



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *FLASHCARD*  
UNTUK MENINGKATKAN PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA LAMPUNG  
BERBASIS *PROBLEM BASED LEARNING***

**Septri Marbhara<sup>1)</sup>, Farida Ariyani<sup>2)</sup>, Dina Maulina<sup>3)</sup>, Tuntun Sinaga<sup>4)</sup>**

<sup>1)2)3)4)</sup> Universitas Lampung

Email: [septri@gmail.com](mailto:septri@gmail.com)<sup>1)</sup>, [farida.ariyani@fkip.unila.ac.id](mailto:farida.ariyani@fkip.unila.ac.id)<sup>2)</sup>,  
[dina.maulina@fkip.unila.ac.id](mailto:dina.maulina@fkip.unila.ac.id)<sup>3)</sup>, [tuntunsinaga@gmail.com](mailto:tuntunsinaga@gmail.com)<sup>4)</sup>

***Abstract***

*This study aims to produce and develop learning media products in the form of flashcards to improve the mastery of problem-based learning-based Lampung language vocabulary in grade 1 SD. The method used in this research is the ADDIE development research method. The research procedure consists of five steps, namely analysis, design, development, implement, and evaluate. This research was conducted at UPT SD Negeri 01 Banjar Agung, Way Kanan Regency. Data collection techniques in this study include interviews, observations and questionnaires. The results of the research are flashcard media as a medium for learning Lampung language. The flashcard media developed in this study is considered feasible based on the results of validation and revision by material experts with a percentage of 84.4%, 98% learning media experts, 92% Lampung language educators, 96% peer trials and 96% student trials. Flashcard media revisions from experts include improving the appearance of the background. The results of the assessment of experts and educators showed very feasible criteria. The suggestions given have been followed up to improve the development of flashcard media, so it can be concluded that the flashcard media developed is feasible as a medium for learning Lampung language at UPT SD Negeri 01 Banjar Agung.*

**Keywords:** *flashcards, vocabulary, development, problem-based learning.*

**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan dan mengembangkan produk media pembelajaran berupa *flashcard* untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa lampung berbasis *problem based learning* di kelas 1 SD. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian pengembangan ADDIE. Prosedur penelitian terdiri atas lima langkah, yaitu *analysis, design, development, implement, dan evaluate*. Penelitian ini dilaksanakan di UPT SD Negeri 01 Banjar Agung Kabupaten Way Kanan. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi wawancara, observasi dan angket kuisioner. Hasil penelitian yaitu media *flashcard* sebagai media pembelajaran Bahasa lampung. Media *flashcard* yang dikembangkan dalam penelitian ini dinilai layak berdasarkan hasil validasi dan revisi oleh ahli materi dengan persentase 84,4%, ahli media pembelajaran 98%, pendidik bahasa lampung 92%, uji coba teman sejawat 96% dan uji coba peserta didik 96%. Revisi media *flashcard* dari para ahli meliputi perbaikan tampilan latar belakang. Hasil penilaian penilaian para ahli dan pendidik menunjukkan kriteria sangat layak. Saran yang diberikan telah ditindaklanjuti untuk menyempurnakan pengembangan media *flashcard*, sehingga dapat disimpulkan bahwa media *flashcard* yang dikembangkan layak menjadi media pembelajaran bahasa lampung di UPT SD Negeri 01 Banjar Agung.

**Kata kunci:** *flashcard, kosakata, pengembangan, problem based learning.*



## I. PENDAHULUAN

Bahasa Lampung adalah salah satu bahasa daerah yang ada di Negara Republik Indonesia (Putri, 2018). Bahasa daerah Lampung merupakan kekayaan budaya yang wajib kita pakai dan lestarikan. Seperti layaknya bahasa daerah di provinsi lainnya, tantangan ke depan adalah bagaimana bahasa Lampung ini tetap utuh, tetap ada, dan tetap lestari, bahkan mengalami perkembangan. Bahasa Lampung memiliki ragam resmi dan tidak resmi. Dalam bahasa Lampung, hubungan antara pembicara terungkap dalam tutur sapa, seperti *ikam* (saya), *niku* (kamu), *puskam* (Anda), *kuti* (kalian), dan *kuti ghumpok* (Anda semua) (Fitriani, 2022).

Dalam buku yang berjudul Fonologi Bahasa Lampung, Efendi Sanusi (2000) mengatakan bahwa bahasa Lampung di dalam kedudukannya sebagai bahasa daerah berfungsi sebagai: 1) Lambang kebanggaan daerah Lampung; 2) Lambang identitas masyarakat Lampung; 3) Alat komunikasi di dalam keluarga dan masyarakat Lampung; 4) Sarana pendukung budaya Lampung dan budaya Indonesia; dan 5) Pendukung sastra Lampung dan sastra Indonesia. Berkaitan dengan fungsi bahasa Indonesia, bahasa Lampung berfungsi sebagai: 1) Pendukung bahasa Indonesia; dan 2) Salah satu sumber kebahasaan untuk memperkaya bahasa Indonesia.

Bahasa Lampung terdiri atas 2 dialek, yaitu dialek A (Way Kanan, Pubian, Pesisir dan Pemanggilan Jelma Daya) dan dialek O (Abung dan Menggala) (Ariyani, 2021). Dialek A dan dialek O dalam pembelajaran bahasa Lampung di sekolah diajarkan berdampingan sesuai dengan pengguna daerahnya. Misalnya, kabupaten Way Kanan menggunakan dialek A dalam penuturan bahasa Lampungnya. UPT SD Negeri 01 Banjar Agung merupakan salah satu sekolah dasar negeri yang terletak di kampung Banjar Agung. Masyarakat di sekitar lingkungan sekolah tergolong penduduk yang heterogen. Suku yang mendominasi di lingkungan tersebut ada Jawa, Ogan, Semendo, Bali dan Lampung. Kecamatan Baradatu merupakan pusat ekonomi dan perdagangan sehingga bahasa Indonesia menjadi bahasa pengantar dalam kehidupan bermasyarakat. Hal tersebut didukung dengan sukuisme dari suku di luar Lampung yang cenderung menggunakan bahasa pertama mereka, yaitu bahasa daerah masing-masing. Hal di atas menjadi salah satu faktor kurangnya minat peserta didik terhadap bahasa Lampung.

Dominasi suku lain atas suku Lampung khususnya di UPT SD Negeri 01 Banjar Agung menyebabkan bahasa Lampung kurang populer di kalangan masyarakat sekolah, khususnya peserta didik. Hal ini sejalan dengan pendapat Ariani dkk. (2021)



yang menyatakan bahwa penutur bahasa Lampung merupakan bagian minoritas di daerah Lampung. Setidaknya, penduduk asli Lampung hanya terdapat 35% dan tidak semua penduduk asli Lampung masih menggunakan bahasa Lampung untuk komunikasi sehari-hari. Hal inilah yang terjadi di UPT SD Negeri 01 Banjar Agung sehingga membuat bahasa Lampung kurang populer di kalangan peserta didik dan hanya beberapa kosakata bahasa Lampung yang dikuasai oleh peserta didik.

Pelaksanaan pembelajaran bahasa Lampung telah diatur dalam Peraturan Gubernur nomor 39 Tahun 2014 yang menyatakan bahwa mata pelajaran Bahasa dan Aksara Lampung sebagai Muatan Lokal Wajib pada Jenjang Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah. Walaupun fenomena minat peserta didik terhadap bahasa daerah Lampung cukup mengkhawatirkan, pendidikan bahasa Lampung, khususnya di UPT SD Negeri 01 Banjar Agung masih belum efektif. Berdasarkan observasi peneliti, pembelajaran bahasa Lampung di UPT SD Negeri 01 Banjar Agung masih tergolong monoton dan tidak atraktif. Peserta didik hanya diajari materi-materi dari buku teks yang disediakan. Buku teks yang ada di sekolah pun tergolong buku lama karena belum ada keterbaruan atas buku tersebut. Pendidik juga hanya memanfaatkan media

seadanya untuk mengajar bahasa Lampung di sekolah. Hal ini menjadi faktor lain dari kurangnya minat peserta didik sekolah dasar terhadap bahasa Lampung.

Di samping itu, peserta didik hanya belajar bahasa Lampung pada situasi formal di sekolah. Selebihnya, peserta didik tidak dapat belajar bahasa Lampung di lingkungan luar karena tidak mendukung (Agustina, 2005). Oleh sebab itu, kemampuan berbahasa Lampung hanya terbatas pada menulis aksara Lampung, sementara keterampilan berbahasa lainnya masih belum dikuasai oleh peserta didik, misalnya penguasaan kosakata bahasa Lampung (Nurhida dalam Agustina, 2005).

Pembelajaran bahasa Lampung secara umum seyogyanya bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan dasar berkomunikasi menggunakan bahasa Lampung yang baik dan benar serta dapat digunakan sesuai dengan jenjang pendidikannya. Dalam mewujudkan ketercapaian tujuan pembelajaran tersebut, banyak faktor yang melatarbelakanginya, antara lain pendidik, peserta didik, metode pembelajaran, kurikulum, media pembelajaran, dan teknik pembelajaran (Badudu dalam Agustina, 2005).

Berdasarkan fakta di lapangan dan hasil observasi peneliti tersebut, peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa



Lampung bagi peserta didik sekolah dasar, khususnya di UPT SD Negeri 01 Banjar Agung. Media pembelajaran yang akan peneliti kembangkan ialah media *Flashcard*. Peneliti berharap bahwa media *Flashcard* ini dapat bermanfaat bagi peserta didik untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Lampung sehingga mereka dapat melestarikan bahasa Lampung.

*Flashcard* merupakan salah satu bentuk media visual yang berupa kartu bergambar (Mappasoro, 2022). Sementara itu, Kamus Lapah merujuk pada jenis media yang dikembangkan. Kata kamus dalam media ini merujuk pada bentuk media *Flashcard* yang berisi kata-kata serta maknanya, sehingga dapat berfungsi layaknya kamus. Kridalaksana (2023) mengemukakan bahwa kamus merupakan buku referensi yang berisi daftar kata atau gabungan kata beserta keterangan mengenai berbagai aspek makna dan penggunaannya dalam bahasa. *Lapah* merupakan salah satu kosakata dalam bahasa Lampung yang berarti “berjalan” (Ariani, 2015). Berdasarkan pengertian tersebut, *Flashcard* Kamus Lapah merupakan sebuah media pembelajaran berisi kosakata bahasa Lampung yang dibuat dalam bentuk *Flashcard* dan dapat dibawa ke mana pun (praktis).

Media *Flashcard* ini digunakan dalam pembelajaran bahasa Lampung berbasis

*Problem Based Learning* (PBL). Metode ini sesuai dengan tujuan penggunaan media pembelajaran tersebut, yaitu meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Lampung. Hal tersebut sejalan dengan keunggulan metode PBL, antara lain: 1) meningkatkan keterampilan berpikir kritis peserta didik; 2) melatih peserta didik dalam menyelesaikan masalah secara sistematis; 3) mendorong peserta didik untuk menjadi individu yang mandiri dan bertanggung jawab; dan 4) membantu peserta didik untuk memahami pembelajaran yang relevan dengan kehidupan sehari-hari (Darwati, 2021).

Alasan utama peneliti memilih pengembangan media pembelajaran *Flashcard* ialah mengimplementasikan kebijakan dalam kurikulum merdeka episode 24 tentang “Transisi PAUD-SD yang menyenangkan ,lewat pembelajaran Bahasa Lampung yang mudah untuk peserta didik jalani. Pembelajaran bahasa Lampung, terutama di UPT SD Negeri 01 Banjar Agung, masih kurang bervariasi dan kurang atraktif. Melalui media pembelajaran ini, peneliti berharap bahwa pembelajaran bahasa Lampung akan lebih menarik dan variatif. Dengan demikian, peserta didik tidak merasa jenuh dalam mengikuti pembelajaran bahasa Lampung. Selain itu, media yang atraktif ini juga akan menunjang penguasaan kosakata bahasa Lampung di kalangan peserta didik



sekolah dasar karena mudah digunakan dan mudah dibawa.

Alasan lain pengembangan media pembelajaran *Flashcard* ialah penggunaan dan penguasaan kosakata bahasa Lampung yang makin menurun di daerah Lampung. Melalui media pembelajaran ini, peneliti berharap bahwa peserta didik dapat menguasai lebih banyak kosakata bahasa Lampung dan dapat menggunakan bahasa Lampung di kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, bahasa dan kebudayaan Lampung akan tetap lestari. Hal ini berkaitan dengan Peraturan Daerah Provinsi Lampung nomor 2 Tahun 2008 Tentang Pemeliharaan Kebudayaan Lampung Pasal 16 ayat (1) yang menyatakan bahwa adat budaya Lampung yang berkenaan dengan perkawinan adat, keberadaannya wajib dijaga, dipelihara dan dikembangkan.

Penelitian serupa pernah dilakukan oleh Fatma Kurnia Rahman yang berjudul “Pengaruh Kartu Kata Bergambar Terhadap Penguasaan Kosakata Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Aisyiyah Bustanul Athfal III Bandar Lampung Tahun Ajaran 2014/2015”. Penelitian tersebut membahas peningkatan penguasaan kosakata bahasa Indonesia melalui kartu kata bergambar. Media yang digunakan pada penelitian tersebut hampir mirip dengan media *Flashcard* yang peneliti kembangkan, yakni kartu kata bergambar

yang serupa dengan *Flashcard* yang peneliti kembangkan. Subjek pada penelitian tersebut berbeda dengan penelitian yang peneliti lakukan, yakni anak usia dini sedangkan subjek penelitian ini adalah peserta didik sekolah dasar. Selain itu, objek penelitian juga berbeda, yakni penguasaan bahasa Indonesia sedangkan objek penelitian ini adalah penguasaan bahasa Lampung.

Selanjutnya, penelitian yang relevan juga pernah dilakukan oleh Diah Ayuningtiyas yang berjudul “Hubungan Aktivitas Bermain Menggunakan Media Kartu Kata Bergambar dengan Penguasaan Kosakata Anak Usia 5-6 Tahun di TK Mutiara Insani Langkapura Bandar Lampung”. Penelitian tersebut serupa dengan penelitian relevan sebelumnya, yakni penggunaan media kartu kata bergambar untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Indonesia pada anak usia dini. Dengan demikian, persamaan dan perbedaan antara penelitian oleh Diah dan penelitian oleh peneliti pun sama seperti sebelumnya.

Penelitian relevan berikutnya pernah dilakukan oleh Eka Sofia Agustina dan Megaria (2016) yang berjudul “Penguasaan Kosakata Bahasa Lampung melalui Lagu Anak-anak Populer untuk Tingkat Pendidikan Dasar”. Penelitian tersebut menggunakan media lagu anak-anak populer untuk meningkatkan penguasaan kosakata



bahasa Lampung. Perbedaan antara penelitian oleh Eka dan penelitian peneliti ialah media yang digunakan. Sementara itu, tujuan, subjek, dan objek penelitian antara kedua penelitian ini sama, yaitu meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Lampung untuk jenjang sekolah dasar.

## II. METODE

Penelitian ini menggunakan *metode Research and Development (R&D)* dengan metode pengembangan ADDIE. Metode ini dipilih oleh peneliti untuk menciptakan atau memperbaiki produk yang ada, dalam konteks ini adalah media pembelajaran *Flashcard* Kamus Lapah (Sugiyono, 2021). Metode ADDIE dipilih karena cocok untuk mengembangkan *Flashcard* Kamus Lapah pada pembelajaran Bahasa Lampung bagi peserta didik sekolah dasar. Proses pengembangan produk *Flashcard* Kamus Lapah ini mencakup analisis kebutuhan serta uji kelayakan produk yang dihasilkan. Prosedur penelitian pengembangan ini berpusat pada teori (Branch, 2009) yang terdiri atas lima tahapan, yaitu: 1) analisis (*analysis*); 2) desain (*design*); 3) pengembangan (*development*); 4) implementasi (*implementation*); dan 5) evaluasi (*evaluation*).

## III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan penelitian dan pengembangan yang dilakukan menghasilkan produk akhir media pembelajaran *flashcard*. Media tersebut tergolong layak berdasarkan penilaian dari ahli materi, ahli media dan pendidik bahasa Lampung serta uji coba oleh empat orang teman sejawat dan peserta didik UPT SD Negeri 1 Banjar Agung. Hasil penelitian dan pengembangan media *flashcard* meliputi lima tahapan penelitian dan pengembangan ADDIE.

### 3.1 Analisis (Tahap Analisis)

Pada tahap ini peneliti melakukan wawancara kepada pendidik bahasa Lampung di UPT SD Negeri 01 Banjar Agung. Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media *flashcard* memiliki potensi yang sangat baik dalam meningkatkan minat, partisipasi dan mendukung pelestarian bahasa Lampung ditingkat sekolah dasar. Metode menghafal yang digunakan dalam pembelajaran bahasa Lampung pada materi kosakata terbukti kurang efektif terutama untuk anak-anak yang lebih suka belajar dengan aktif dan kreatif. Inovasi pembelajaran menggunakan *flashcard* dapat menjadikan kegiatan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan interaktif. *Flashcard* juga menyajikan kosakata dalam bentuk visual yang menarik sehingga dapat menjadi solusi untuk



menggantikan metode menghafal yang kurang menarik. Selain itu, *flashcard* menyajikan kosakata dengan tema yang sesuai dengan konteks kehidupan sehari-hari sehingga peserta didik dapat lebih mudah mengingat dan menggunakan kosakata tersebut.

### 3.2 Design (Tahap Perancangan)

Tahap perancangan atau *design* yaitu dapat yang dilakukan setelah tahap analisis. Tahap perancangan atau *design* bertujuan untuk menyusun rancangan media pembelajaran *Flashcard* yang sesuai kebutuhan di sekolah. Tahap desain atau perancangan dilakukan dengan dua tahap, yaitu penyusunan materi kosakata dan membuat *storyboard*.

#### 1. Penyusunan materi kosakata

Pada langkah pertama peneliti berfokus pada materi kosakata dengan menggunakan berbagai macam referensi untuk menyusun materi. Pada tahap ini peneliti mengambil delapan tema kosakata yang dekat dengan kehidupan sehari-hari peserta didik, yaitu anggota tubuh. Warna, angka, sayur dan buah, hewan, alat mandi dan alat makan, anggota keluarga, dan benda yang ada dilingkungan dirumah dan disekolah.

#### 2. Membuat *storyboard*

Pada langkah kedua peneliti membuat

*storyboard* yang berfungsi sebagai panduan visual yang akan memetakan Bagaimana materi disajikan menggunakan *platform canva education*. *Storyboard* digunakan sebagai perencanaan tampilan visual yang menggambarkan urutan penyajian materi dalam media pembelajaran *Flashcard*.

### 3.3 Development (Tahap Pengembangan)

Tahap pengembangan atau *development* yaitu merealisasikan rancangan desain sehingga menjadi sebuah media pembelajaran *Flashcard* menggunakan *platform canva education*. Peneliti melakukan tiga langkah pengembangan antara lain sebagai berikut.

#### 1. Pengembangan Produk *Flashcard*

Pengembangan produk *flashcard* menggunakan *platform canva education* yang peneliti gunakan terdiri dari delapan langkah antara lain sebagai berikut.

##### 1. Masuk atau *login* ke akun *google*

*belajar.id*

##### 2. Mengakses *platform canva education*

##### 3. Memilih template *flashcard*

##### 4. Menentukan ukuran dan desain *flashcard*

##### 5. Menambahkan kosakata bahasa lampung sesuai dengan tema

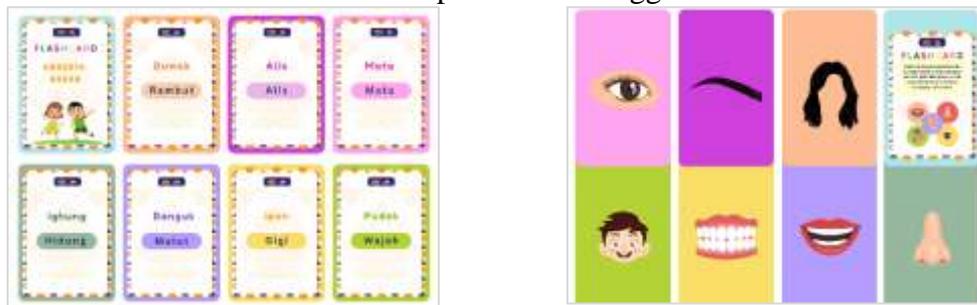
##### 6. Menambahkan gambar atau ikon

7. Menyusun dan menyesuaikan *flashcard* dikembangkan oleh peneliti.
8. Menunduh *flashcard*
9. Mencetak *flashcard*

Media pembelajaran *flashcard* yang peneliti kembangkan memuat ilustrasi yang disesuaikan dengan kosakata yang ditampilkan. Berikut ini tampilan delapan tema media *flashcard* yang telah

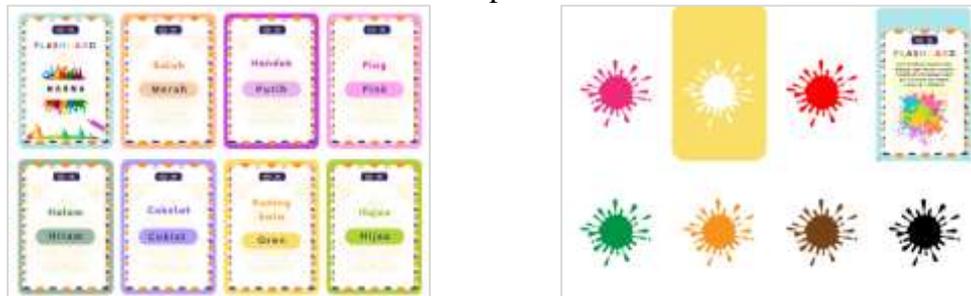
1. Tema pertama adalah anggota tubuh. Pada tema tersebut, peneliti menampilkan lima belas kosakata anggota tubuh manusia menggunakan bahasa Indonesia dan bahasa Lampung.

Gambar 7. Tampilan Tema Anggota Tubuh



2. Tema kedua adalah warna. Pada tema tersebut, peneliti menampilkan dua belas kosakata warna menggunakan bahasa Indonesia dan bahasa Lampung.

Gambar 7. Tampilan Tema Warna



3. Tema ketiga adalah angka. Pada tema tersebut, peneliti menampilkan dua puluh kosakata angka menggunakan bahasa Indonesia dan bahasa Lampung.

Gambar 7. Tampilan Tema Angka



4. Tema keempat adalah alat mandi dan alat makan. Pada tema tersebut, peneliti menampilkan sembilan belas kosakata alat mandi dan alat makan menggunakan bahasa Indonesia dan bahasa Lampung.

Gambar 7. Tampilan Tema Alat Mandi dan Alat Makan



5. Tema kelima adalah sayur dan buah. Pada tema tersebut, peneliti menampilkan empat belas kosakata sayur dan buah menggunakan bahasa Indonesia dan bahasa Lampung.

Gambar 7. Tampilan Tema Sayur dan Buah



6. Tema keenam adalah hewan. Pada tema tersebut, peneliti menampilkan delapan belas kosakata hewan menggunakan bahasa Indonesia dan bahasa Lampung.

Gambar 7. Tampilan Tema Hewan



7. Tema ketujuh adalah anggota keluarga. Pada tema tersebut, peneliti menampilkan tiga belas kosakata anggota keluarga menggunakan bahasa Indonesia dan bahasa Lampung.

Gambar 7. Tampilan Tema Anggota Keluarga



Tema delapan adalah benda dilingkungan rumah dan sekolah. Pada tema tersebut, peneliti menampilkan tiga puluh lima kosakata benda yang ada dilingkungan rumah dan sekolah menggunakan bahasa Indonesia dan bahasa Lampung.

Gambar 7. Tampilan Tema Benda Dilingkungan Rumah dan Sekolah



## 2. Hasil Validasi Media Pembelajaran oleh Ahli Materi, Ahli Media Pembelajaran, dan Pendidik Bahasa Lampung

No.	Responden/ Subjek Penelitian	Aspek yang Dinilai	Hasil Penelitian		Kategori	Simpulan
			Rata-rata Nilai	Rerata Persentase		
1	Ahli Materi Pembelajaran	a. Kelayakan isi materi b. Kebahasaan c. Kualitas tampilan	3,4	84,4%	Sangat Layak	Layak digunakan dengan perbaikan
2	Ahli Media Pembelajaran	a. Kebergunaan b. Keterbacaan c. lainnya	3,9	98%	Sangat Layak	Layak digunakan dengan perbaikan
3	Pendidik Bahasa Lampung	a. Kelayakan isi b. Kebahasaan c. Kegrafikan	3,7	92%	Sangat Layak	Layak digunakan tanpa perbaikan

## 3. Revisi Produk berdasarkan Masukan Para Ahli

No.	Nama Pendidik	Masukan	Keterangan
1.	Ahli Materi	1. Tulisan setiap sub tema pada gambar bagian belakang <i>flashcard</i> sebaiknya dihilangkan sehingga fokus untuk merepresentasikan setiap kata yang ada dihalaman depan 2. Ornamen bintang pada latar belakang pada sub tema angka sebaiknya dihilangkan	Telah ditindaklanjuti.
2.	Ahli Media	Khusus untuk sub tema warna sebaiknya menggunakan warna latar belakang putih agar warna yang direpresentasikan terlihat dengan sangat jelas	Telah ditindaklanjuti.



### **3.4 Implement (Tahap Implementasi)**

Setelah tahap pengembangan yaitu tahap implementasi atau tahap uji coba di lapangan terkait produk media pembelajaran *Flashcard* yang dikembangkan. Tahap implementasi dilakukan uji coba terbatas dalam kegiatan pembelajaran bahasa Lampung menggunakan sintaks *problem based learning*. di UPT SD Negeri 01 Banjar Agung secara berkelompok yang terdiri dari tiga kelompok dan setiap kelompok beranggotakan lima peserta didik.

Kegiatan pembelajaran menggunakan media *flashcard* dengan sintak *problem based learning* yang sudah dilakukan, peserta didik dapat lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran dan dapat meningkatkan pemahaman mereka tentang kosakata bahasa Lampung. Pada penelitian ini peneliti melakukan kegiatan pembelajaran dengan cara yang menyenangkan dan interaktif, yaitu dengan permainan tebak kata. Melalui kegiatan ini peserta didik tidak hanya menambah penguasaan kosakata bahasa Lampung tetapi juga melatih keterampilan berbicaranya dengan kosakata sederhana. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa permainan ini berhasil meningkatkan pemahaman kosakata bahasa Lampung, kelompok 1 mendapatkan 20 point, kelompok 2 mendapatkan 25 poin dan kelompok 3

mendapatkan 19 point. Pada permainan ini kelompok 2 menjadi pemenang dikarenakan jumlah poin yang didapatkan paling banyak dibandingkan dua kelompok lainnya. Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa, penggunaan *flashcard* sebagai media pembelajaran efektif digunakan untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Lampung pada peserta didik kelas 1 Sekolah Dasar di UPT Negeri 01 Banjar Agung.

### **3.5 Evaluate (Tahap Evaluasi)**

Setelah melakukan tahap implementasi, peneliti melaksanakan evaluasi media *flashcard*. Evaluasi tersebut dilakukan dengan pembagian instrument evaluasi kepada tiga orang teman sejawat pada 24 februari 2025 dan peserta didik sebagai pengguna pada 26 februari 2025 untuk menilai media pembelajaran *Flashcard*. Berikut hasil penilaian setelah tahap evaluasi dilaksanakan.



1. Hasil Uji Coba Awal Media Pembelajaran oleh Tiga Orang Teman Sejawat

No.	Responden/ Subjek Penelitian	Aspek yang Dinilai	Hasil Penelitian		Kategori
			Rata-rata Nilai	Rerata Per- sentase	
1	Aryani Agustina, S.Pd.	a. Kelayakan isi b. Kebahasaan c. Kegrafikan	3,8	96%	Sangat Layak
2	Mirna Suri, S.Pd.	a. Kelayakan isi b. Kebahasaan c. Kegrafikan	3,9	98%	Sangat Layak
3	Iramahdewi, S.Pd.	a. Kelayakan isi b. Kebahasaan c. Kegrafikan	3,8	96%	Sangat Layak
4	Renieldasari, S.Pd.	a. Kelayakan isi b. Kebahasaan c. Kegrafikan	3,7	94%	Sangat Layak
Total			3,84	96%	

2. Hasil Uji Coba Awal Media Pembelajaran oleh Peserta Didik

No.	Responden/ Subjek Penelitian	Aspek yang Dinilai	Hasil Penelitian		Kategori
			Rata-rata Nilai	Rerata Per- sentase	
1	Peserta didik	a. Aspek kelayakan sajian b. Aspek kebahasaan c. grafis	3,83	96%	Sangat Layak

#### IV. SIMPULAN

Pengembangan media pembelajaran *flashcard* berbasis *Problem Based Learning* menggunakan *platform Canva Education* untuk siswa kelas I SD di UPT SD Negeri 01 Banjar Agung terbukti sangat layak digunakan. Hal ini didasarkan pada hasil validasi oleh ahli materi, ahli media, pendidik bahasa Lampung, serta uji coba dengan teman sejawat dan peserta didik yang menunjukkan nilai kelayakan rata-rata di atas 90%. Media

ini efektif dalam meningkatkan minat dan penguasaan kosakata bahasa Lampung secara interaktif dan kontekstual. Dengan demikian, media *flashcard* ini dapat berperan sebagai sarana pembelajaran yang inovatif sekaligus sebagai alat pelestarian bahasa Lampung di kalangan generasi muda. Namun, pengembangan lebih lanjut perlu mempertimbangkan variasi tema dan peningkatan fitur interaktif agar media ini



semakin menarik dan bermanfaat dalam pembelajaran

## DAFTAR RUJUKAN

- Agustina, Eka Sofia. (2005). *Penerapan Pendekatan Kontekstual dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Lampung (Doctoral Dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia)*.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design-The ADDIE Approach*. New York: Springer.
- Kridalaksana, Harimurti. (2022). *Kamus Linguisti (Edisi Keempat)*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Mappasoro, Muhammad Inayah Aisyah, and Zulva Ulinnuha. (2022). *Meningkatkan Kemampuan Anak Membedakan Huruf Vokal dan Konsonan Melalui Pemanfaatan Media Pembelajaran Flashcard*. Jurnal Dieksis Id 2.2: 91-102.
- Pendidikan, P., Indonesia, S., & Keguruan, F. (n.d.). *Pengembangan Bahan Ajar BIPA Berbasis Lintas Budaya Melalui Pendekatan Kontekstual-*, 342–353.
- Putri, Nandita Wana. (2018) *Pergeseran Bahasa Daerah Lampung pada Masyarakat Kota Bandar Lampung*. Prasasti: *Journal of Liguistic* 3(1): 2527-2969
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D, Edisi Kedua*. Bandung: Alfabeta.