sidiq, Umar, Miftachul Choiri, And Anwar Mujahidin. “Metode Penelitian Kualitatif Di Bidang Pendidikan.” *Journal Of Chemical Information And Modeling* 53, No. 9 (2019): 1–228.

Silmi, Thoriq Aji, And Abdulloh Hamid. “Urgensi Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi.” *Inspiratif Pendidikan* 12, No. 1 (2023): 69–77.

Sofyani, Annisa, Holy Ichda Wahyuni, And Kunti Dian Ayu Afiani. “Analisis Motivasi Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar Pada Pembelajaran Ipas Melalui Teknik Penguatan (Reinforcement) Dengan Model Problem Based Learning.” *Jurnal Simki Pedagogia* 8, No. 1 (2025): 183–95.

Sugiyono, Metode. “Penelitian & Pengembangan (Research And Development/R&D).” *Bandung: Penerbit Alfabeta*, 2015.

Sugiyono, Suriasumantri. “Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D. Bandung: Alfabeta.” *Procrastination And Task Avoidance: Theory, Research And Treatment. New York: Plenum Press, Yudistira P, Chandra*, 2017.

Suharti, S Pd, M Kes Sumardi, Moh Hanafi, And Luqmanul Hakim. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakad Media Publishing, 2020.

Sulastri, Sulastri, Syahril Syahril, Nelfia Adi, And Ermita Ermita. “Penguatan Pendidikan Karakter Melalui Profil Pelajar Pancasila Bagi Guru Di Sekolah Dasar.” *Jrti (Jurnal Riset Tindakan Indonesia)* 7, No. 3 (2022): 583.

Suryani, Nunuk, Achmad Setiawan, And Aditin Putria. “Media Pembelajaran Inovatif Dan Pengembangannya,” 2019.

Tanjung, Rahma Elvira, And Delsina Faiza. “Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika.” *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika)* 7, No. 2 (2019): 79–85.

Wati, Putri Ratna. “Pengaruh Media Flash Card Terhadap Penguasaan Pembelajaran Al Qurâ€Tm An Hadits Siswa Kelas I Mi Brawijaya I Trowulan,” 5:256–65, 2021.

Yaumi, Muhammad. “Media Dan Teknologi Pembelajaran (Sfs Sirate.” *Prenadamedia Group*, 2018.

LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
PASCASARJANA
Jalan Ir. Soekarno No.34 Dadaprejo Kota Batu 65323, Telepon (0341) 531133
Website: ... E-mail: ...

Nomor : B-879/Ps/TL.00/02/2025 25 Februari 2025
Lamp. : -
Hal : Permohonan Izin Penelitian

Yth. Bapak/ Ibu
Lala Widuri, S.Pd
Kepala SDI Bani Hasyim Singosari

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dalam rangka penyelesaian tugas akhir studi/ penulisan tesis, kami mohon dengan hormat kepada Bapak/ Ibu berkenan memberikan izin penelitian serta pengumpulan data dan informasi terkait objek penelitian tesis yang dilakukan oleh mahasiswa kami berikut ini:

Nama	:	Arrum Puji Lestari
NIM	:	230103210007
Program Studi	:	Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Dosen Pembimbing	:	1. Drs. H. Djoko Susanto, M.Ed., Ph.D 2. Dr. Rini Nafsiati Astuti, M.Pd
Judul Penelitian	:	Pengembangan Media Pembelajaran Flash Card Untuk Meningkatkan Kosakata Bahasa Jawa Pada Kelas IV Sekolah Dasar Islam Bani Hasyim Singosari

Demikian surat permohonan izin penelitian ini kami sampaikan, atas perhatian dan izin yang diberikan, kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Direktur,

Wahidmurni

Lampiran 2 Surat Selesai Penelitian

SEKOLAH DASAR ISLAM
'BANI HASYIM'
Inayatullah Hiwujudkan Insan Ulil Albab
PETUALANGAN SEMESTA – TERAKREDITASI 'A'
Perumahan Persada Bhayangkara Singhasari Blok L-K Pagentan, Kec. Singosari, Kab. Malang Kode Pos: 65153
Telp. (0341) 456005, 441149; Fax. (0341) 458485; e-mail: banihasyim@yahoo.co.id

SURAT KETERANGAN
NOMOR: 167/S.KET./SDIBH/24-25/V/2025

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	: Lala Widuri, S Pd
NIP/NIY	: - / 2011 2 167
Jabatan	: Kepala Madrasah/Sekolah

Menyatakan dan menerangkan dengan sebenarnya nama tersebut di bawah ini:

Nama	: Arrum Puji Lestari
NIM	: 230103210007
Jurusan / Program Studi	: Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Perguruan Tinggi	: Pascasarjana UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

Telah melakukan penelitian tesis di SD Islam Bani Hasyim Kec. Singosari pada tanggal 14-16 Mei 2025, dengan judul penelitian:

Pengembangan Media Pembelajaran Flash Card Untuk Meningkatkan Kemampuan Kosakata Bahasa Jawa Pada Kelas IV Sekolah Dasar Islam Bani Hasyim Kec. Singosari

Demikian surat keterangan ini kami buat dengan sebenarnya untuk dipergunakan sebaik-baiknya.

Singosari, 17 Mei 2025
Kepala Sekolah

LALA WIDURI, S Pd
Penata Muda/IIIA
NIPY. 2011 2 167

Tembusan: Arsip

Lampiran 3 Validasi Ahli Media

INSTRUMEN VALIDASI AHLI MEDIA PADA MEDIA PEMBELAJARAN *FLASHCARD* UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOSAKATA BAHASA JAWA PADA KELAS IV SEKOLAH DASAR ISLAM BANI HASYIM SINGOSARI

Nama : Dr. Hj. Samsul Susilawati, M.Pd.
Instansi : UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
Jabatan : Dosen [illegible] / [illegible]

A. Petunjuk Penggunaan Angket

1. Lembar validasi dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari Bapak/Ibu sebagai Ahli Media tentang kualitas media pembelajaran.
2. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan penilaian terhadap setiap butir pertanyaan dengan mencantumkan tanda (v) berdasarkan pedoman penilaian yang disediakan
3. Pendapat, saran, penilaian dan kritik yang membangun dari Bapak/Ibu sebagai Ahli Media akan sangat bermanfaat untuk perbaikan dan peningkatan kualitas produk ini.
4. Atas bantuan dan kesedian Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini, saya ucapkan terimakasih.
5. Berikut keterangan skor beserta kriteria pemilihan angket adalah:

Skor	Keterangan
1	Sangat Tidak Layak
2	Kurang Layak
3	Cukup Layak
4	Layak
5	Sangat Layak

A. Penilaian

No	Aspek yang dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
	Ukuran					
1	Apakah ukuran *flash card* sesuai dengan standar ISO 3 x 5 inci?				√	
2	Apakah ukuran isi materi sesuai dengan *flash card*?					√
	Desain					
3	Apakah penataan unsur tata letak pada *cover* muka sesuai/harmonis sehingga memberikan kesan irama yang baik?					√
4	Apakah penataan unsur tata letak pada *cover* belakang sesuai/harmonis sehingga memberikan kesan irama yang baik?					√
5	Apakah penataan unsur tata letak pada *cover* punggung sesuai/harmonis sehingga memberikan kesan irama yang baik?				√	
6	Apakah penampilkan pusat pandang (*point center*) sudah tepat?				√	
7	Apakah komponen unsur tata letak (judul, pengarang, ilustrasi, logo, dll) proporsional dengan tata letak isi?					√
8	Apakah ukuran dan unsur tata letak penulisan proporsional dengan ukuran *flash card*?					√
9	Apakah unsur warna memiliki tata letak yang harmonis sehingga dapat memperjelas fungsi (materi isi *flash card*)?					√
10	Apakah *flashcard* menampilkan kontras yang baik?					√
	Tipografi *flashcard*					
11	Apakah ukuran huruf judul *flash card* lebih dominan				√	

No	Aspek yang dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
	dibandingkan (nama pengarang dan logo)?					
12	Apakah warna judul *flash card* kontras dengan warna latar belakang?					√
13	Apakah ukuran huruf proporsional dibandingkan dengan ukuran *flash card*?				√	
14	Apakah *flashcard* menggunakan terlalu banyak kombinasi jenis huruf?				√	
15	Tidak menggunakan huruf hias/dekorasi				√	
16	Sesuai dengan jenis huruf untuk isi / materi *flash card*.					√
	Ilustrasi					
17	Ilustrasi dapat menggambarkan isi/materi *flash card*.					√
18	Ilustrasi mampu mengungkapkan karakter obyek.					√
	Isi					
19	Penempatan unsur tata letak konsisten berdasarkan pola penulisan				√	
20	Pemisahan antar tulisan jelas.				√	
21	Tidak terlalu banyak menggunakan jenis huruf.					√
22	Tidak menggunakan jenis huruf hias/dekoratif			√		
23	Penggunaan variasi huruf (*bold, italic, capital, small capital*) tidak berlebihan				√	
24	Besar huruf sesuai dengan tingkat pendidikan peserta didik.					√
25	Jenis huruf sesuai dengan materi isi				√	
26	Spasi antar baris susunan teks normal				√	
27	Jarak antara huruf normal.				√	
28	Mampu mengungkap makna/arti dari obyek.					√
29	Bentuk proporsional.					√

No	Aspek yang dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
30	Bentuk sesuai dengan kenyataan /realitis					✓
31	Keseluruhan ilustrasi serasi					✓
32	Goresan garis jelas					✓
Skor		15				

B. Saran dan Masukan

- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]

Malang, [illegible] - 07 - 2025

Validator

[illegible]

NIP. [illegible]

Lampiran 4 Validasi Ahli Materi

INSTRUMEN VALIDASI AHLI MATERI PADA MEDIA PEMBELAJARAN *FLASHCARD* UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOSAKATA BAHASA JAWA PADA KELAS IV SEKOLAH DASAR ISLAM BANI HASYIM SINGOSARI

Nama : Titik Pujiati, S.Pd
Instansi : SDI Bani Hasyim Singosari
NIP :

A. Petunjuk Penggunaan Angket

1. Lembar validasi dimaksudkan untuk emndapatkan informasi dari Bapak/Ibu sebagai Ahli Pembelajaran tentang kualitas media pembelajaran.
2. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan penilaian terhadap setiap butir pertanyaan dengan mencantumkan tanda (v) berdasarkan pedoman penilaian yang disediakan
3. Pendapat, saran, penilaian dan kritik yang membangun dari Bapak/Ibu sebagai validator ahli materi akan sangat bermanfaat untuk perbaikan dan peningkatan kualitas produk ini.
4. Atas bantuan dan kesedian Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini, saya ucapkan terimakasih.
5. Berikut keterangan skor beserta kriteria pemilihan angket adalah:

Skor	Keterangan
1	Sangat Tidak Layak
2	Kurang Layak
3	Cukup Layak
4	Layak
5	Sangat Layak

B. Penilaian

No	Aspek yang dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
	Materi					
1	Materi yang disajikan dalam media sesuai dengan kurikulum yang berlaku				✓	
2	Kesesuaian materi dengan CP, TP, dan ATP				✓	
	Media					
3	Media memenuhi standar kriteria media pembelajaran					✓
4	Kesesuaian gambar dengan materi dalam media pembelajaran					✓
5	Media pembelajaran memiliki kegunaan fungsi praktis					✓
6	Kemenarikan desain media pembelajaran					✓
7	Kemudahan dalam menggunakan media pembelajaran				✓	
8	Media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa				✓	
9	Media pembelajaran bersifat menyenangkan					✓
10	Media pembelajaran mendukung kemandirian belajar siswa				✓	
11	Media pembelajaran dapat digunakan yang efektif dan efisien				✓	
12	Media pembelajaran mampu menambah pengetahuan siswa					✓
13	Media pembelajaran memungkinkan interaksi yang baik antara siswa dan materi				✓	
14	Media memberikan umpan balik yang jelas dan konstruktif terhadap jawaban siswa				✓	

No	Aspek yang dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
15	Penggunaan media ini dapat meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran					✓
16	Media ini mudah digunakan oleh siswa tanpa perlu banyak bimbingan dari guru				✓	
17	Media ini dapat digunakan secara fleksibel dalam berbagai model pembelajaran (mandiri atau bersama guru)			✓		
Jumlah		74				

C. Saran dan Masukan

- Penulisan kosa kata sesuaikan dengan alat ucap yg sesuai dg kaidah bs Jawa.
- Media pembelajaran bisa di kembangkan lagi dg kreatifitas guru di kelas.

Malang, 17 Mei 2025

Validator

Titik Pujiati, S-Pd

NIP.

Lampiran 5 Validasi Ahli Pembelajaran

INSTRUMEN VALIDASI AHLI PEMBELAJARAN PADA MEDIA PEMBELAJARAN *FLASHCARD* UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOSAKATA BAHASA JAWA PADA KELAS IV SEKOLAH DASAR ISLAM BANI HASYIM SINGOSARI

Nama : Dr. M. Fahim Tharaba, M.Pd
Instansi : Uin Maulana Malik Ibrahim Malang
NIP :

A. Petunjuk Penggunaan Angket

1. Lembar validasi dimaksudkan untuk emndapatkan informasi dari Bapak/Ibu sebagai Ahli Materi tentang kualitas media pembelajaran.
2. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan penilaian terhadap setiap butir pertanyaan dengan mencantumkan tanda (v) berdasarkan pedoman penilaian yang disediakan
3. Pendapat, saran, penilaian dan kritik yang membangun dari Bapak/Ibu sebagai Ahli Materi akan sangat bermanfaat untuk perbaikan dan peningkatan kualitas produk ini.
4. Atas bantuan dan kesedian Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini, saya ucapkan terimakasih.
5. Berikut keterangan skor beserta kriteria pemilihan angket adalah:

Skor	Keterangan
1	Sangat Tidak Layak
2	Kurang Layak
3	Cukup Layak
4	Layak
5	Sangat Layak

B. Penilaian

No	Aspek yang dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
	Aspek *Self Instruction*					
1	Tujuan pembelajaran sesuai dengan kompetensi yang ada pada kompetensi inti dan kompetensi dasar.					✓
2	Materi sesuai dengan capaian pembelajaran					✓
3	Materi disajikan secara runtut.					✓
4	Materi yang disajikan dapat dipahami dengan mudah oleh siswa.				✓	
5	Ilustrasi disajikan sesuai dengan muatan materi dalam *flash card*.				✓	
6	Permasalahan yang disajikan dapat dikaitkan dengan konteks tugas dan lingkungan siswa.				✓	
7	Bahasa yang digunakan dalam *flash card* mudah dipahami oleh siswa.					✓
8	Tampilan dan tata letak elemen dalam media membantu pengguna memahami materi dengan cepat					✓
	Aspek *Self Contained*					
9	Kecocokan materi *flash card* dengan capaian pembelajaran					✓
10	Kompetensi materi yang disajikan memuat unit capaian pembelajaran				✓	
	Aspek *Stand Alone*					
11	Materi *flash card* dapat dipelajari tanpa bantuan *flash card* lain.				✓	
12	Materi *flash card* dapat dipelajari tanpa bantuan media lain.				✓	
	Aspek *Adaptive*					
13	Materi dalam *flash card* sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan.					✓
	Aspek *User Friendly*					

No	Aspek yang dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
14	Materi *flash card* dapat dipelajari dimana saja dan kapan saja.					✓
15	Media ini memberikan pengalaman pengguna yang nyaman dan tidak membuat lelah saat digunakan dalam waktu lama					✓
Skor		69				

C. Saran dan Masukan

1. Sesuaikan kosakata dengan kehidupan sehari-hari siswa.
2. Media sesuai dengan karakteristik siswa sd. Diperlukan sedikit penyesuaian agar pembelajaran lebih efektif, menyenangkan, dan bermakna bagi siswa.

Malang, Rabu, 23-04-2025

Validator

.....

NIP.

Lampiran 6 Validasi *pretest* dan *posttest*

INSTRUMEN VALIDASI PRE TEST DAN POST TEST

Lembar Validasi Angket Pre test dan Post Test Pengembangan Media Pembelajaran *Flashcard* Untuk Meningkatkan Kemampuan Kosakata Bahasa Jawa Pada Kelas IV Sekolah Dasar Islam Bani Hasyim Singosari

Nama Validator : Dr. M. Fahim Tharaba, M.Pd.
NIP :
Instansi : UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.

A. Pengantar

Lembar validasi ini digunakan untuk memperoleh penilaian Bapak/Ibu terhadap angket validitas produk yang dikembangkan. Saya ucapkan terimakasih atas kesediaan Bapak/Ibu menjadi validator dan mengisi le,bar validasi ini.

B. Petunjuk

1. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan penilaian terhadap setiap butir pertanyaan dengan mencantumkan tanda (v) berdasarkan pedoman penilaian yang disediakan
2. Pendapat, saran, penilaian dan kritik yang membangun dari Bapak/Ibu sebagai Validator Instrumen Validasi Ahli Media akan sangat bermanfaat untuk perbaikan dan peningkatan kualitas produk ini.
3. Atas bantuan dan kesedian Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini, saya ucapkan terimakasih.

4. Berikut keterangan skor beserta kriteria pemilihan angket adalah:

Skor	Keterangan
1	Sangat Tidak Layak
2	Kurang Layak
3	Cukup Layak
4	Layak
5	Sangat Layak

C. Penilaian

No	Aspek yang dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
	Kejelasan					
1	Kejelasan judul lembar tes					√
2	Kejelasan butir tes					√
3	Kejelasan petunjuk pegisian soal					√
	Ketepatan Isi					
4	Ketepatan bahasa sesuai dengan tingkat perkembangan siswa				√	
5	Ketepatan bentuk soal sesuai dengan tujuan pembelajaran				√	
	Relevansi					
6	Butir soal berkaitan dengan materi					√
	Kevalidan Isi					
7	Tingkat kebenaran butir soal				√	
	Tidak ada bias					
8	Butir soal berisi satu gagasan yang lengkap				√	
9	Kata kata yang digunakan tidak bermakna ganda					√
	Ketepatan Bahasa					
10	Bahasa yang dugunakan mudah dipahami					√
11	Bahasa yang digunakan efektif					√
12	Penulisan sesuai dengan EYD				√	
Skor						

D. Saran dan Masukan

1. Jumlah soal sebaiknya dikurangi karena terlalu banyak.

Malang, Rabu, 23 - 04 - 2025

Validator

.....

NIP.

Lampiran 7 Angket Kemenarikan

INSTRUMEN KEMENARIKAN MEDIA PEMBELAJARAN *FLASHCARD* UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOSAKATA BAHASA JAWA PADA KELAS IV SEKOLAH DASAR ISLAM BANI HASYIM SINGOSARI

Nama : Keisha Ruby Syakila A.
Kelas : 4

A. Petunjuk Penggunaan Angket

1. Lembar angket dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari siswa tentang kemenarikan media pembelajaran.
2. Siswa dimohon untuk memberikan penilaian terhadap setiap butir pertanyaan dengan mencantumkan tanda (v) berdasarkan pedoman penilaian yang disediakan
3. Pendapat, saran, penilaian dan kritik yang membangun dari siswa akan sangat bermanfaat untuk perbaikan dan peningkatan kualitas produk ini.
4. Atas bantuan dan kesedian siswa untuk mengisi lembar angket ini, saya ucapkan terimakasih.
5. Berikut keterangan skor beserta kriteria pemilihan angket adalah:

Skor	Keterangan
1	Sangat Tidak Layak
2	Kurang Layak
3	Cukup Layak
4	Layak
5	Sangat Layak

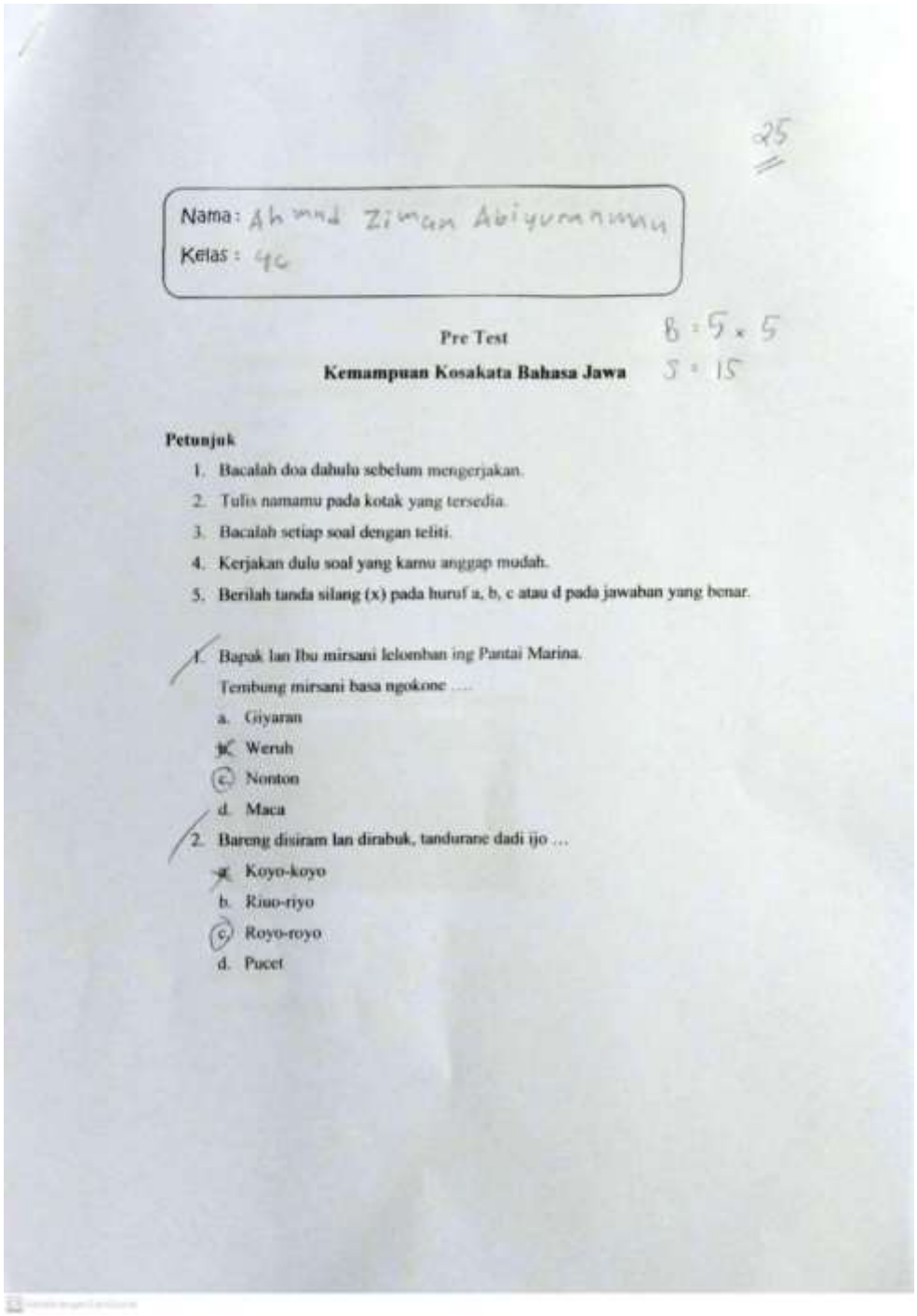
B. Penilaian

No.	Pertanyaan	1	2	3	4	5
1.	Warna dalam media pembelajaran menarik dan tidak membosankan				✓	
2.	Tata letak teks dan gambar dalam media rapi dan mudah dibaca					✓
3.	Ilustrasi atau gambar yang digunakan menarik dan mendukung isi materi					✓
4.	Ukuran huruf yang digunakan nyaman untuk dibaca					✓
5.	Media pembelajaran ini memungkinkan saya untuk berinteraksi dengan materi					✓
6.	Saya merasa tertantang untuk terus mengeksplorasi isi media ini				✓	
7.	Media ini membuat saya ingin belajar lebih banyak					✓
8.	Media ini mudah digunakan tanpa perlu banyak penjelasan tambahan				✓	
9.	Saya dapat dengan mudah menemukan materi yang saya butuhkan dalam media ini					✓
10.	Instruksi yang diberikan dalam media mudah dipahami				✓	
11	Tidak ada bagian yang membuat saya merasa kesulitan saat menggunakannya				✓	
12	Saya merasa senang saat menggunakan media ini untuk belajar					✓
13	Media ini membuat saya lebih semangat dalam belajar					✓
14	Saya tidak merasa bosan saat menggunakan media ini				✓	
15	Media ini membuat saya lebih percaya diri dalam memahami materi					✓
16	Saya ingin menggunakan media ini lagi untuk belajar di lain waktu					✓
Skor					20	55

Malang, 2025
Nama Siswa

.....

Lampiran 8 Hasil *pretest* kelas Kontrol



25

Nama : Ahmad Ziman Abiyurnamu
Kelas : 4c

B = 5 x 5
S = 15

Pre Test

Kemampuan Kosakata Bahasa Jawa

Petunjuk

1. Bacalah doa dahulu sebelum mengerjakan.
2. Tulis namamu pada kotak yang tersedia.
3. Bacalah setiap soal dengan teliti.
4. Kerjakan dulu soal yang kamu anggap mudah.
5. Berilah tanda silang (x) pada huruf a, b, c atau d pada jawaban yang benar.

1. Bapak lan Ibu mirsani lelomban ing Pantai Marina.
   Tembung mirsani basa ngokone ....
   a. Giyaran
   b. Weruh
   c. Nonton
   d. Maca
2. Bareng disiram lan dirabuk, tandurane dadi ijo ...
   a. Koyo-koyo
   b. Riuo-riyo
   c. Royo-royo
   d. Pucet

3. Wong kang penggawean ngelakokake sepur diarani ...
   a. Dalang
   b. Msinis
   c. Kusir
   d. Pilot
4. Rodhane saka wesi, mlakune ing wesi, appan sing kanggo mandegarane stasiun. Tetumpakan iki arane ...
   a. Becak
   b. Oplet
   c. Bis
   d. Sepur
5. .... sing didhawuhi nggawa buku?
   a. Apa
   b. kapan
   c. Sapa
   d. Ngapa
6. Gambar ing ngisor iki diarani wit-witan apa ...

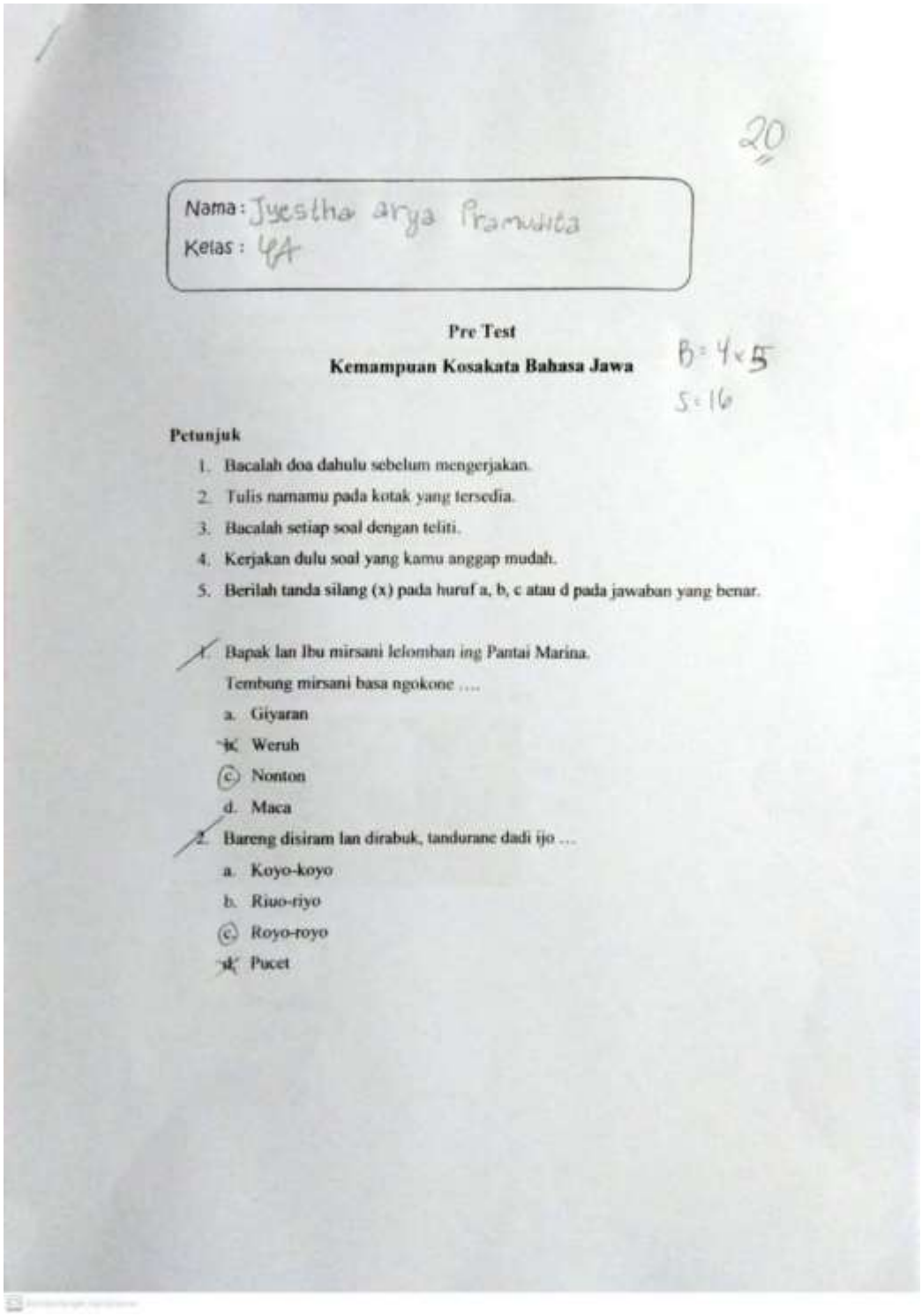
   a. Wit kates
   b. Wit pohong
   c. Pari
   d. Wit gedang

7. Wong sing nglakokake crita wayang diarani ...
   a. Nahkoda
   b. Supir
   c. Nahkoda
   d. Dhalang
8. Mau kowe turu, saiki wis ...
   a. Budhal
   b. Siram
   c. Tangi
   d. Dhahar
9. In ngisor iki kang kalebu jeneng dhiri yaiku ...
   a. Aku
   b. Buku
   c. Sekolah
   d. Kucing
10. Wong wadon diarani ...
   a. Mas
   b. Pak lik
   c. Bapak
   d. Ibu
11. Ingkang kalebu anggota kalawarga yaiku ...
   a. Guru
   b. Teman
   c. Simbah
   d. Dokter
12. Anggota kaluwarga sing paling cilik biasane diarani ....
   a. Mas
   b. Ibuk
   c. Simbah
   d. Adik

13. Simbah kakung diarani uga ...
    a. Bapak
    b. Ibuk
    c. Adik
    d. Mbah kakung
14. Benda alam kanggo ngombe yaiku ...
    a. Udara
    b. Tanah
    c. Banyu
    d. Api
15. Yen ndelok sampah kudu
    a. Dibuang ing tong sampah
    b. Dimakan
    c. Dibuwang ing kali
    d. Dijarke
16. "Kembang" ing basa Indonesia yaiku?
    a. Akar
    b. Bunga
    c. Buah
    d. Daun
17. "sugeng enjing" tegese ?
    a. Selamat malam
    b. Selamat pagi
    c. Selamat siang
    d. Selamat sore
18. Fungsi ne rambut yaiku ?
    a. Ngelindungi sirah
    b. Mlaku
    c. Maem
    d. Nulis

19. Wong sing nglakokake kapal jenenge ...
    a. Kusir
    b. Sopir
    c. Nahkoda
    d. Masinis
20. Papan kanggo leren lan mangkat kapal laut diarani ...
    a. Terminal
    b. Pelabuhan
    c. Bandhara
    d. Stasiun

Lampiran 9 Hasil pretest kelas Eksperimen



20

Nama : Jyestha arya Pramudita
Kelas : 4A

Pre Test

Kemampuan Kosakata Bahasa Jawa

B = 4 × 5
S = 16

Petunjuk

1. Bacalah doa dahulu sebelum mengerjakan.
2. Tulis namamu pada kotak yang tersedia.
3. Bacalah setiap soal dengan teliti.
4. Kerjakan dulu soal yang kamu anggap mudah.
5. Berilah tanda silang (x) pada huruf a, b, c atau d pada jawaban yang benar.

1. Bapak lan Ibu mirsani lelomban ing Pantai Marina.
   Tembung mirsani basa ngokone ....
   a. Giyaran
   b. Weruh
   c. Nonton
   d. Maca
2. Bareng disiram lan dirabuk, tandurane dadi ijo ...
   a. Koyo-koyo
   b. Riuo-riyo
   c. Royo-royo
   d. Pucet

3. Wong kang penggawean ngelakokake sepur diarani ...
   a. Dalang
   b. Msinis
   c. Kusir
   d. Pilot
4. Rodhane saka wesi, mlakune ing wesi, appan sing kanggo mandegarane stasiun. Tetumpakan iki arane ...
   a. Becak
   b. Oplet
   c. Bis
   d. Sepur
5. .... sing didhawuhi nggawa buku?
   a. Apa
   b. kapan
   c. Sapa
   d. Ngapa
6. Gambar ing ngisor iki diarani wit-witan apa ...

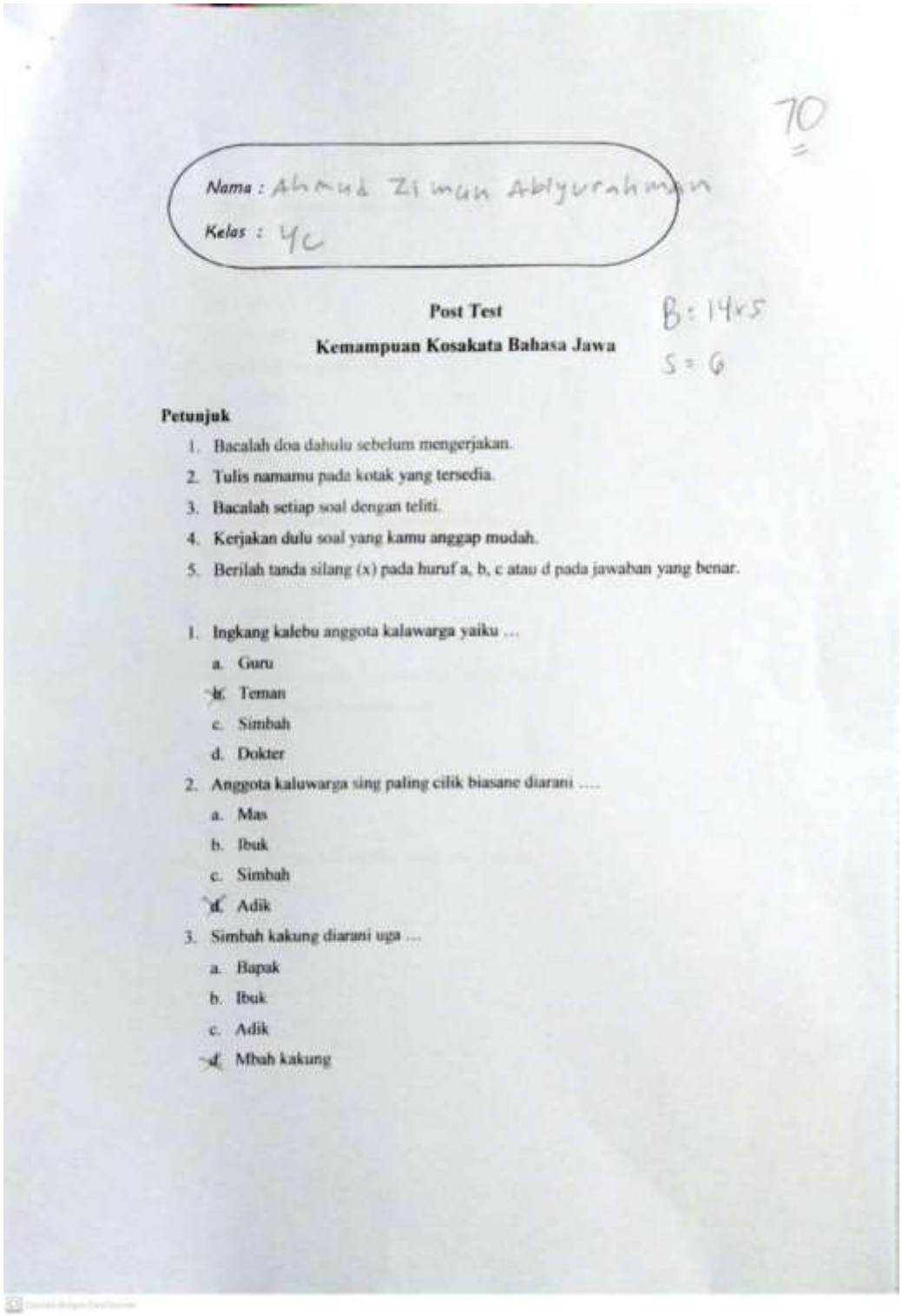
   a. Wit kates
   b. Wit pohong
   c. Pari
   d. Wit gedang

7. Wong sing nglakokake crita wayang diarani ...
   a. Nahkoda
   b. Supir
   c. Nahkoda
   d. Dhalang
8. Mau kowe turu, saiki wis ...
   a. Budhal
   b. Siram
   c. Tangi
   d. Dhahar
9. In ngisor iki kang kalebu jeneng dhiri yaiku ...
   a. Aku
   b. Buku
   c. Sekolah
   d. Kucing
10. Wong wadon diarani ...
   a. Mas
   b. Pak lik
   c. Bapak
   d. Ibu
11. Ingkang kalebu anggota kalawarga yaiku ...
   a. Guru
   b. Teman
   c. Simbah
   d. Dokter
12. Anggota kaluwarga sing paling cilik biasane diarani ....
   a. Mas
   b. Ibuk
   c. Simbah
   d. Adik

13. Simbah kakung diarani uga ...
    a. Bapak
    b. Ibuk
    c. Adik
    d. Mbah kakung
14. Benda alam kanggo ngombe yaiku ...
    a. Udara
    b. Tanah
    c. Banyu
    d. Api
15. Yen ndelok sampah kudu
    a. Dibuang ing tong sampah
    b. Dimakan
    c. Dibuwang ing kali
    d. Dijarke
16. "Kembang" ing basa Indonesia yaiku?
    a. Akar
    b. Bunga
    c. Buah
    d. Daun
17. "sugeng enjing" tegese ?
    a. Selamat malam
    b. Selamat pagi
    c. Selamat siang
    d. Selamat sore
18. Fungsi ne rambut yaiku ?
    a. Ngelindungi sirah
    b. Mlaku
    c. Maem
    d. Nulis

19. Wong sing nglakokake kapal jenenge ...
    a. Kusir
    b. Sopir
    c. Nahkoda
    d. Masinis
20. Papan kanggo leren lan mangkat kapal laut diarani ...
    a. Terminal
    b. Pelabuhan
    c. Bandhara
    d. Stasiun

Lampiran 10 Hasil *posttest* kelas Kontrol



70

Nama : Ahmad Zimun Ablyurahman

Kelas : 4C

B : 14x5

S = 6

Post Test

Kemampuan Kosakata Bahasa Jawa

Petunjuk

1. Bacalah doa dahulu sebelum mengerjakan.
2. Tulis namamu pada kotak yang tersedia.
3. Bacalah setiap soal dengan teliti.
4. Kerjakan dulu soal yang kamu anggap mudah.
5. Berilah tanda silang (x) pada huruf a, b, c atau d pada jawaban yang benar.

1. Ingkang kalebu anggota kalawarga yaiku ...
   a. Guru
   b. Teman
   c. Simbah
   d. Dokter
2. Anggota kaluwarga sing paling cilik biasane diarani ....
   a. Mas
   b. Ibuk
   c. Simbah
   d. Adik
3. Simbah kakung diarani uga ...
   a. Bapak
   b. Ibuk
   c. Adik
   d. Mbah kakung

4. .... sing didhawuhi nggawa buku?
   a. Apa
   b. kapan
   c. Sapa
   d. Ngapa
5. Mau kowe turu, saiki wis ...
   a. Budhal
   b. Siram
   c. Tangi
   d. Dhahar
6. Ing ngisor iki kang kalebu jeneng dhiri yaiku ...
   a. Aku
   b. Buku
   c. Sekolah
   d. Kucing
7. Bapak lan Ibu mirsani lelomban ing Pantai Marina.
   Tembung mirsani basa ngokone ....
   a. Giyaran
   b. Weruh
   c. Nonton
   d. Maca
8. Bareng disiram lan dirabuk, tandurane dadi ijo ...
   a. Koyo-koyo
   b. Riuo-riyo
   c. Royo-royo
   d. Pucet

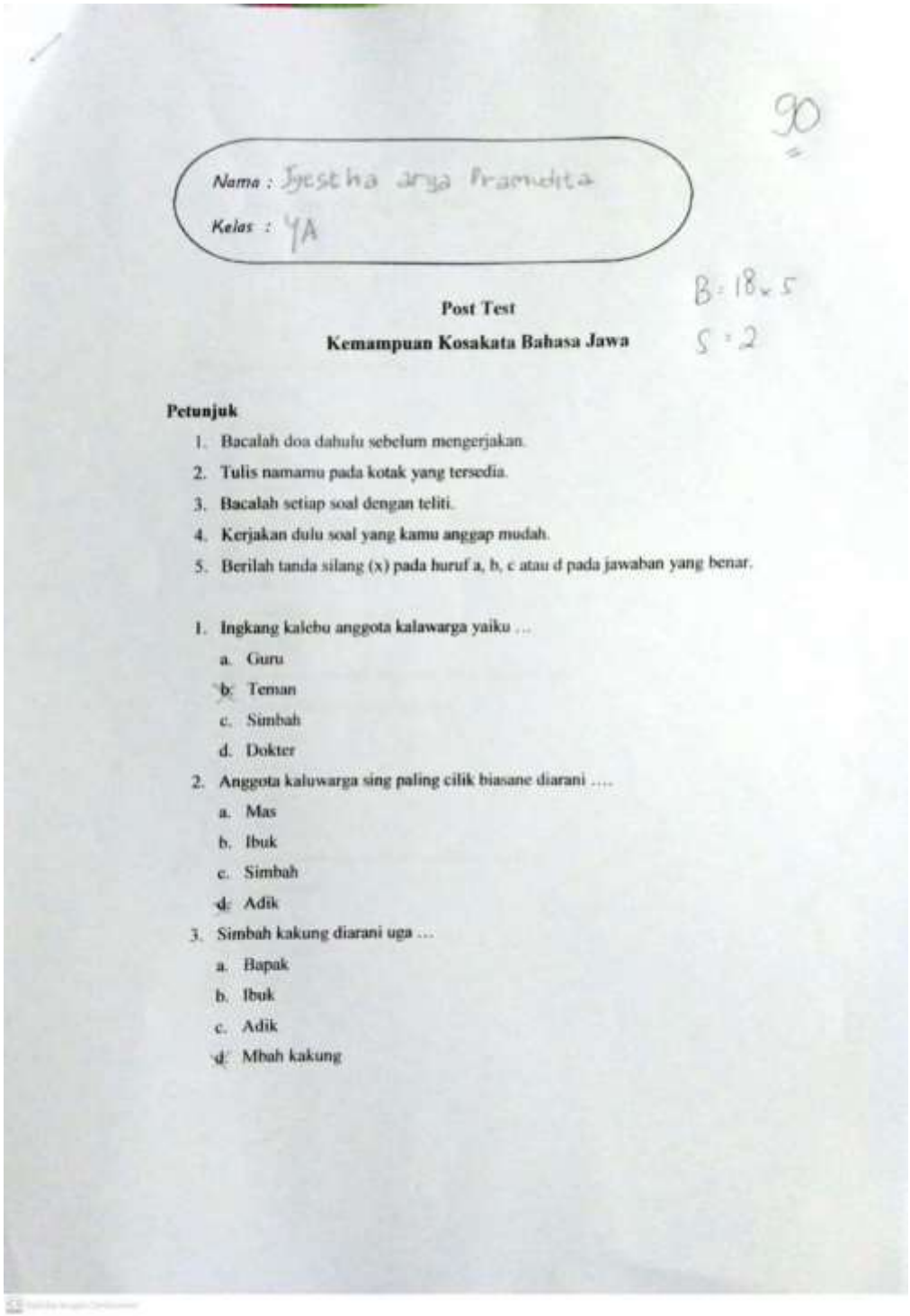
9. Wong kang penggawean ngelakokake sepur diarani ...
   a. Dalang
   b. Msinis
   c. Kusir
   e. Pilot
10. Wong wadon diarani ...
   a. Mas
   b. Pak lik
   c. Bapak
   d. Ibu
11. Rodhane saka wesi, mlakune ing wesi, appan sing kanggo mandegarane stasiun. Tetumpakan iki arane ...
   a. Becak
   b. Oplet
   c. Bis
   d. Sepur
12. Gambar ing ngisor iki diarani wit-witan apa ...

   a. Wit kates
   b. Wit pohong
   c. Pari
   d. Wit gedang
13. Fungsi ne rambut yaiku ?
   a. Ngelindungi sirah
   b. Mlaku
   c. Maem
   d. Nulis

14. Wong sing nglakokake kapal jenenge ...
    a. Kusir
    b. Sopir
    c. Nahkoda
    d. Masinis
15. Papan kanggo leren lan mangkat kapal laut diarani ...
    a. Terminal
    b. Pelabuhan
    c. Bandhara
    d. Stasiun
16. Benda alam kanggo ngombe yaiku ...
    a. Udara
    b. Tanah
    c. Banyu
    d. Api
17. Wong sing nglakokake crita wayang diarani ...
    a. Nahkoda
    b. Supir
    c. Nahkoda
    d. Dhalang
18. "Kembang" ing basa Indonesia yaiku?
    a. Akar
    b. Bunga
    c. Buah
    d. Daun
19. "sugeng enjing" tegese ?
    a. Selamat malam
    b. Selamat pagi
    c. Selamat siang
    d. Selamat sore

20. Yen ndelok sampah kudu
    a. Dibuang ing tong sampah
    b. Dimakan
    c. Dibuwang ing kali
    d. Dijarke

Lampiran 11 Hasil *posttest* kelas Eksperimen



90

Nama : Jyestha arya Pramudita

Kelas : 4A

B: 18 x 5

S : 2

Post Test

Kemampuan Kosakata Bahasa Jawa

Petunjuk

1. Bacalah doa dahulu sebelum mengerjakan.
2. Tulis namamu pada kotak yang tersedia.
3. Bacalah setiap soal dengan teliti.
4. Kerjakan dulu soal yang kamu anggap mudah.
5. Berilah tanda silang (x) pada huruf a, b, c atau d pada jawaban yang benar.

1. Ingkang kalebu anggota kalawarga yaiku ...
   a. Guru
   b. Teman
   c. Simbah
   d. Dokter
2. Anggota kaluwarga sing paling cilik biasane diarani ....
   a. Mas
   b. Ibuk
   c. Simbah
   d. Adik
3. Simbah kakung diarani uga ...
   a. Bapak
   b. Ibuk
   c. Adik
   d. Mbah kakung

4. .... sing didhawuhi nggawa buku?
   a. Apa
   b. kapan
   c. Sapa
   d. Ngapa
5. Mau kowe turu, saiki wis ...
   a. Budhal
   b. Siram
   c. Tangi
   d. Dhahar
6. Ing ngisor iki kang kalebu jeneng dhiri yaiku ...
   a. Aku
   b. Buku
   c. Sekolah
   d. Kucing
7. Bapak lan lu mirsani lelomban ing Pantai Marina.
   Tembung mirsani basa ngokone ....
   a. Giyaran
   b. Weruh
   c. Nonton
   d. Maca
8. Bareng disiram lan dirabuk, tandurane dadi ijo ...
   a. Koyo-koyo
   b. Riuo-riyo
   c. Royo-royo
   d. Pucet

9. Wong kang penggawean ngelakokake sepur diarani ...
   a. Dalang
   b. Msinis
   c. Kusir
   e. Pilot
10. Wong wadon diarani ...
   a. Mas
   b. Pak lik
   c. Bapak
   d. Ibu
11. Rodhane saka wesi, mlakune ing wesi, appan sing kanggo mandegarane stasiun. Tetumpakan iki arane ...
   a. Becak
   b. Oplet
   c. Bis
   d. Sepur
12. Gambar ing ngisor iki diarani wit-witan apa ...

   a. Wit kates
   b. Wit pohong
   c. Pari
   d. Wit gedang
13. Fungsi ne rambut yaiku ?
   a. Ngelindungi sirah
   b. Mlaku
   c. Maem
   d. Nulis

14. Wong sing nglakokake kapal jenenge ...
    a. Kusir
    b. Sopir
    c. Nahkoda
    d. Masinis
15. Papan kanggo leren lan mangkat kapal laut diarani ...
    a. Terminal
    b. Pelabuhan
    c. Bandhara
    d. Stasiun
16. Benda alam kanggo ngombe yaiku ...
    a. Udara
    b. Tanah
    c. Banyu
    d. Api
17. Wong sing nglakokake crita wayang diarani ...
    a. Nahkoda
    b. Supir
    c. Nahkoda
    d. Dhalang
18. "Kembang" ing basa Indonesia yaiku?
    a. Akar
    b. Bunga
    c. Buah
    d. Daun
19. "sugeng enjing" tegese ?
    a. Selamat malam
    b. Selamat pagi
    c. Selamat siang
    d. Selamat sore

20. Yen ndelok sampah kudu
    a. Dibuang ing tong sampah
    b. Dimakan
    c. Dibuwang ing kali
    d. Dijarke

Lampiran 12 Hasil Observasi Wawancara Kepada Guru

Nama : Alfi Aini Sabrina, S.Pd

Instansi : SDI Bani Hasyim Singosari

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Bagaimana pandangan Ibu terhadap penggunaan media *flash card* dalam pembelajaran Bahasa Jawa sebelum penelitian dilakukan?	Sebelum penelitian dilakukan, saya melihat media *flash card* sebagai alat bantu belajar yang sederhana. Namun, saya cukup ragu apakah media ini efektif untuk pembelajaran Bahasa Jawa, mengingat materi Bahasa Jawa cukup kompleks, terutama dalam hal kosakata dan tingkatan bahasa. Tapi setelah mencoba, ternyata *flash card* sangat membantu dan cukup menarik minat siswa.
2.	Apakah media *flash card* yang digunakan sudah sesuai dengan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran Bahasa Jawa untuk kelas 4?	Menurut saya, media *flash card* yang digunakan sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ada. Kosakata yang ditampilkan relevan dengan materi kelas 4, terutama dalam hal mengenalkan angka, prenahe sedulur dan jenenge kewan. Visualisasinya juga mendukung pemahaman siswa terhadap makna kata.
3.	Bagaimana respon siswa selama proses pembelajaran menggunakan *flash card* Bahasa Jawa? Apakah mereka tampak lebih aktif dan antusias?	Respon siswa sangat positif. Mereka terlihat antusias mengikuti pembelajaran dan lebih aktif saat diminta menjawab atau bermain dengan *flash card*. Suasana kelas menjadi lebih hidup dan interaktif.
4.	Apakah siswa lebih mudah mengingat kosakata Bahasa Jawa melalui *flash card* dibandingkan metode sebelumnya?	Ya, siswa lebih mudah mengingat kosakata karena *flash card* menyajikan kata-kata disertai gambar. Hal ini membantu daya ingat mereka karena mengasosiasikan kata dengan visual tertentu.
5.	Menurut Ibu, apakah penggunaan *flash card* berdampak pada peningkatan	Saya melihat adanya peningkatan yang cukup signifikan. Dari hasil ulangan maupun kegiatan tanya jawab, siswa tampak lebih lancar dan percaya diri

No.	Pertanyaan	Jawaban
	penguasaan kosakata siswa dalam Bahasa Jawa?	dalam menggunakan kosakata Bahasa Jawa. Bahkan beberapa siswa yang biasanya pasif mulai berani mencoba berbicara menggunakan bahasa krama.
6.	Apa saja kelebihan media *flash card* yang Ibu rasakan selama mengajar dengan menggunakan media tersebut?	Kelebihannya adalah media ini sederhana, mudah digunakan, dan cukup fleksibel. *Flash card* juga sangat efektif menarik perhatian siswa karena berwarna dan bergambar. Selain itu, media ini bisa digunakan dalam berbagai metode pembelajaran seperti permainan, kuis, dan diskusi kelompok.
7.	Apakah terdapat kendala atau kekurangan selama menggunakan media *flash card* dalam pembelajaran Bahasa Jawa?	Kendala yang muncul biasanya berkaitan dengan jumlah media yang terbatas, sehingga perlu pengaturan dalam pembagian kelompok. Selain itu, ada beberapa siswa yang kurang fokus dan menjadikan *flash card* sebagai alat bermain, sehingga guru perlu memberikan pengarahan yang jelas.
8.	Bagaimana peran guru berubah saat menggunakan media *flash card* dalam pembelajaran, dibandingkan dengan metode konvensional?	Peran guru menjadi lebih sebagai fasilitator. Guru tidak hanya menyampaikan materi secara satu arah, tetapi mengarahkan, mengawasi, dan memberikan stimulus kepada siswa agar terlibat aktif. Proses belajar menjadi lebih dinamis dan kolaboratif.
9.	Apakah sekolah menyediakan dukungan sarana atau pelatihan dalam penggunaan media pembelajaran seperti *flash card*?	Untuk saat ini, belum ada pelatihan khusus terkait penggunaan media seperti *flash card*. Namun, sekolah cukup mendukung jika guru ingin berinovasi, misalnya dengan menyediakan alat cetak atau bahan untuk membuat media pembelajaran sendiri.
10.	Apa saran Ibu untuk pengembangan media *flash card* ke depan agar lebih efektif digunakan dalam pembelajaran Bahasa Jawa?	Saya menyarankan agar media ini terus dikembangkan, baik dari segi variasi materi maupun bentuknya. Akan lebih baik jika tersedia dalam versi digital yang interaktif, sehingga bisa disesuaikan dengan pembelajaran

No.	Pertanyaan	Jawaban
		berbasis teknologi. Selain itu, kontennya bisa diperluas mencakup percakapan, ungkapan budaya, dan latihan unggah-ungguh basa.

Lampiran 13 Hasil Media Pembelajaran

Tema	Foto
Perangane Awak	
Warna	

Jenenge **Penggaweyan**	
Prenahe Sedulur	

Angka	
Jenenge Tanduran	
Jenenge Kewan	

Buku Materi	
Buku Panduan	

Lampiran 14 Foto Kegiatan

Kegiatan *pretest* kelas kontrol	
Kegiatan *pretest* kelas eksperimen	
Kegiatan pembelajaran kelas kontrol	

Kegatan pembelajarn kelas eksperimen	

Penggunaan media *flash card*	
Kegiatan *posttest* kelas kontrol	
Kegiatan *posttest* kelas eksperimen	

Lampiran 15 Profil Penulis

Nama	: Arrum Puji Lestari
NIM	200103110004
Tempat, Tanggal Lahir	: Malang, 02 September 2001
Program Studi	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Tahun Masuk	2020
Alamat Rumah	: Jl. Rogonoto no. 44 Rt 02 Rw 01 Desa Tamanharjo Singosari Malang
No. *Handphone*	081235531772
E-mail	: arrumpuji9@gmail.com
Riwayat Pendidikan	: 1. TK Muslimat 02 Singosari 2. SDI Almaarif 01 Singosari 3. SMP Negeri 3 Singosari

4. SMK Negeri 5 Kota Malang
5. S-1 PGMI UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
6. S-2 MPGMI UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
PASCASARJANA
Jalan Ir. Soekarno No.34 Dadaprejo Kota Batu 65325, Telepon (0341) 551133
Website: https://pasca.uin-malang.ac.id\ Email: pps@uin-malang.ac.id

Nomor : B-3727/Ps/TL.00/12/2024 09 Desember 2024
Lampiran : -
Perihal : **Permohonan Izin Survey**

Yth. Bapak / Ibu Kepala
Kepala Sekolah Dasar Islam Bani Hasyim Singosari

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dalam rangka menyelesaian Observasi Proposal Tesis, kami mohon dengan hormat kepada Bapak/Ibu berkenan memberikan izin survey/penelitian, untuk mengumpulkan data dan informasi, demi mendukung penyelesaian tugas mata kuliah yang dilakukan oleh mahasiswa kami berikut ini:

Nama	:	Arrum Puji Lestari
NIM	:	230103210007
Program Studi	:	Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Dosen Pembimbing	:	Drs. H. Djoko Susanto, M.Ed., Ph.D
		Dr. Rini Nafsiati Astuti, M.Pd

Demikian surat permohonan izin survey/penelitian awal ini, atas perhatian dan izin yang diberikan, kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Direktur,

Wahidmurni