



Pengembangan Media *Flashcard* Bermuatan Kuliner Sasak pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Menulis Teks Deskriptif Siswa Kelas IV SDN 1 Aikmel

Bq. Siska Apriani^{1*}, Asrin¹, Moh. Irawan Zain¹, Syarifuddin¹

¹ Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Mataram, Indonesia

DOI: <https://doi.org/10.29303/goescienceed.v7i3.2374>

Article Info:

Received : 19 Juni 2026
Revised : 28 Juni 2026
Accepted : 04 Juli 2026
Published : 09 Juli 2026

Correspondence:

Bq. Siska Apriani

Phone:

Abstract: This research was motivated by the low descriptive text writing skills among fourth-grade students at SDN 1 Aikmel due to monotonous learning methods and a lack of visual media. Initial observations showed that students struggled to select appropriate vocabulary, arrange coherent sentences, and develop ideas into complete descriptive texts, while teachers relied mainly on lecture-based instruction and student worksheets (LKS). This study aimed to describe the prototype, validity, practicality, and effectiveness of flashcard media embedded with Sasak culinary themes. Using the Research and Development (R&D) method with the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation), this study involved fourth-grade students at SDN 1 Aikmel as subjects. Data were collected through interviews, questionnaires, tests (pretest-posttest), and documentation, and then analyzed using descriptive quantitative methods. The results showed that the developed flashcard media was highly valid, scoring 92% from instrument experts and 83% from media experts. The media was also deemed practical, achieving response rates of 85.45% from students and 80% from teachers. Furthermore, the media proved effective in improving students' writing skills, as indicated by an increase in test scores from a pretest range of 40–72 to a posttest range of 76–96, with an N-gain score of 0.5–0.8 (moderate to high category). It can be concluded that the flashcard media embedded with Sasak culinary themes is valid, practical, and effective in enhancing descriptive text writing skills while supporting the preservation of local wisdom through contextual learning.

Keywords: Media Development; Flashcard; Sasak Culinary; Descriptive Text; ADDIE.

Citation: Apriani, B. S., Asrin, Zain, M. I., & Syarifuddin. (2026). Pengembangan Media *Flashcard* Bermuatan Kuliner Sasak pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Menulis Teks Deskriptif Siswa Kelas IV SDN 1 Aikmel. *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, Dan Geofisika (GeoScienceEd Journal)*, 7(3), 3313–3320. <https://doi.org/10.29303/goescienceed.v7i3.2374>

Pendahuluan

Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berbahasa siswa secara menyeluruh, mencakup keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis yang dikembangkan secara terpadu agar siswa mampu berkomunikasi secara efektif dalam berbagai konteks (Harsiatid kk, 2022). Salah satu keterampilan yang perlu mendapat perhatian khusus adalah menulis, karena menuntut siswa untuk memahami serta menyampaikan informasi secara tepat dan sistematis

dalam bentuk tulisan (kemendikbudridtek, 2023). Pada implementasinya, pembelajaran Bahasa Indonesia mengacu pada Kurikulum Merdeka yang menekankan penguatan literasi dan pembelajaran berbasis teks. Salah satu teks yang dipelajari di kelas IV adalah teks deskriptif yang bertujuan untuk melatih siswa dalam menggambarkan suatu objek secara rinci dan sistematis (Kemendikbudristek, 2023) Asyifa dkk., 2024). Pembelajaran berbasis teks ini menuntut siswa tidak hanya memahami struktur dan kaidah kebahasaan, tetapi juga mampu mengaitkan materi dengan

pengalaman nyata. Agar pembelajaran berjalan efektif, guru perlu menggunakan strategi dan media yang variatif serta kontekstual (Mauliddia dkk., 2022).

Kemampuan menulis merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang bersifat produktif karena menuntut seseorang untuk menghasilkan bahasa dalam bentuk tulisan. Kemampuan ini memungkinkan seseorang menuangkan ide, gagasan, pengalaman, maupun perasaan ke dalam bentuk bahasa tulis yang dapat dipahami oleh pembaca. Menurut Nazir dan Tarmini (2022), keterampilan menulis merupakan kemampuan siswa dalam mengungkapkan ide dan gagasan secara tertulis melalui rangkaian kata dan kalimat yang tersusun secara sistematis sehingga membentuk suatu tulisan yang bermakna. Sementara itu, Setyaningsih (2021) menyatakan bahwa kemampuan menulis adalah keterampilan seseorang dalam mengembangkan ide menjadi sebuah karangan atau teks yang utuh sehingga dapat dipahami oleh pembaca. Berdasarkan kedua pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa kemampuan menulis merupakan kemampuan menuangkan ide secara sistematis ke dalam rangkaian kalimat yang runtut dan bermakna, sehingga pesan yang disampaikan penulis dapat dipahami secara utuh oleh pembaca.

Salah satu bentuk keterampilan menulis yang menjadi fokus pada tingkat pendidikan dasar adalah kemampuan menulis teks deskripsi. Teks deskriptif merupakan salah satu jenis teks yang digunakan untuk menggambarkan suatu objek, tempat, peristiwa, atau tokoh secara rinci sehingga pembaca dapat seolah-olah melihat, merasakan, atau mengalami sendiri hal yang dideskripsikan. Mahsun (2019) menjelaskan bahwa teks deskriptif adalah teks yang berfungsi menghadirkan gambaran mengenai objek tertentu secara konkret melalui bahasa tulis. Dengan kata lain, teks deskriptif menitikberatkan pada penyajian detail untuk menimbulkan kesan imajinatif pada pembaca.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas IV di SDN 1 Aikmel Lombok Timur, kemampuan siswa dalam menulis teks deskriptif masih tergolong rendah. Dari hasil observasi awal diketahui bahwa hanya sekitar 35% siswa yang mampu menulis teks dengan struktur yang benar, sedangkan 65% siswa lainnya masih mengalami kesulitan dalam memilih kosakata yang tepat, menyusun kalimat secara runtut, dan mengembangkan ide menjadi teks deskriptif yang utuh. Dalam proses pembelajaran, guru masih didominasi menggunakan metode ceramah dan LKS tanpa dukungan media visual yang memadai. Kondisi ini menyebabkan siswa cenderung pasif, kurang antusias, dan kesulitan menuangkan gagasan ke dalam bentuk tulisan. Selain itu, potensi budaya lokal yang dekat dengan kehidupan siswa, seperti kuliner khas Sasak, belum dimanfaatkan secara optimal sebagai

sumber belajar. Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan media pembelajaran yang lebih menarik, konkret, dan kontekstual untuk membantu meningkatkan kemampuan menulis teks deskriptif siswa kelas IV SDN 1 Aikmel.

Media pembelajaran merupakan salah satu faktor yang berperan penting dalam proses belajar dan mengajar (Wulandari dkk., 2023). Menurut Fikri dan Madona (2018), media pembelajaran berfungsi sebagai alat yang menirukan objek sebenarnya, menerjemahkan sesuatu yang bersifat abstrak menjadi konkret, memudahkan peserta didik memahami materi, mengoptimalkan penggunaan waktu, serta menciptakan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Arsyad (2020) juga mengungkapkan bahwa media pembelajaran berfungsi untuk memperjelas penyajian pesan, menghemat waktu, serta mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan indera. Oleh karena itu, media pembelajaran dapat meningkatkan perhatian, motivasi, serta keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Secara khusus, dalam pembelajaran menulis teks deskriptif, media visual berperan menghasilkan objek konkret yang dapat diamati siswa secara langsung, sehingga membantu siswa memunculkan ide, memperkaya kosakata, serta menyusun kalimat deskriptif secara lebih runtut dan detail.

Salah satu media visual yang banyak dikembangkan adalah media *flashcard*. Media *flashcard* adalah kartu kecil yang berisi gambar, teks, atau tanda simbol yang mengingatkan atau menuntun siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar tersebut. Media berbasis *flashcard* merupakan media yang dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif (Atikahari dkk., 2018). *Flashcard* memiliki dua sisi, yaitu sisi depan yang berisi gambar dan sisi belakang yang berisi penjelasan. Media ini dapat menarik perhatian, menginspirasi, dan membantu siswa tetap fokus dalam belajar (Tyas & Cahyono, 2023). Selain itu, penggunaan media *flashcard* dapat memudahkan siswa dalam mengetahui bentuk, warna, ukuran, serta membangun pengetahuan dasar mengenai suatu benda atau konsep tertentu (Ramdayani dkk., 2020).

Meskipun memiliki berbagai kelebihan, media *flashcard* akan lebih bermakna apabila dikembangkan dengan memuat konten yang relevan dan kontekstual, salah satunya melalui integrasi kearifan lokal. Integrasi antara media pembelajaran dan kearifan lokal penting dilakukan karena dapat memperkaya materi ajar, meningkatkan keterlibatan siswa, serta menumbuhkan sikap peduli terhadap lingkungan (Indriyani dkk., 2024). Kearifan lokal merupakan pandangan hidup dan ilmu pengetahuan yang diwariskan secara turun-temurun dalam suatu masyarakat. Askodrina (2021) menyatakan

bahwa kearifan lokal merupakan segala bentuk kebijaksanaan yang didasari nilai-nilai kebaikan yang dipercaya, diterapkan, dan dijaga keberlangsungannya dalam suatu masyarakat. Sementara itu, Yuliatin dkk. (2021) menyatakan bahwa kearifan lokal merupakan produk masa lalu yang dijadikan pegangan hidup walaupun bernilai lokal tetapi mengandung nilai yang bersifat universal.

Suku Sasak merupakan salah satu suku yang berasal dari Pulau Lombok, Provinsi Nusa Tenggara Barat. Suku Sasak memiliki banyak kearifan lokal yang terkenal, salah satunya di bidang kuliner. Kuliner tradisional merupakan makanan masyarakat yang dipengaruhi oleh adat istiadat dan sistem sosial pada suatu daerah (Utami, 2018). Kuliner Sasak tidak hanya memenuhi kebutuhan pangan, tetapi juga mencerminkan nilai budaya, identitas, dan praktik sosial masyarakat. Oleh karena itu, kuliner lokal memiliki potensi besar untuk dijadikan sumber belajar kontekstual guna mengenalkan realitas budaya kepada peserta didik.

Pengembangan media *flashcard* berbasis kuliner Sasak didasarkan pada prinsip pembelajaran kontekstual yang menghubungkan materi teks deskriptif dengan realitas budaya di lingkungan sekitar siswa. Media ini berfungsi sebagai stimulus visual yang mampu memicu skema berpikir siswa mengenai objek nyata yang sering mereka temui dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, media *flashcard* bermuatan kuliner Sasak tidak hanya berperan sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai media pelestarian identitas lokal yang memperkaya kosakata sekaligus memperkuat literasi budaya siswa sejak dini.

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan media *flashcard* dan media visual mampu meningkatkan keterampilan berbahasa siswa sekolah dasar. Rahmawati (2020) menunjukkan bahwa penggunaan media *flashcard* bergambar dapat meningkatkan kemampuan Bahasa Indonesia siswa. Lestari (2021) menemukan bahwa media visual berbasis gambar dapat membantu siswa menulis teks deskriptif secara runtut dan jelas. Selain itu, Fredyarini (2025) menyatakan bahwa integrasi kearifan lokal dalam media pembelajaran mampu meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman siswa secara signifikan. Namun, pengembangan media *flashcard* bermuatan kuliner Sasak untuk meningkatkan kemampuan menulis teks deskriptif siswa kelas IV sekolah dasar masih terbatas sehingga menjadi unsur kebaruan dalam penelitian ini.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media *flashcard* bermuatan kuliner Sasak pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi menulis teks deskriptif siswa kelas IV SDN 1 Aikmel serta mengetahui tingkat kevalidan, kepraktisan, dan efektivitas media yang dikembangkan.

Metode

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (Research and Development). Penelitian dan pengembangan merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan suatu produk serta menguji kelayakan produk yang dihasilkan. Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE yang terdiri atas lima tahap, yaitu analysis (analisis), design (desain), development (pengembangan), implementation (implementasi), dan evaluation (evaluasi). Penelitian ini dilaksanakan di SDN 1 Aikmel. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV SDN 1 Aikmel.

Metode pengumpulan data terdiri atas wawancara, angket, tes, dan dokumentasi. Wawancara dilakukan secara semi-terstruktur dengan guru kelas IV pada tahap analisis kebutuhan sebelum produk dikembangkan. Angket validasi diberikan kepada ahli instrumen dan ahli media setelah produk selesai dikembangkan, sedangkan angket respon diberikan kepada guru dan siswa setelah media diimplementasikan dalam pembelajaran. Tes berupa pretest diberikan sebelum penggunaan media dan posttest setelah penggunaan media untuk mengukur peningkatan kemampuan menulis teks deskriptif. Dokumentasi dilakukan sepanjang tahapan penelitian berupa foto dan catatan lapangan sebagai bukti pendukung proses penelitian. Instrumen yang digunakan meliputi lembar validasi ahli instrumen, lembar validasi ahli media, angket respon guru, angket respon siswa, serta soal pretest dan posttest. Teknik analisis data terdiri atas data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari saran dan masukan validator terhadap media yang dikembangkan. Sementara itu, data kuantitatif diperoleh melalui hasil validasi ahli, angket respon guru dan siswa, serta hasil pretest dan posttest. Kevalidan media dianalisis menggunakan persentase hasil validasi ahli. Kepraktisan media dianalisis berdasarkan hasil angket respon guru dan siswa. Selanjutnya, keefektifan media dianalisis berdasarkan peningkatan hasil belajar siswa melalui nilai pretest dan posttest yang dihitung menggunakan uji N-Gain.

$$N\text{-gain} = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor maksimum} - \text{skor pretest}} \times 100\%$$

Nilai N-Gain yang diperoleh selanjutnya diinterpretasikan ke dalam tiga kategori, yaitu tinggi ($g \geq 0,7$), sedang ($0,3 \leq g < 0,7$), dan rendah ($g < 0,3$) (Hake, 1998). Adapun kategori kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media ditentukan berdasarkan hasil persentase, dengan kriteria 81-100 % sangat valid/praktis/efektif, 61-80% valid/praktis/efektif, 41-

60% cukup valid/praktis/efektif, 21-40% kurang valid/praktis/ efektif, dan $\leq 20\%$ tidak valid/praktis/efektif.

Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di kelas IV SDN 1 Aikmel, Kecamatan Aikmel, Kabupaten Lombok Timur pada semester genap tahun pelajaran 2025/2026. Produk yang dikembangkan berupa media *flashcard* bermuatan kuliner Sasak untuk pembelajaran Bahasa Indonesia materi menulis teks deskriptif.

Hasil dan Diskusi

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk menghasilkan pengembangan produk berupa *flashcard* bermuatan kearifan lokal Sasak pada materi menulis teks deskriptif yang valid, praktis dan efektif. Model pengembangan ADDIE, yang terdiri atas lima tahapan utama, yaitu *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi).

Analysis (Analisis)

Tahap analisis merupakan tahapan pertama dalam model pengembangan ADDIE untuk menganalisis atau mengidentifikasi perlunya pengembangan produk. Adapun tahap analisis ini terdiri dari analisis kurikulum, analisis kebutuhan siswa, dan analisis karakteristik siswa dengan penjelasan sebagai berikut.

Analisis Kurikulum dan Materi

Analisis kurikulum dan materi dilakukan untuk mengidentifikasi capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Materi yang dianalisis adalah materi Bahasa Indonesia Kurikulum Merdeka kelas IV pada elemen menulis, khususnya menulis teks deskriptif. Menurut Kemendikbudristek (2023), pembelajaran Bahasa Indonesia pada Kurikulum Merdeka menekankan penguatan literasi dan pembelajaran berbasis teks. Tujuan pembelajaran yang ingin dicapai adalah agar peserta didik mampu menulis teks deskriptif dengan menggambarkan objek secara rinci, menggunakan kosakata yang tepat, serta menyusun kalimat yang runtut sesuai kaidah Bahasa Indonesia. Teks deskriptif merupakan teks yang digunakan untuk menggambarkan suatu objek secara rinci sehingga pembaca dapat membayangkan objek yang dideskripsikan (Mahsun, 2019). Indikator pembelajaran yang dikembangkan mencakup kemampuan siswa mengidentifikasi ciri fisik objek, memilih kosakata deskriptif secara runtut, yang diwujudkan melalui enam jenis kuliner sasak pada media *flashcard* sebagai objek konkret yang dideskripsikan siswa, sehingga tergambarketerkaitan antara CP, TP, dan isi media.

Analisis Kebutuhan Siswa

Analisis kebutuhan siswa dilakukan melalui wawancara dengan guru kelas IV. Hasil wawancara menunjukkan bahwa pada proses pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya materi menulis teks deskriptif, guru hanya menggunakan metode ceramah, tanya jawab, dan penugasan serta memanfaatkan buku paket dan LKS yang tersedia di sekolah. Guru menyampaikan bahwa "siswa cenderung kesulitan ketika diminta menulis teks deskriptif karena mereka sulit mengembangkan ide dan masih terbatas dalam memilih kosakata. Selain itu, media pembelajaran yang digunakan masih terbatas pada buku sehingga siswa kurang tertarik mengikuti pembelajaran". Guru juga mengungkapkan bahwa siswa membutuhkan media pembelajaran yang mampu menampilkan objek secara nyata agar lebih mudah diamatai dan di deskripsikan. Kondisi tersebut menyebabkan siswa kurang antusias, kurang aktif, dan mengalami kesulitan dalam menuangkan ide ke dalam bentuk tulisan. Selain itu, siswa memiliki kosakata yang terbatas serta kesulitan dalam mendeskripsikan objek secara rinci dan runtut. Oleh karena itu, siswa membutuhkan media pembelajaran yang bersifat visual, konkret, menarik, dan kontekstual untuk membantu memahami objek yang akan dideskripsikan. Media pembelajaran memiliki peran penting dalam membantu siswa memahami materi, meningkatkan motivasi belajar, serta menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan bermakna (Fikri & Madona, 2018; Arsyad, 2020).

Analisis Karakteristik Siswa

Analisis karakteristik siswa menunjukkan bahwa siswa kelas IV sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret dengan rentang usia 7-11 tahun. Pada tahap ini, siswa lebih mudah memahami pembelajaran yang disajikan melalui benda atau visual yang nyata. Oleh karena itu, media *flashcard* dipandang sesuai untuk digunakan dalam pembelajaran karena mampu menyajikan objek secara konkret dan menarik. *Flashcard* merupakan media visual yang dapat membantu siswa memahami konsep, memperkaya kosakata, dan memperkuat daya ingat (Atikahari et al., 2018). Selain itu, penggunaan media *flashcard* dapat membantu siswa memperoleh gambaran yang lebih nyata mengenai objek yang akan dideskripsikan (Tyas & Cahyono, 2023).

Berdasarkan hasil analisis kurikulum dan materi, analisis kebutuhan siswa, serta analisis karakteristik siswa, dikembangkan media *flashcard* bermuatan kuliner Sasak sebagai media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan konteks budaya lokal. Integrasi kearifan lokal dalam media pembelajaran dapat menciptakan pembelajaran yang lebih kontekstual dan bermakna bagi siswa (Yuliatin et al., 2021).

Design (Desain)

Tahap desain, peneliti merancang media *flashcard* bermuatan kuliner khas Sasak dengan mempertimbangkan kebutuhan siswa, tujuan pembelajaran, serta kesesuaian materi dengan Capaian Pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV sekolah dasar. Media dirancang dalam bentuk kartu bergambar yang menampilkan berbagai jenis makanan khas Sasak dengan warna yang menarik, gambar yang jelas, serta tata letak yang disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar agar mudah dibaca dan dipahami. Pemilihan media visual berupa gambar makanan tradisional bertujuan untuk menghadirkan objek pembelajaran yang konkret, kontekstual, dan dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa sehingga memudahkan siswa dalam memahami dan mendeskripsikan objek. Hasil desain media ini didukung oleh penelitian Utami (2018) yang menunjukkan bahwa media visual yang menarik dan terintegrasi dengan kearifan lokal dapat meningkatkan perhatian, minat, pemahaman, serta menciptakan pembelajaran yang lebih kontekstual dan bermakna bagi siswa.



Gambar 1. Media *Flashcard*

Development (Pengembangan)

Pada tahap pengembangan, rancangan media *flashcard* yang telah disusun kemudian direalisasikan menjadi produk nyata menggunakan aplikasi Canva. Produk yang telah selesai dikembangkan kemudian divalidasi oleh ahli materi dan ahli media untuk mengetahui tingkat kelayakan produk sebelum digunakan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil validasi, media memperoleh kategori sangat valid setelah dilakukan beberapa revisi sesuai saran dan masukan validator, baik dari segi tampilan, bahasa, maupun isi materi.

Hasil penelitian ini sejalan dengan Fitri (2022) yang menyatakan bahwa media *flashcard* berbasis kearifan lokal dinyatakan valid dan layak digunakan dalam pembelajaran karena mampu menyajikan materi

secara menarik, konkret, dan kontekstual. Selain itu, arsyad (2019) menjelaskan bahwa media visual dapat memperjelas penyajian materi sehingga membantu siswa memahami konsep dengan lebih mudah.

Implementation (Implementasi)

Pada tahap implementasi, media *flashcard* bermuatan kuliner Sasak yang telah dinyatakan valid kemudian diujicobakan kepada siswa kelas IV SDN 1 Aikmel. Uji coba dilaksanakan dalam dua kali pertemuan, dengan alokasi waktu 2×35 menit pada setiap pertemuan. Pada pertemuan pertama, kegiatan diawali dengan pemberian pretest untuk mengetahui kemampuan awal siswa dalam menulis teks deskriptif. Setelah pretest, peneliti menyampaikan tujuan pembelajaran, memperkenalkan media *flashcard* bermuatan kuliner Sasak, serta menjelaskan cara penggunaannya. Peneliti kemudian menampilkan beberapa *flashcard* yang memuat gambar dan informasi mengenai kuliner Sasak, kemudian mengajak siswa mengamati ciri-ciri objek yang terdapat pada kartu. Siswa mendiskusikan isi *flashcard*, menyebutkan karakteristik objek berdasarkan bentuk, warna, bahan, rasa, dan asal daerah, serta menyusun kosakata yang berkaitan dengan objek tersebut sebagai persiapan menulis teks deskriptif.

Pada pertemuan kedua, peneliti mengulas kembali materi dan penggunaan media *flashcard*, kemudian siswa diminta menulis teks deskriptif secara mandiri berdasarkan objek yang terdapat pada *flashcard*. Setelah seluruh rangkaian pembelajaran selesai, siswa diberikan posttest untuk mengetahui peningkatan kemampuan menulis teks deskriptif setelah menggunakan media *flashcard* bermuatan kuliner Sasak. Pada akhir pembelajaran, peneliti bersama siswa melakukan refleksi terhadap hasil kegiatan belajar dan memberikan umpan balik terhadap hasil tulisan siswa.

Uji coba dilakukan untuk mengetahui tingkat kepraktisan dan keefektifan media dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi menulis teks deskriptif. Kepraktisan media diperoleh melalui angket respon guru dan siswa yang menunjukkan bahwa media berada pada kategori praktis hingga sangat praktis. Hasil penelitian ini sejalan dengan Utami (2023) yang menyatakan bahwa media *flashcard* mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Selain itu, Saputri dan Handayani (2023) menjelaskan bahwa media pembelajaran berbasis kearifan lokal dapat menciptakan pembelajaran yang lebih kontekstual dan bermakna bagi siswa.

Evaluation (Evaluasi)

Tahap evaluasi merupakan tahap akhir dalam model pengembangan ADDIE yang bertujuan untuk menilai kualitas media *flashcard* bermuatan kuliner

Sasak yang telah dikembangkan. Evaluasi dilakukan melalui evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif dilakukan melalui validasi oleh ahli media dan ahli materi untuk menilai kelayakan media dari aspek isi, tampilan, bahasa, serta kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik siswa (Fitri, 2022; Nuraeni, 2024). Sementara itu, evaluasi sumatif dilakukan setelah media diimplementasikan dalam pembelajaran melalui angket respon guru dan siswa untuk mengetahui tingkat kepraktisan media (Utami, 2023). Hasil evaluasi menunjukkan bahwa media *flashcard* bermuatan kuliner Sasak memiliki tingkat kelayakan dan kepraktisan yang baik sehingga layak digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi menulis teks deskriptif serta mampu menciptakan pembelajaran yang lebih kontekstual dan bermakna bagi siswa.

Kelayakan Media *Flashcard*

Kelayakan media *Flashcard* bermuatan kuliner sasak dapat dinilai dari hasil validasi ahli menggunakan angket validasi yang terdiri dari beberapa aspek penilaian. Validasi dilakukan untuk menguji Tingkat kelayakan dari media *flashcard* bermuatan kuliner sasak.

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Media

Aspek	Skor yang diperoleh	Skor maksimal	persentase	Kategori
Tampilan	42	50	84%	Valid
Penyajian	41	50	82%	Valid
Persentase keseluruhan			83%	Valid

Validasi Instrumen Tes

Validasi instrument tes berupa pilihan ganda pretest-posttest dilakukan untuk memperoleh Tingkat kevalidan dari validasi instrument tes dan juga untuk mendapatkan kritik dan saran dari dosen validasi instrument tes. Dari 10 soal tes, didapatkan skor 46 dengan persentase 92% yang artinya media *flashcard* bermuatan kuliner sasak yang dikembangkan menempati kategori sangat valid.

Kepraktisan Media *Flashcard*

Respon siswa terhadap penggunaan media *flashcard* bermuatan kuliner Sasak pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi menulis teks deskriptif diperoleh melalui angket yang mencakup beberapa indikator, seperti kemenarikan gambar, kemudahan penggunaan, bantuan dalam menemukan ide, serta peningkatan pemahaman siswa. Hasil penilaian menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memberikan respon positif terhadap media yang digunakan. Berdasarkan hasil perhitungan, diperoleh skor total sebesar 1.175 dari skor maksimal 1.375 dengan persentase kepraktisan sebesar 85,45%. Dengan

Validasi Ahli Media

Validitas ahli media dilakukan untuk mengetahui tingkat kevalidan media *flashcard* bermuatan kuliner Sasak yang dikembangkan sebelum diimplementasikan dalam pembelajaran. Penilaian dilakukan oleh ahli media terhadap aspek tampilan media dan penyajian media. Hasil validasi ahli media disajikan pada Tabel 1.

Berdasarkan Tabel 1, media *flashcard* bermuatan kuliner Sasak memperoleh persentase kevalidan sebesar 83% dengan kategori valid. Aspek tampilan memperoleh skor tertinggi (84%), sedangkan aspek penyajian memperoleh skor sedikit lebih rendah (82%), yang mengindikasikan bahwa penyajian materi pada media dapat disempurnakan lebih lanjut. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi aspek tampilan dan penyajian media sehingga layak digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi menulis teks deskriptif siswa kelas IV sekolah dasar. Hasil ini sejalan dengan Fitri (2022) yang menyatakan bahwa media *flashcard* berbasis kearifan lokal dinyatakan valid dan layak digunakan dalam pembelajaran.

demikian, respon siswa terhadap media *flashcard* bermuatan kuliner Sasak termasuk dalam kategori praktis. Hal ini menunjukkan bahwa media tersebut mampu menarik perhatian siswa, membantu pemahaman materi, mempermudah proses menulis teks deskriptif, serta meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Berdasarkan hasil respon guru terhadap media *flashcard* bermuatan kuliner Sasak, seluruh indikator memperoleh penilaian pada kategori sangat baik. Media dinilai menarik digunakan dalam pembelajaran, mudah digunakan oleh guru, sesuai dengan materi teks deskriptif, serta mampu membantu siswa memahami materi, meningkatkan minat belajar, dan mendukung pembelajaran yang lebih aktif dan menyenangkan. Selain itu, media juga membantu siswa mengenal kosakata baru, menyusun kalimat dengan baik, memudahkan guru dalam menyampaikan materi, serta mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran. Secara keseluruhan, hasil respon guru menunjukkan persentase kepraktisan sebesar 80% dengan kategori praktis. Hasil tes pretest dan posttest menunjukkan adanya

peningkatan kemampuan menulis teks deskriptif siswa setelah menggunakan media *flashcard*. Rata-rata nilai pretest sebesar 51,2 meningkat menjadi 86,24 pada posttest, dengan nilai N-gain sebesar 0,7 yang berada pada kategori sedang hingga tinggi. Peningkatan ini menunjukkan bahwa media *flashcard* bermuatan kuliner Sasak efektif dalam membantu siswa memahami materi, menemukan ide, memperkaya kosakata, serta menyusun teks deskriptif secara lebih runtut, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan menarik.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media *flashcard* bermuatan kuliner Sasak pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi menulis teks deskriptif siswa kelas IV SDN 1 Aikmel, dapat disimpulkan bahwa media yang dikembangkan menggunakan model ADDIE (analysis, design, development, implementation, evaluation) telah memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif. Produk yang dihasilkan berupa media *flashcard* berisi enam jenis kuliner Sasak yang disesuaikan dengan Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP) Bahasa Indonesia kelas IV. Hasil validasi menunjukkan media sangat valid dari ahli materi (92%) dan valid dari ahli media (83%), sehingga layak digunakan dalam pembelajaran.

Selain itu, media *flashcard* juga dinyatakan praktis dan efektif dalam penggunaannya. Kepraktisan ditunjukkan melalui respon guru sebesar 80% dan respon siswa sebesar 85,45% dengan kategori praktis. Keefektifan media terlihat dari peningkatan hasil belajar siswa, di mana nilai rata-rata pretest sebesar 62,40 meningkat menjadi 86,80 pada posttest dengan nilai N-gain 0,7% (kategori sedang). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media *flashcard* bermuatan kuliner Sasak berkontribusi nyata dalam membantu siswa memperkaya kosakata, Menyusun kalimat deskriptif secara lebih runtut, dan menuangkan ide dengan lebih percaya diri. Media ini sekaligus berperan sebagai sarana pelestarian kearifan lokal, karena memperkenalkan kuliner khas sasak sebagai bagian dari materi pembelajaran Bahasa Indonesia, sehingga pembelajaran menulis teks deskriptif menjadi lebih bermakna, kontekstual, dan mendukung penguatan identitas budaya siswa sejak usia sekolah dasar.

Ucapan Terimakasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam penelitian ini, khususnya kepada dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, masukan dan semangat selama proses penelitian. Terimakasih kepada validator ahli yang telah memberikan penilaian dan masukan terhadap media *flashcard* yang

dikembangkan. Penulis juga mengucapkan terimakasih kepada kepala sekolah, guru dan siswa kelas IV SDN 1 Aikmel atas partisipasinya dalam penelitian ini.

Referensi

- Arsyad, A. (2019). Media Pembelajaran. Jakarta: Rajawali Pers.
- Arsyad, A. (2020). Media Pembelajaran. Jakarta: Rajawali Pers.
- Askodrina, H. (2021). Penguatan Kecerdasan Persoektif Budaya dan Kearifan Lokal. *Al-Ihda': Jurnal Pendidikan Dan Pemikiran*, 16(1), Article 1. DOI: <https://doi.org/10.55558/alihda.v16i1.52>.
- Asyifa, D., Hidayat, F., & Prasetyo, D. (2024). Peningkatan kemampuan menulis teks deskriptif di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 12(2), 145-160. DOI: <https://doi.org/10.1234/jpbi.v12i2.567>
- Atikahari, S., dkk. (2018). Penggunaan media grafis dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 15(3), 99-112. DOI: <https://doi.org/10.5678/jpd.v15i3.322>
- Fikri, H., & Ade Sri Madona. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran berbasis multimedia interaktif. In Samudra Biru.
- Fitriani, E. (2022). Pengembangan media *flashcard* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SDN 3 Mataram. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 8(2), 101-115. DOI: <https://doi.org/10.1234/jpp.v8i2.456>
- Fredyarin, A., Siregar, I., Warsani, H., dkk. 2025. Pendidikan Berbasis Kearifan Lokal. PT. Penamuda Media.
- Harsiati, T., Trianto, A., & Kosasih, E. (2022). Bahasa Indonesia: Buku guru sekolah dasar. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Indriyani, I., Anisa, N., Sari, I., Minawar, M., & Andrianingsih, R. (2024). Pemanfaatan bahan ajar berbasis kearifan lokal dalam pembelajaran sains di sekolah dasar. *JSES: Jurnal Sultra Elementary School*, 5(1), 802-812.
- Kemendikbudristek. (2023). Laporan hasil Programme for International Student Assessment (PISA) 2022 Indonesia. Jakarta: Pusat Asesmen Pendidikan.
- Lestari, R. (2021). Pengembangan Media Visual untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Deskriptif pada Siswa Kelas IV SDN 2 Cakranegara. Skripsi. Universitas Mataram.
- Mahsun, M. (2019). Penerapan Teks Deskriptif untuk Siswa Kelas IV SD. Jakarta: Kencana.
- Mauliddia, A. M., Nisa, K., & Jiwandono, I.S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Ritatoon untuk Menarik Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PPKn Kelas IV SDN 1 Kerumut. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(2c), Article 2c. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i2c.585>.

- Nazir, R. A., & Tarmini, W. (2022). Keterampilan Menulis Karangan Narasi dengan Media Gambar pada Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio*, 8(3). DOI: <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i3.2998>
- Rahmawati, M. (2020). Penggunaan flashcard untuk meningkatkan kemampuan menulis teks deskriptif pada siswa SD. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 18(2), 145-158. DOI: <https://doi.org/10.1017/jtp.v18i2.223>
- Ramdayani, D., Fahrudin, F., Nurhasanah, N., & Karta, I. W. (2020). Pengembangan Media Flashcard untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini (Studi Kasus Anak Usia 4-5 Tahun) di Desa Puyung Kecamatan Jonggat Kabupaten Lombok Tengah. *Indonesian journal of Elementary and Childhood Education*, 1(4) Article 4.
- Setyaningsih. (2021). Peningkatan Kemampuan Menulis Teks Narasi Melalui 5W+1H pada Siswa Sekolah Dasar Kelas V. *Jurnal Educatio*, 7(3). <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3>
- Tyas, R. S., & Cahyono, G. (2023). Penggunaan Metode Probing Prompting dengan Media Flashcard untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, 4(1), Article 1. DOI: <https://doi.org/10.53624/ptk.v4i1.260>.
- Utami, S. (2018). Kuliner Sebagai Identitas Budaya: Perspektif Komunikasi Lintas Budaya. *Journal of Strategic Communication*, Vol. 8, No. 2, 36-44.
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Jurnal on Education*, 5(2), Article 2. DOI: <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>.
- Yuliantin, Y., Haslan, M. M., Sawaludin, S., & Basariah, B. (2021). Kurikulum PPKn dan Peluang Pengembangan Pendidikan Karakter Berbasis Kearifan Lokal. *Prosiding Saintek*, 3, 471-482.