

PENGEMBANGAN *FLASH CARD* KOSAKATA BAHASA JAWA BANTEN BAGI PESERTA DIDIK KELAS IV DI SDN SERANG 21

Alma Maulida¹⁾, Rina Yuliana²⁾, Sigit Setiawan³⁾

^{1),2),3)} PGSD, FKIP, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, Serang Banten, 42117

¹⁾2227200116@untirta.ac.id

²⁾rinayuliana@untirta.ac.id

³⁾sigitwan@untirta.ac.id

Diterima: 26 Nov 2024

Direvisi: 22 Mei 2025

Disetujui: 03 Juni 2025

ABSTRACT

Learning media is one of the elements in the learning process. The lack of use of learning media in Banten Javanese subjects causes a lack of understanding experienced by students in the material. This study aims to develop vocabulary flashcard learning media in the local content of Banten Javanese for grade IV students, to find out the feasibility of the developed learning media, and to find out the response of students to the Banten Javanese vocabulary flashcard learning media. The research method used is Research and Development (R&D) with the ADDIE model which includes 5 stages, namely: Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation. Expert validation was carried out by media experts, linguists, and material experts, with the research subject being class IV of SDN Serang 21 which totaled 25 students. Data collection was obtained by interviews, observations, questionnaires, and documentation. The results of the study were (1) the feasibility level of learning media in terms of design obtained a score of 86% which can be categorized as "very feasible" (2) the feasibility level of learning media in terms of material obtained a score of 91% which can be categorized as "very feasible" (3) the feasibility level of learning media in terms of language obtained a score of 91.9% which can be categorized as "very feasible" (4) the average score of students' responses obtained a score of 90.15% which can be categorized as "very good" so that it can be concluded that the Banten Javanese vocabulary flash card learning media is suitable for use in learning Banten Javanese.

Keywords: *Flash Card, Banten Java Language, Vocabulary*

ABSTRAK

Media pembelajaran merupakan salah satu elemen dalam proses pembelajaran. kurangnya penggunaan media pembelajaran pada mata pelajaran bahasa Jawa Banten menimbulkan kurangnya pemahaman yang dialami peserta didik pada materi. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran flash card kosakata pada muatan lokal Bahasa Jawa Banten bagi peserta didik kelas IV, untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan, dan untuk mengetahui respons peserta didik terhadap media pembelajaran flash card kosakata bahasa Jawa Banten. Metode penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi 5 tahapan, yaitu: Analyze (analisis), Design (desain), Development (pengembangan), Implementation (implementasi), dan Evaluation (evaluasi). Validasi ahli dilakukan oleh ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi, dengan subjek penelitian yaitu kelas IV SDN Serang 21 yang berjumlah 25

peserta didik. Pengambilan data diperoleh dengan wawancara, observasi, angket, dan dokumentasi. Hasil penelitian adalah (1) didapatkan tingkat kelayakan media pembelajaran dari segi desain memperoleh skor 86% yang dapat dikategorikan “sangat layak” (2) tingkat kelayakan media pembelajaran dari segi materi memperoleh skor 91% yang dapat dikategorikan “sangat layak” (3) tingkat kelayakan media pembelajaran dari segi bahasa memperoleh skor 91,9% yang dapat dikategorikan “sangat layak” (4) skor rata-rata respons peserta didik memperoleh skor 90,15% yang dapat dikategorikan “sangat baik” sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran flash card kosakata bahasa Jawa Banten layak digunakan dalam pembelajaran Bahasa Jawa Banten.

Kata kunci: *Flash Card, Bahasa Jawa Banten, Kosakata*

PENDAHULUAN

Salah satu upaya untuk melestarikan bahasa daerah, setiap sekolah wajib memiliki pelajaran muatan lokal dan lebih menyesuaikan kebutuhan peserta didik di sekolah tersebut. Muatan daerah dimasukkan dalam kurikulum sesuai dengan karakteristik dan kemampuan masing-masing daerah, hal ini terdapat dalam Pasal 37 UU Sisdiknas No. 20 Tahun 2003 yang berisi tentang kurikulum sekolah dasar dan menengah yang harus memuat: pelajaran agama, pelajaran kewarganegaraan, bahasa, matematika, ilmu pengetahuan alam, ilmu sosial, seni budaya, pendidikan jasmani dan olahraga, seni/kerajinan dan muatan daerah. Pembelajaran mulok yang ditambahkan oleh sekolah pada umumnya pembelajaran bahasa daerah yang bertujuan untuk melestarikan bahasa daerah pada daerah tertentu. Salah satu pembelajaran muatan lokal yang ada di daerah Banten yaitu pembelajaran muatan lokal bahasa Jawa Banten.

Maka dari itu terdapat upaya untuk melestarikan bahasa daerah, setiap sekolah wajib memiliki pelajaran muatan lokal dan lebih menyesuaikan kebutuhan peserta didik di sekolah tersebut. Muatan daerah dimasukkan dalam kurikulum sesuai dengan karakteristik dan kemampuan masing-masing daerah, hal ini terdapat dalam Pasal 37 UU Sisdiknas No. 20 Tahun 2003 yang berisi tentang kurikulum sekolah dasar dan menengah yang harus memuat: pelajaran agama, pelajaran kewarganegaraan, bahasa, matematika, ilmu

pengetahuan alam, ilmu sosial, seni budaya, pendidikan jasmani dan olahraga, seni/kerajinan dan muatan daerah. Pembelajaran mulok yang ditambahkan oleh sekolah pada umumnya pembelajaran bahasa daerah yang bertujuan untuk melestarikan bahasa daerah pada daerah tertentu. Salah satu pembelajaran muatan lokal yang ada di daerah Banten yaitu pembelajaran muatan lokal bahasa Jawa Banten.

Seiring berkembangnya zaman dan teknologi, bahasa daerah semakin dilupakan oleh generasi muda di Banten. Bahasa daerah atau dialek adalah bahasa yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari di suatu daerah tertentu. Penggunaan bahasa daerah memungkinkan orang yang bukan dari wilayah tersebut untuk mengidentifikasi asal-usul seseorang melalui penggunaan bahasa tersebut. Pada lingkungan masyarakat, terutama di kalangan generasi remaja saat ini, keanekaragaman bahasa di wilayah Banten terancam punah akibat pembaharuan. Di era modernisasi, hal ini dirasakan dengan semakin jaranginya penggunaan bahasa daerah.

Adanya pelajaran muatan Bahasa Jawa Banten bertujuan untuk melestarikan bahasa dan budaya yang berada di Provinsi Banten mencakup wilayah Kota Cilegon, Kota Serang, Kabupaten Serang dan Kabupaten Tangerang bagian Barat. Seperti yang disebutkan pada Keputusan Walikota Serang Nomor 12 Tahun 2014 dan pasal 9 tentang Perlindungan, Pembinaan, dan Pengembangan bahasa dan aksara Jawa Banten dilaksanakan melalui

rencana diantaranya, menjadikan kurikulum pada studi pendidikan dasar sebagai mata pelajaran muatan dengan status dan perlakuan yang sama dan topik yang sama.

Berdasarkan observasi awal dalam pembelajaran bahasa Jawa Banten di SDN Serang 21, masih banyak ditemui hambatan dalam kegiatan pembelajaran tersebut. Sumber belajar dan media pembelajaran yang digunakan guru membuat peserta didik bosan. Sumber belajar yang dipakai hanya buku yang disediakan oleh sekolah serta tidak menggunakan media pembelajaran. Sehingga dalam hal ini perlu menyiapkan pembelajaran yang menarik, menantang, bermakna, dan menyenangkan. Satu diantaranya melalui bantuan media.

Berdasarkan definisi dari media pembelajaran bahwa media pembelajaran adalah media yang menyampaikan pesan dan informasi yang memuat maksud atau tujuan pembelajaran (Hasan, 2021:4). Rudy Bretz (1971) dalam Hasan (2016:20) mengidentifikasi jenis-jenis media berdasarkan tiga unsur pokok, yaitu: suara, gambar, dan gerak. Berdasarkan tiga unsur tersebut, Bretz mengategorikan media menjadi delapan kelompok, yaitu: media audio, media cetak, media visual diam, media visual bergerak, media audio semi bergerak, media semi bergerak, media audio visual diam, dan media audio visual gerak. Media pembelajaran *flash card* masuk kedalam 8 kelompok media pembelajaran tersebut, yaitu media cetak.

Flash card merupakan media pembelajaran berbasis grafis dan cetak yang sudah banyak digunakan oleh pendidik untuk menunjang pembelajaran, terkecuali di SDN Serang 21 terutama dalam pelajaran muatan lokal Bahasa daerah. Media pembelajaran *flash card* sesuai dengan kebutuhan peserta didik kelas 4 SD yang dimana pada usia tersebut peserta didik masuk tahap pra-operasional menurut Piaget yang menjelaskan bahwa pada tahap tersebut peserta didik melakukan proses pembelajaran yang konkret, yakni dapat dilihat, diraba, didengar, dibaui, dan diotak-atik, yang artinya media *flash card* merupakan media konkret. *Flash card* direkomendasikan untuk

membuat pengajaran menjadi bermakna, terutama bagi anak-anak. *Flash card* terdiri dari gambar, kata, frasa, dan huruf (Sari, et all., 2023:3). Mengacu pada yang dilakukan oleh Syah Khalif Alam dan Ririn Hunafa Lestari dengan judul “Pengembangan Kemampuan Bahasa Reseptif Anak Usia Dini dalam Memperkenalkan Bahasa Inggris melalui *Flash Card*”. Penelitian ini memperoleh hasil bahwa sekolah tersebut menggunakan *flash card* sebagai media pembelajaran dalam mengembangkan bahasa reseptif yaitu mendengar dan membaca sebab anak-anak memperhatikan kosakata dan mengucap kembali kosakata tersebut dengan proses membaca gambar *flash card*.

Penelitian ini mengacu pada beberapa penelitian yang relevan, penelitian yang akan dilakukan berfokus pada bahasa Jawa Banten, ukuran *flash card*, dan tujuan penelitian yaitu untuk menambah pembendaharaan kosakata peserta didik serta lokasi penelitian. Maka dari itu peneliti menawarkan kepada guru untuk menggunakan *flash card* untuk menunjang pembelajaran bahasa Jawa Banten. *Flash card* memiliki beberapa keunggulan yaitu mudah digunakan, biaya bahan cukup terjangkau, mudah diperoleh di lingkungan sekitar, variasi warna yang beragam. Ketertarikan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran akan lebih besar daripada sekedar tugas dan penjelasan. Hal ini dikarenakan kegiatan pembelajaran menggunakan kartu seperti sedang bermain.

Penelitian ini penting dilakukan karena hasil yang didapat akan berpengaruh dalam proses belajar peserta didik dan menambah perbendaharaan kosakata peserta didik serta peserta didik ikut melestarikan bahasa Jawa Banten yang hampir punah. Penelitian ini juga dapat menginspirasi pendidik agar menggunakan media *flash card* sebagai alat bantu pembelajaran pada pelajaran bahasa Jawa Banten.

Berdasarkan hasil informasi-informasi yang telah dipaparkan, perlu adanya upaya dalam proses pembelajaran dalam rangka melestarikan bahasa daerah, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang

berjudul “Pengembangan *Flash Card* Kosakata Pada Muatan Lokal Bahasa Jawa Banten Bagi Peserta Didik Kelas IV SDN Serang 21”.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) dalam bahasa Indonesia disebut penelitian dan pengembangan dengan model pengembangan ADDIE. Dalam melakukan pengembangan ini diperlukannya prosedur penelitian yang terarah sehingga dapat terencana dengan benar dan tepat. Menurut Dick, et al., (2005) dalam Maydiantoro (2021:6) mengembangkan model-model pengembangan yaitu model ADDIE, model tersebut terdiri dari lima tahapan pengembangan yaitu, Analysis (analisis), Design (desain), Development or Production (pengembangan), Implementation (implementasi), dan Evaluation (evaluasi).

Penelitian ini dilakukan di kelas IV di SDN Serang 21. Peneliti menggunakan *purposive sampling* sebagai teknik pengambilan data pada penelitian ini, dikarenakan peneliti menggunakan 25 peserta didik kelas IV yang menjadi sampel dan sifatnya heterogen dan homogen. Pada sumber data dan sumber data akan diperoleh melalui kuantitatif dan kualitatif. Berdasarkan Zakariah, dkk (2020:99) yang mana data kuantitatif hasil dari validasi ahli materi, ahli media pembelajaran, ahli bahasa, dan respons peserta didik, yang diperoleh melalui angket yang berisi beberapa pernyataan dan diisi oleh responden. Angket yang digunakan sebagai instrumen untuk mencari tahu sejauh mana kelayakan suatu produk yang akan dikembangkan.

Data kualitatif dibagi menjadi 2, yaitu data kualitatif primer dan kualitatif sekunder. Data kualitatif primer didapatkan pada saat pra penelitian yaitu wawancara dengan guru kelas IV dan observasi pembelajaran bahasa Jawa Banten di kelas IV. Data kualitatif selanjutnya didasarkan pada masukan ataupun komentar serta saran yang diberikan oleh ahli materi, ahli bahasa, ahli media pembelajaran serta peserta didik sebagai catatan dalam perbaikan produk. Data kualitatif sekunder merupakan data yang

bersumber dari data-data dokumen, data dokumen yang dimaksud disini adalah data yang bersumber dari buku, laporan hasil penelitian, jurnal, dan lain sebagainya.

Pengumpulan data menggunakan angket digunakan untuk mengetahui kelayakan media *flash card* kosakata bahasa Jawa Banten. Adapun kisi-kisi angket yang akan diberikan kepada ahli media, ahli bahasa, ahli materi, dan angket respons peserta didik.

Tabel 1. Kisi-kisi Angket Ahli Media

Aspek	Indikator	Nomor Butir	Jmlh
Komunikasi Visual	A. Desain Sampul	1,2	2
	B. Desain Isi	3,4,5,6	4
	C. Komponen <i>Flash card</i> Kosakata	7,8	2
	D. Struktur Kalimat	9,10	2
	E. Tipografi	11,12,13	3
Percetakan	F. Percetakan	14,15	2
Jumlah			15

Sumber: (Dimodifikasi dari Akbar, 2013:117-119)

Selain terdapat kisi-kisi aspek dari penilaian untuk ahli media, adapun penilaian untuk ahli bahasa yang meliputi:

Tabel 2. Kisi-kisi Angket Ahli Bahasa

Aspek	Nomor Butir	Jmlh
A. Lugas	1,2	2
B. Komunikatif	3,4,5	3
C. Dialogis dan Interaktif	6,7	2
D. Kesesuaian dan Perkembangan Peserta Didik	8	1
E. Kesesuaian dengan Kaidah Bahasa	9,10,11	3
Jumlah		11

Sumber: (Dimodifikasi dari Akbar, 2017:39)

Adapun angket untuk ahli materi. Dengan adanya kisi-kisi angket tersebut, ahli materi dapat menilai dengan mudah media pembelajaran sesuai indikator yang sudah ada. Berikut kisi-kisi angket untuk ahli materi:

Tabel 3. Kisi-kisi Angket Ahli Materi

Aspek	Indikator	Butir	Jmlh
Kurikulum	A. Kesesuaian media, tujuan pembelajaran, dan materi	1,2,3	3
Isi Materi	B. Kejelasan, kelengkapan penyajian materi, contoh, serta gambar	4,5,6,7,8,9	6
Evaluasi	C. Ketepatan umpan balik	10	1
Jumlah			10

Sumber: (Dimodifikasi dari Yogyatno dalam Dwiqi,dkk, 2020:37)

Angket respons peserta didik dengan tujuan untuk melihat respons yang diberikan peserta didik pada media pembelajaran yang sudah dibuat oleh peneliti. Dengan angket ini dapat memudahkan peneliti untuk melihat respons peserta didik dan hasilnya lebih akurat. Berikut kisi-kisi angket untuk peserta didik:

Tabel 4. Kisi-kisi Angket Respons Peserta Didik

Aspek	Indikator	Butir	Jmlh
Kemernarikan	A. Kemernarikan, ketepatan dalam sajian teks dan gambar	1,2,3,4,5	5
Manfaat	B. Kemanfaatan media pembelajaran <i>flash card</i>	6,7,8,9	4
Kegunaan	C. Kemudahan dalam	10,11	2

penggunaan media pembelajaran *flash card*

Kepraktisan	D. Kepraktisan media pembelajaran <i>flash card</i>	12,13	2
Jumlah			13

Sumber: (Dimodifikasi dari Yogyatno dalam Dwiqi, dkk, 2020:39)

Untuk menilai kelayakan media pembelajaran dan skor penilaian peserta didik dapat menggunakan rumus sebagai berikut:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Keterangan:

NP : Nilai persen yang diperoleh

R : Nilai skor yang diperoleh

SM : Nilai skor maksimum

100% : Bilangan tetap

Selanjutnya, nilai persentase yang diperoleh dari para ahli dikonversikan pada kriteria kualifikasi penilaian yang terdapat pada tabel berikut:

Tabel 5. Kriteria Kualifikasi Uji Kelayakan

Penilaian (%)	Kualifikasi
≤ 20	Sangat Tidak Layak
$20 < N \leq 40$	Tidak Layak
$40 < N \leq 60$	Cukup Layak
$60 < N \leq 80$	Layak
$80 < N \leq 100$	Sangat Layak

Sumber : Arikunto, 2007:35

Hasil skor persentase yang diperoleh dari angket respons peserta didik dikonversikan pada kriteria kualifikasi penilaian tabel berikut:

Tabel 6. Kriteria Kualifikasi Penilaian Respons Peserta Didik

Penilaian (%)	Kualifikasi
$0 < N \leq 20$	Sangat Kurang Baik
$20 < N \leq 40$	Kurang Baik
$40 < N \leq 60$	Cukup Baik
$60 < N \leq 80$	Baik

80 < N ≤ 100 Sangat Baik

Sumber: Riduwan dan Akdon, 2013

HASIL DAN PEMBAHASAN

Produk yang dikembangkan oleh peneliti yaitu *flash card* kosakata bahasa Jawa Banten pada materi “Pahlawan Kule”. Hasil akhir dari produk yang peneliti kembangkan yaitu *flash card* berbentuk cetak yang di dalamnya terdapat kosakata bahasa Jawa Banten, gambar, dan makna kosakata. Pengembangan produk ini berdasarkan hasil dari analisis kebutuhan yang peneliti temui di lapangan khususnya di SDN Serang 21.

Kegiatan penelitian serta pengembangan dilaksanakan pada bulan November 2023 hingga September 2024, dengan menggunakan model pengembangan ADDIE, seperti yang dikatakan oleh Desih, et al., (2023) ADDIE merupakan model yang dapat disebut juga sebagai pendekatan dalam mengembangkan produk yang di dalamnya terdapat 5 tahapan yaitu, analyze (analisis), Design (desain), Development (pengembangan), Implementation (implementasi), Evaluation (evaluasi).

Analisis kebutuhan dilaksanakan dengan wawancara bersama guru kelas untuk mendapatkan informasi dan mengetahui permasalahan dan apa yang diperlukan guna penyelesaian masalah tersebut. Hasil wawancara pada prapenelitian diperoleh bahwa peserta didik belum terlalu mengerti dalam pembelajaran bahasa Jawa Banten dan disetiap pembelajaran tersebut guru hanya menggunakan buku teks yang sudah disediakan oleh sekolah, artinya pada kegiatan pembelajaran bahasa Jawa Banten dibutuhkan media pembelajaran untuk menunjang pembelajaran peserta didik agar lebih aktif dan bermakna.

Tahap selanjutnya adalah design *flash card* dibuat dengan ukuran 8x12cm dengan menggunakan kertas art carton dan laminasi glossy. Peneliti juga membuat storyboard yang didalamnya memuat, cover, halaman depan dan halaman belakang kartu. Setelah membuat storyboard, peneliti juga melakukan pengumpulan referensi, pada tahap ini peneliti mengumpulkan data yang meliputi materi,

kosakata bahasa Jawa Banten, gambar, dan arti dari kosakata tersebut.

Setelah mendesain *flash card*, peneliti melakukan *development* dan validasi ahli. Validasi ahli dilakukan untuk mengukur kelayakan produk apakah layak atau tidak digunakan oleh peserta didik. *Development* dan validasi ahli dilakukan oleh 3 tim yakni ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Masing-masing tim ahli melibatkan 2 orang ahli di setiap timnya. Sebelum melakukan validasi produk, instrumen angket validasi diperiksa terlebih dahulu oleh validator instrumen. Instrumen angket dinyatakan “Layak” dengan hasil persentase yakni 68% dengan beberapa revisi. Setelah dinyatakan layak, berikutnya peneliti melakukan tahap validasi desain produk kepada tim ahli.

Selanjutnya dilakukan uji ahli media dan memperoleh hasil penilaian ahli media 1 dengan persentase sebesar 85,3% dan ahli media 2 meraih hasil persentase sebesar 86,6% dengan rata-rata sebesar 86% dengan demikian kriteria kelayakan yang didapatkan yaitu masuk pada kategori “sangat layak”. Perolehan tersebut menunjukkan bahwa persentase nilai yang diperoleh dari ahli media 1 dan 2 memiliki selisih nilai sebesar 1,3%. Perbedaan skor yang diberikan terletak pada butir penilaian pada aspek 1) Desain Sampul, 2) Desain Isi, 3) Komponen *Flash card* Kosakata, 4) Tipografi, dan 5) Percetakan. Dari hasil penilaian tersebut, terdapat saran dan masukan yang diberikan oleh kedua dosen ahli, pada ahli media 1 diberikan saran untuk menambahkan nama dosen pembimbing dan logo instansi serta penambahan kutip dihuruf e untuk menandakan perbedaan pengucapan. Sedangkan saran dan masukan dari ahli media 2 yaitu penambahan cara penggunaan kartu, mengubah warna pada cover kartu dengan warna yang lebih kontras dan menarik, ukuran teks terlalu kecil serta terlalu banyak variasi jenis huruf/font, dan penggunaan gambar sebaiknya serentak menggunakan gambar karikatur.

Hasil validasi ahli materi memperoleh persentase sebesar 88% dari ahli materi 1, dan hasil validasi ahli materi 2 memperoleh persentase sebesar 94% dengan rata-rata

persentase sebesar 91%, dengan demikian kriteria kelayakan yang didapatkan yaitu masuk pada kategori “sangat layak”. Dari hasil penilaian tersebut terdapat komentar dan saran yang diberikan oleh ahli materi. Saran dari ahli materi 1 yaitu sesuaikan kartu dengan peserta didik. Seperti yang dikatakan oleh Salim & Utama (2020:72) bahwa prinsip-prinsip dan kriteria yang digunakan untuk menilai ketepatan pemilihan media pembelajaran ada empat, yaitu kesesuaian dengan materi, kesesuaian dengan karakteristik peserta didik, kesesuaian dengan gaya belajar peserta didik, dan kesesuaian dengan fasilitas pendukung. Adapun komentar yang diberikan ahli materi 1 yakni terdapat kesalahan pemilihan kata yang bukan bahasa Jawa Banten. Saran dan komentar yang diberikan oleh ahli materi 2 yaitu dengan memperhatikan penulisan yang salah ketik.

Berikutnya yaitu validasi ahli bahasa, memperoleh hasil penilaian ahli bahasa 1 dengan persentase sebesar 91,9% dan ahli bahasa 2 meraih hasil persentase sebesar 91,9% dengan rata-rata sebesar 91,9% dengan demikian kriteria kelayakan yang didapatkan yaitu masuk pada kategori “sangat layak”. Dari hasil penilaian tersebut, terdapat beberapa saran dan masukan yang diberikan oleh ahli bahasa 2 yaitu tambahkan kosakata. Sejalan dengan pendapat yang dikatakan oleh Tarigan (2015) dalam Kurniawati et al., (2020:388) bahwa kualitas keterampilan berbahasa seseorang tergantung kuantitas dan kualitas kosakata yang dimilikinya. Semakin banyak kosakata yang dimiliki, semakin besar pula keterampilan berbahasanya.

Hasil dari ketiga validasi ahli yang ditunjukkan untuk mengukur tingkat kelayakan produk *flash card* kosakata bahasa Jawa Banten sebelum mencapai tahap uji coba produk. Maka dapat direkapitulasi hasil validasi ketiga tim ahli disajikan pada tabel berikut.

Tabel 7. Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli

Hasil Validasi	Persentase	Kriteria
Ahli Media	86%	Sangat Layak
Ahli Materi	91%	Sangat Layak
Ahli Bahasa	90,9%	Sangat Layak

Rata-rata Skor	89,3%	Sangat Layak
----------------	-------	--------------

Mengacu pada rekapitulasi hasil validasi tim ahli media mencapai 86% untuk kriteria sangat layak, tim validasi ahli materi mencapai 91% untuk kriteria sangat layak, dan tim validasi ahli bahasa mencapai 91,9% untuk kriteria sangat layak. Dengan demikian, rata-rata hasil validasi produk *flash card* kosakata bahasa Jawa Banten mencapai 89,6% dengan kriteria sangat layak. Sehingga produk *flash card* kosakata yang dikembangkan dapat di uji coba kepada peserta didik. Uji coba dilaksanakan di SDN Serang 21 pada kelas 4 dengan jumlah 25 peserta didik secara tatap muka. Peneliti menggunakan model pembelajaran *cooperative learning* dengan tipe STAD (Student Achievement Team Division).

Pada saat proses uji coba dilakukan, peneliti menemukan temuan penelitian berupa rasa antusias yang tinggi pada peserta didik dalam menggunakan media pembelajaran *flash card* kosakata bahasa Jawa Banten, hal ini juga didukung karena pembelajaran menggunakan kuis dengan mengumpulkan poin, seperti yang kita tahu peserta didik sangat ambisius untuk mendapat poin. Selain itu, terdapat temuan lain dalam proses uji coba, yaitu setiap kelompok memiliki strategi untuk menjawab pertanyaan.

Tentunya tidak semua proses pembelajaran berjalan dengan tidak adanya hambatan, terdapat kendala yang muncul saat proses uji coba, yaitu tiap anggota kelompok saling rebut kartu untuk menjawab pertanyaan dan terkadang tiap kelompok saling dorong mendorong maju kedepan kelas untuk menjawab pertanyaan, hal itu menjadikan kelas yang kurang kondusif. Sejalan dengan pendapat Mega & Apreasta (2021:128) kekurangan dari media *flash card* yaitu, media *flash card* hanya cocok untuk kelompok kecil, anak hanya dapat mengetahui dan memahami kata dan gambar yang ada pada media *flash card*, dalam pembuatannya banyak meluangkan waktu untuk mencari gambar-gambar.

Pada akhir pembelajaran, peserta didik diberikan angket respons yang memuat 13 pernyataan dengan 9 pernyataan positif dan 4 pernyataan negatif yang telah dikembangkan

mengacu pada aspek kemenarikan, manfaat, kegunaan, dan kepraktisan. Berikut hasil rekapitulasi angket respons peserta didik.

Tabel 8. Rekapitulasi Hasil Angket Respons Peserta Didik

Aspek Penilaian	Persentase	Kriteria
Kemenarikan	93,6%	Sangat Baik
Manfaat	97%	Sangat Baik
Kegunaan	88%	Sangat Baik
Kepraktisan	82%	Sangat Baik

Berdasarkan hasil rata-rata nilai angket respon peserta didik untuk uji coba produk terhadap media pembelajaran *flash card* kosakata bahasa Jawa Banten didapatkan skor sebesar 90,15% yang berarti mendapatkan kategori “Sangat Baik”. Dengan demikian, media pembelajaran yang digunakan peneliti dari hasil pengembangan dapat digunakan dalam proses pembelajaran mata pelajaran muata lokal bahasa Jawa Banten di Kelas IV SDN Serang 21.

Setelah melakukan uji produk, peneliti melakukan evaluasi guna memperbaiki produk agar lebih efisien dan sempurna. Terdapat beberapa hal yang perlu dievaluasi, yaitu *flash card* kosakata tidak dapat digunakan pada kelompok besar, maka *flash card* harus dibuat menjadi beberapa set lagi, lalu kelompok akan dibagi menjadi kelompok kecil agar pembelajaran menjadi kondusif dan terdapat beberapa gambar yang perlu diganti karena saat uji coba produk ada peserta didik yang kebingungan dengan gambar yang disajikan.

Tentunya terdapat keterbatasan pada penelitian ini yaitu validasi produk dilakukan hanya satu kali dan uji coba produk dilakukan hanya satu kali pertemuan serta saat uji coba produk keadaan kelas kurang kondusif dikarenakan media yang dibuat sedikit yang membuat peserta didik saling rebut *flash card*. Berdasarkan hasil dari pembahasan di atas, hasil dari validasi produk objektif karena dilakukan satu kali dan dinyatakan sangat layak ntuk digunakan peserta didik, hal tersebut dilihat dari hasil validasi yang dilakukan oleh tim ahli

media, ahli materi, dan ahli bahasa. Begitupun pada hasil respon peserta didik yang objektif karena peserta didik pertama kali menggunakan *flash card* dan hasil respons peserta didik menunjukkan kategori sangat layak. Mengacu pada penelitian sebelumnya yang berjudul “Pengembangan Media Kartu Kata Untuk Melatih Keterampilan Membaca Permulaan Pada Siswa Kelas I SD” dengan hasil penelitian yaitu kartu kata berhasil dikembangkan dan mampu melatih keterampilan membaca permulaan. Penelitian ini menghasilkan media *flash card* kosakata bahasa Jawa Banten dengan kelayakan sangat baik dan berhasil menumbuhkan rasa antusias peserta didik saat pembelajaran.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilaksanakan dengan menghasilkan produk akhir berupa *flash card* kosakata bahasa Jawa Banten, maka dapat disimpulkan bahwa, pengembangan *flash card* kosakata bahasa Jawa Banten dilakukan berdasarkan prosedur penelitian ADDIE dengan 5 tahapan yaitu analyze (analisis), design (desain), development (pengembangan), implementation (implementasi) dan evaluation (evaluasi).

Hasil penelitian uji kelayakan media pembelajaran *flash card* kosakata bahasa Jawa Banten termasuk dalam kategori “sangat layak”. Hasil validasi ahli media memperoleh persentase sebesar 86% termasuk dalam kategori “sangat layak”. Hasil validasi ahli materi memperoleh persentase sebesar 91% termasuk dalam kategori “sangat layak”. Hasil validasi ahli bahasa memperoleh persentase sebesar 91,9% termasuk dalam kategori “sangat layak”. Hasil rekapitulasi hasil dari validasi ahli memperoleh persentase sebesar 89,3% dengan kategori “sangat layak”.

Hasil respon peserta didik setelah menggunakan *flash card* kosakata bahasa Jawa Banten pada tahap uji coba produk yang dilakukan di kelas 4 SDN Serang 21 dengan jumlah 25 peserta didik memperoleh persentase sebesar 90,15% termasuk dalam kategori “sangat baik”. Dengan demikian, media *flash*

card kosakata pada muatan lokal bahasa Jawa Banten bagi peserta didik kelas IV dinyatakan layak dan sangat baik untuk digunakan dalam proses pembelajaran pada peserta didik kelas 4 SD.

Mengacu pada hasil penelitian, terdapat beberapa saran yang akan disampaikan, bagi guru, untuk guru, diharapkan dapat menjadi referensi dalam pembuatan media pembelajaran konkret yang lebih kreatif dan inovatif dengan memperhatikan karakteristik peserta didik agar kegiatan pembelajaran lebih bermakna, menyenangkan dan memotivasi peserta didik, khususnya pada muatan lokal Bahasa Jawa Banten. Bagi peneliti lain, penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi untuk penelitian yang serupa yaitu mengembangkan media pembelajaran pada muatan lokal Bahasa Jawa Banten. *Flash card* dapat dibuat lebih banyak agar dapat digunakan untuk kelompok kecil.

REFERENSI

- Akbar. (2017). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, S., & Abdul Jabar, C. S. (2007). *Evaluasi Program Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Aryanti, D. A., Yuliana, R., & Pribadi, R. A. (2023). Internalisasi Identitas Banten Melalui Pembelajaran Mulok Bahasa Jawa Banten. *HOLISTIKA: Jurnal Ilmiah PGSD*, 74.
- Desih, Taufik, M., & Setiawan, S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Melalui Software Lectora Inspire Materi Wujud Zat dan Perubahannya Berbasis Model Pembelajaran Problem Based Learning. *EDUKASI: Jurnal Penelitian & Artikel Pendidikan*, 2023.
- Dwiqi, G. C., Sudhata, I. W., & Sukmana, A. W. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran IPA Untuk Siswa Sd Kelas V. *Pendidikan Ganeshha*, 37-39.
- Hasan, M. (2021). *Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Group.
- Perwal (2014). Peraturan Walikota Nomor 12 Tahun 2014 Tentang Perlindungan, Pembinaan dan Pengembangan Bahasa dan Sastra Jawa Banten.
- Kurniawati, W. (2020). Aspek Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Oleh Siswa Sekolah Dasar Di Kota Medan. *Jurnal Kajian Bahasa*, 387
- Maydiantoro, A. (2021). Model-Model Penelitian Pengembangan (Research and Development). *Jurnal Pengembangan Profesi Pendidik Indonesia (JPPPI)*, 6.
- Mega, N. M., & Apreasta, L. (2021). Pengaruh Media Flash Card Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas 1 Sdn No 105/II Rambah Kabupaten Bungo. *Journal Education and Counseling*, 128.
- Riduwan, & Akdon. (2013). *Rumus dan Data dalam Analisis Statistika*. Bandung: Alfabeta.
- Salim, A., & Utama, A. H. (2020). Evaluasi Sumatif Ketepatan Pemilihan Media Pembelajaran Tepat Guna di Sekolah Dasar (SD) Se-Kota Banjarmasin. *Jurnal Penelitian Tindakan dan Pendidikan*, 72
- Saputra, R., & Masykuri, A. (2023). Analisis Variasi Fonologis Bahasa Jawa. *Sintaksis: Publikasi Ahli Bahasa dan Sastra., & Inggris*, 44.
- Sari, I. P., Sormin, R. K., Purba, A., Rahayu, A. P., & Ester, E. (2023). *Effectiveness of Flash Card Media To Improve Early Childhood English Letter and Vocabulary Recognition in Reading*. *Journal of Education and Learning Research*, 3.
- Zakariah, M. A., Afriani, V., & Zakariah, K. M. (2020). *Metodologi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Action Research, Research and Development (Rnd)*. Yayasan Pondok Pesantren Al Mawaddah, Warrahmah Kolaka.