

## Kelayakan Media Pembelajaran *Flashcard* Interaktif dalam Pemanfaatannya pada Pembelajaran yang Berintegrasi pada Budaya Lokal (Leksikon Kuliner Bima)

Muh. Rijalul Akbar<sup>1\*</sup>, Sri Hardiningsih Hanafi<sup>2</sup>, Ulfa Widayati<sup>3</sup>, Ramli<sup>4</sup>

<sup>1,2,4</sup>STKIP Taman Siswa Bima, Bima, Indonesia

<sup>3</sup>Universitas Muhammadiyah Bima, Bima, Indonesia

\*Corresponding Author: [muhrijalulakbar@gmail.com](mailto:muhrijalulakbar@gmail.com)

Dikirim: 17-10-2024; Direvisi: 20-10-2024; Diterima: 21-10-2024

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi kelayakan media pembelajaran *flashcard* interaktif berbasis leksikon kuliner lokal Bima, Nusa Tenggara Barat, dengan mengintegrasikan unsur budaya ke dalam pembelajaran. Teknologi pendidikan yang inovatif, seperti media *flashcard* interaktif, memungkinkan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif, terutama dalam memahami konsep budaya lokal. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahapan analisis, desain, pengembangan, dan evaluasi. Validasi dilakukan oleh lima validator ahli media, dengan fokus pada aspek desain visual, kemudahan penggunaan, daya tarik pengguna, dan pemanfaatan teknologi. Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif dengan menggunakan skala Likert sebagai instrumen untuk mengukur kelayakan media pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil evaluasi kelayakan media pembelajaran ini menyatakan bahwa media sangat layak digunakan dengan skor rata-rata 4.63. Media *flashcard* ini tidak hanya mempermudah siswa dalam memahami materi akademik, tetapi juga menumbuhkan apresiasi terhadap budaya lokal, sehingga dapat berkontribusi pada pelestarian warisan budaya daerah. Implementasi lanjutan di kelas diperlukan untuk mengevaluasi dampaknya terhadap hasil belajar siswa.

**Kata Kunci:** *flashcard* interaktif; budaya lokal; kuliner Bima; ADDIE

**Abstract:** This study aims to evaluate the feasibility of interactive flashcard media based on the local culinary lexicon of Bima, West Nusa Tenggara, by integrating cultural elements into the learning process. Innovative educational technology, such as interactive flashcards, enables more engaging and interactive learning experiences, especially in understanding local cultural concepts. The study employs the ADDIE development model, which includes analysis, design, development, and evaluation stages. Validation was conducted by five media experts, focusing on visual design, ease of use, user appeal, and technology utilization. The data analysis technique used is descriptive quantitative, with a Likert scale as the instrument to assess the feasibility of the learning media. The findings show that the evaluation of the flashcard media's feasibility indicates that it is highly suitable for use, with an average score of 4.63. These flashcards not only help students better understand academic content but also foster an appreciation for local culture, thereby contributing to the preservation of regional cultural heritage. Further classroom implementation is needed to assess its impact on student learning outcomes.

**Keywords:** interactive flashcards; local culture; Bima cuisine; ADDIE

### PENDAHULUAN

Di tengah kemajuan pesat era digital, teknologi pendidikan kini menjadi bagian penting dari sistem pembelajaran modern. Teknologi ini memberikan kesempatan bagi

para pengajar menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik. Salah satu inovasi yang semakin populer adalah media pembelajaran *flashcard* interaktif, yang memanfaatkan elemen visual dan fitur interaktif untuk membantu siswa memahami konsep dengan lebih baik. *Flashcard* adalah bagian dari media pembelajaran grafis. Media pembelajaran grafis merupakan media yang bergantung pada indra penglihatan, baik dalam hal penerimaan maupun penyampaian gagasan (Akbar et al., 2021). Media ini bisa berupa huruf, kata, kalimat, paragraf, angka, simbol, atau gambar, dan berperan dalam mendukung tercapainya tujuan pembelajaran (Alti et al., 2022). Kemudian, yang dimaksud dengan *flashcard* adalah media berbentuk persegi panjang memuat informasi dalam bentuk huruf, angka, kata, kalimat, simbol, atau gambar sederhana di kedua sisinya. *Flashcard* digunakan sebagai sarana bantu untuk mengenali, memahami, mengingat, serta mengajarkan informasi tertentu yang tertera di atasnya (Akbar, 2022).

Sementara itu, suatu media pembelajaran dapat dikatakan interaktif ketika media pembelajaran menuntut adanya keterlibatan respon pemakai, baik guru atau siswa secara aktif (Rihani et al., 2022). Media pembelajaran *flashcard* interaktif adalah media yang bergantung pada indra penglihatan berbentuk persegi berisi informasi pada kedua sisi yang menuntut adanya keterlibatan respon pengguna. Media ini banyak digunakan, terutama dalam pengajaran kosakata dan leksikon, karena cara kerjanya yang efisien dalam menggabungkan informasi visual dengan interaksi pengguna (Frihatmawati et al., 2023; Novitasari et al., 2023; Rachmawati & Fadhilawati, 2024). Lebih spesifik, media pembelajaran *flashcard* interaktif ini adalah media pembelajaran interaktif dengan basis *website* (laman). Multimedia interaktif *website* adalah multimedia yang disajikan melalui alamat *website* (laman) atau diakses melalui *web browser* pada suatu perangkat yang terhubung ke internet (Khairunnisa et al., 2023).

Pada penelitian ini, fokusnya adalah penggunaan media pembelajaran *flashcard* interaktif dalam pembelajaran berbasis budaya lokal Bima, Nusa Tenggara Barat (NTB). Budaya kuliner dan tradisi lokal Bima sangat kaya dan unik, dengan beragam istilah, praktik, dan pengetahuan yang diwariskan secara turun temurun. Sayangnya, aspek-aspek budaya ini sering kali belum banyak terintegrasi dalam kurikulum pendidikan formal (Chaer et al., 2024). Dengan demikian, ada kebutuhan mendesak untuk mengembangkan media pembelajaran yang tidak hanya efektif, tetapi juga berfungsi sebagai sarana pelestarian budaya lokal. Media pembelajaran yang dapat mengintegrasikan budaya lokal akan membantu memperkuat identitas budaya peserta didik sekaligus melestarikan kekayaan tradisi daerah. Dalam konteks kuliner Bima, istilah seperti *sanggowo* (makanan berupa daging ayam atau bebek yang direbus dengan berbagai macam rempah, biasanya dihidangkan dengan wadah dari tanah liat) atau *mina sarua* (minuman khas Bima yang dari rebusan ketan hitam yang difermentasi dengan rempah-rempah, dan galendo (ampas kelapa) mencerminkan kekayaan budaya yang perlu dipelajari dan dipahami dengan baik.

Mengajarkan istilah-istilah ini kepada peserta didik, terutama generasi muda, membutuhkan pendekatan yang lebih menarik dan interaktif agar materi dapat diserap dengan mudah (Akbar & Hanafi, 2020). Penggunaan media pembelajaran *flashcard* interaktif menjadi solusi yang tepat, karena melalui visualisasi dan fitur-fitur interaktifnya, peserta didik bisa lebih mudah memahami istilah-istilah kuliner ini. Bukan hanya sekadar menghafal, tetapi mereka juga dapat terlibat langsung dalam pembelajaran melalui elemen visual, animasi, dan evaluasi yang menarik (Okdiansyah et al., 2021).



Selain aspek kognitif, media pembelajaran interaktif yang berintegrasi dengan budaya lokal juga berfungsi memperkenalkan nilai-nilai tradisi kepada peserta didik. Penggunaan teknologi modern, seperti *flashcard* interaktif, mampu menjembatani kesenjangan antara tradisi dan teknologi, menciptakan pembelajaran yang dinamis dan relevan dengan kebutuhan saat ini (Nurasyiah et al., 2023). Peserta didik tidak hanya belajar mengenai istilah-istilah kuliner, tetapi juga mengenal lebih jauh tentang sejarah, tradisi, dan budaya Bima melalui tampilan visual yang menarik dan penggunaan teknologi yang tepat.

Namun, sebelum media pembelajaran ini dapat diimplementasikan secara luas, penting untuk mengevaluasi kelayakan (Kusumawati et al., 2021) media pembelajaran *flashcard* interaktif dalam konteks pembelajaran yang terintegrasi dengan budaya lokal. Media pembelajaran mengacu pada semua hal yang mampu menyampaikan pesan dari sumber secara terstruktur dan terencana, menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, sehingga penerima dapat menjalankan proses pembelajaran dengan efektif dan efisien. (Kusuma et al., 2023). Penggunaan multimedia pembelajaran dapat mengontrol interaksi secara fleksibel. Pemanfaatan multimedia pembelajaran ini dilakukan secara interaktif, sehingga sering disebut sebagai multimedia pembelajaran interaktif (MPI) (Fitriyah et al., 2023).

Sebelum digunakan, media ini perlu memenuhi beberapa kriteria untuk memastikan kelayakannya. Pertama, desain visual harus mampu menarik perhatian pengguna dan memudahkan pemahaman. Kemudahan penggunaan juga menjadi aspek penting yang harus diperhatikan. Selain itu, daya tarik pengguna merupakan faktor krusial dalam keberhasilan media pembelajaran ini. Kemudian, yang tak kalah penting adalah pemanfaatan teknologi. Media ini harus dapat diakses dengan mudah melalui berbagai perangkat, gawai (*smartphone*, komputer, atau tablet). Selain itu, media ini harus stabil dan dapat diakses secara online tanpa masalah teknis yang berarti, agar proses belajar dapat berlangsung tanpa hambatan.

Tujuan penelitian yakni untuk mengevaluasi kelayakan media pembelajaran *flashcard* interaktif dalam pembelajaran yang berintegrasi dengan budaya lokal, khususnya budaya Bima. Penelitian ini akan menilai aspek desain visual, kemudahan penggunaan, daya tarik pengguna, dan pemanfaatan teknologi yang digunakan dalam media ini. Evaluasi ini tidak hanya bertujuan untuk menilai kualitas media dari segi fungsionalitas, tetapi juga untuk memastikan bahwa media tersebut efektif dalam mengenalkan serta melestarikan budaya lokal pada generasi muda.

Dengan adanya media pembelajaran *flashcard* interaktif yang terintegrasi dengan budaya lokal, diharapkan peserta didik dapat lebih mengenal dan menghargai warisan budaya daerah mereka. Pembelajaran yang mengedepankan unsur budaya lokal bukan hanya memberikan pengetahuan akademik, tetapi juga menanamkan rasa cinta terhadap budaya dan tradisi yang ada di sekitar mereka. Dengan cara ini, pendidikan tidak hanya berfungsi sebagai alat untuk menambah ilmu, tetapi juga sebagai jembatan untuk melestarikan warisan budaya di tengah-tengah arus globalisasi.

## METODE PENELITIAN

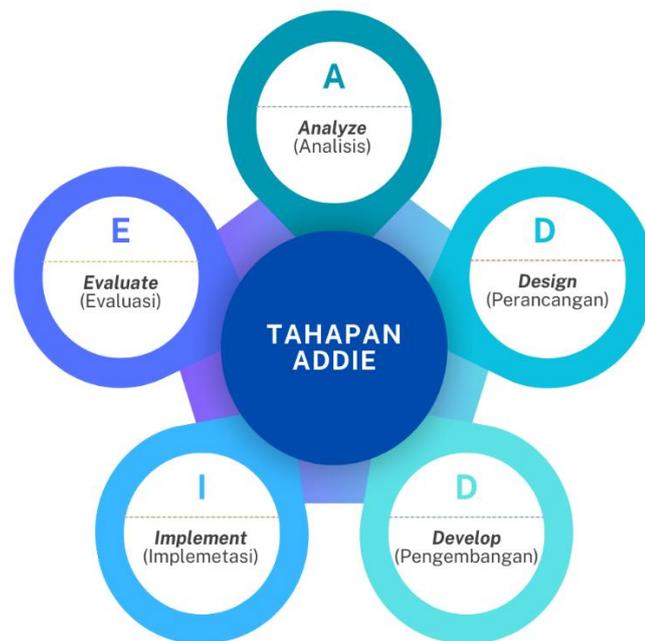
Model penelitian ini adalah model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate*) yang difokuskan hingga tahap evaluasi kelayakan. Model ADDIE digunakan karena menyediakan tahapan yang sistematis dalam



merancang, mengembangkan, dan mengevaluasi media pembelajaran. Namun, penelitian ini dibatasi pada tahapan hingga evaluasi kelayakan media *flashcard* interaktif berbasis leksikon kuliner Bima, tanpa melalui tahap implementasi penuh. Fokus utama penelitian ini adalah menilai kelayakan media dari aspek desain visual, kemudahan penggunaan, daya tarik pengguna, dan pemanfaatan teknologi.

Penelitian ini termasuk model penelitian pengembangan (*Research & Development*), tetapi difokuskan pada tahap pengujian kelayakan produk dengan melibatkan lima validator ahli media. Validator akan menilai media menggunakan instrumen validasi dengan skala Likert untuk menentukan kelayakan media dalam mendukung pembelajaran. Lokasi penelitian ini dilaksanakan di STKIP Taman Siswa Bima, mengingat tahapan pengembangan yang hanya pada validasi kelayakan media. Kriteria validator adalah pengampu mata kuliah media pembelajaran.

Tahapan penelitian berdasarkan model ADDIE pada penelitian ini adalah (1) *analyze* (analisis), pada tahap ini dilakukan analisis untuk memahami kebutuhan dan kendala dalam proses pembelajaran terkait leksikon kuliner Bima. Wawancara dilakukan dengan guru dan pakar budaya untuk mengidentifikasi: Kebutuhan pembelajaran; Masalah yang dihadapi; Serta tujuan pembelajaran. (2) *design* (perancangan), pada tahap ini, media *flashcard* interaktif dirancang dengan fokus pada empat aspek utama: Pemilihan materi; Desain visual; Pengembangan fitur interaktif; Penyusunan panduan penggunaan. (3) *develop* (pengembangan), pada tahap ini pembuatan prototipe *flashcard* interaktif dan pengujian awal. (4) *evaluate* (evaluasi kelayakan), tahap ini melibatkan proses validasi dan uji coba terbatas untuk menilai kelayakan media.



**Gambar 1.** Alur Tahapan Model ADDIE

Validasi dilakukan oleh lima validator dengan skala Likert. Skala Likert adalah salah satu pengukuran terbaik (Jebb et al., 2021) yang telah dikembangkan oleh Rensis Likerts pada tahun 1932. Instrumen validasi memuat empat kriteria utama kriteria yakni desain visual, kemudahan penggunaan, daya tarik pengguna, dan pemanfaatan teknologi. Instrumen validasi menggunakan angket dengan skala Likert 1–5.

## Instrumen Validasi Media Pembelajaran Flashcard Interaktif

**Tabel 1.** Instrumen Validasi Media Pembelajaran Flashcard Interaktif

Aspek 1 Desain Visual		
No.	Indikator Penilaian	Skor (1--5)
1	Tata letak ( <i>layout</i> ) elemen-elemen visual (gambar, teks) sudah menarik dan sesuai.	
2	Penggunaan warna mendukung kenyamanan dan menarik perhatian.	
3	Ukuran teks mudah dibaca oleh pengguna.	
4	Kualitas gambar dan ilustrasi cukup jelas dan relevan dengan materi.	
5	Desain keseluruhan tampak profesional dan sesuai dengan usia target pengguna.	
Aspek 2 Kemudahan Penggunaan		
No.	Indikator Penilaian	Skor (1--5)
1	Navigasi media mudah dipahami dan digunakan oleh pengguna.	
2	Instruksi atau petunjuk penggunaan media jelas dan mudah diikuti.	
3	Setiap fitur pada media mudah diakses tanpa kesulitan.	
4	Media dapat digunakan dengan baik di berbagai perangkat (komputer, <i>smartphone</i> , <i>tablet</i> ).	
5	Waktu yang diperlukan untuk memahami penggunaan media cukup efisien.	
Aspek 3 Daya Tarik Pengguna		
No.	Indikator Penilaian	Skor (1--5)
1	Media mampu menarik minat pengguna untuk belajar.	
2	Fitur interaktif pada media (seperti kuis atau animasi) cukup menarik bagi pengguna.	
3	Pengguna tetap fokus selama menggunakan media.	
4	Media ini menyajikan konten dengan cara yang menyenangkan dan tidak membosankan.	
5	Media ini dapat memotivasi pengguna untuk belajar lebih lanjut mengenai budaya lokal.	
Aspek 4 Pemanfaatan Teknologi		
No.	Indikator Penilaian	Skor (1--5)
1	Media dapat diakses secara online tanpa gangguan atau masalah teknis yang berarti.	
2	Penggunaan elemen multimedia (video, animasi, gambar) tepat dan relevan.	
3	Media responsif ketika diakses melalui berbagai jenis perangkat.	
4	Teknologi yang digunakan dalam media sudah mutakhir dan mendukung pembelajaran.	
5	Fitur-fitur teknologi yang ada meningkatkan pengalaman belajar pengguna.	

### Kategori Penilaian:

4.5 – 5.0: Sangat Layak

3.5 – 4.4: Layak

2.5 – 3.4: Cukup Layak

1.5 – 2.4: Tidak Layak

1.0 – 1.4: Sangat Tidak Layak

Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif dengan menggunakan skala Likert sebagai instrumen untuk mengukur kelayakan media pembelajaran. Berikut langkah-langkah analisis datanya; data dikumpulkan melalui angket validasi; skor hasil validasi direkapitulasi dengan mengambil skor rata-rata; Skor dari lima validator dirata-rata dan diinterpretasikan menggunakan kategori kelayakan; Kemudian dilakuka penyimpulan. Media *flashcard* dinilai layak digunakan



jika mendapatkan skor rata-rata minimal 3.5. Jika terdapat kekurangan, rekomendasi perbaikan akan diberikan berdasarkan masukan dari validator.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini mengikuti tahapan pengembangan ADDIE yang terdiri dari *analyze* (analisis), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan), dan *evaluate* (evaluasi). Pada penelitian ini, proses difokuskan hingga tahap evaluasi kelayakan dengan melibatkan lima validator ahli media. Berikut adalah hasil dari setiap tahapan

### A. *Analyze* (Analisis)

Berdasarkan wawancara dengan guru, siswa kurang memiliki minat untuk mempelajari budaya lokal, khususnya dalam pembelajaran bahasa terkait leksikon kuliner tradisional Bima. Senada dengan yang disampaikan oleh (Chaer et al., 2024) bahwa pengajaran bahasa sering kali lebih banyak menitikberatkan pada aspek teknis seperti tata bahasa dan kosakata, sementara aspek budaya cenderung kurang diperhatikan. Padahal, bahasa dan budaya merupakan dua hal yang tak terpisahkan, saling berhubungan, dan saling memengaruhi satu sama lain.

Salah satu faktor penyebabnya adalah minimnya media pembelajaran yang menarik dan relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa. Hal ini juga dibenarkan oleh (Nurasyiah et al., 2023) seperti yang ditemukan pada KB Al Marjan. Kemudian, sekolah belum menerapkan media pembelajaran interaktif, khususnya dalam bentuk media pembelajaran *flashcard* interaktif.

Guru menyampaikan bahwa materi tentang kuliner lokal tidak banyak tersedia dalam bentuk media pembelajaran yang terstruktur. Pembelajaran budaya lokal selama ini hanya bersifat verbal atau ceramah, sehingga kurang efektif dalam menarik perhatian siswa. Oleh karena itu, diperlukan media visual dan interaktif untuk mendukung pemahaman siswa.

Berdasarkan hasil diskusi dengan guru, siswa sudah familiar dengan perangkat digital seperti *smartphone* dan komputer. Hal ini menjadi peluang untuk mengembangkan media berbasis digital agar siswa lebih mudah mengakses dan menggunakan media pembelajaran tersebut. Salah satu manfaat media adalah sebagai alat bantu untuk memperlancar proses belajar mengajar, memotivasi siswa, serta memperjelas konsep abstrak agar lebih mudah dipahami dan meningkatkan daya serap siswa sesuai tingkat berpikir mereka (Zain & Pratiwi, 2021).

Tidak banyak media yang secara khusus mengintegrasikan budaya kuliner lokal Bima dalam pembelajaran formal. Akibatnya, siswa kurang memahami makna istilah kuliner tradisional yang memiliki nilai sejarah dan budaya. Guru menyampaikan bahwa metode pembelajaran konvensional kurang efektif dalam menumbuhkan minat siswa untuk belajar tentang budaya lokal. Karena media yang digunakan kurang menarik, siswa cenderung tidak fokus dalam belajar. Pembelajaran di kelas memiliki keterbatasan waktu, sehingga media yang dikembangkan harus mudah diakses dan digunakan dalam waktu singkat. Selain itu, media juga harus membantu guru menyampaikan materi dengan efisien.

### B. *Design* (Perancangan)

Pemilihan materi dilakukan dengan mempertimbangkan relevansi budaya dan kemudahan pemahaman siswa. Materi yang dipilih adalah materi untuk kelas IV



dengan capaian pembelajaran menulis teks prosedur sederhana. Istilah kuliner yang dipilih adalah istilah yang paling umum digunakan dan memiliki makna budaya penting bagi masyarakat Bima. Berikut adalah beberapa leksikon kuliner Bima yang ada pada *flashcard* interaktif, *saroja* kembang goyang adalah kue dengan bentuk yang menyerupai kelopak bunga atau kembang dengan rasa manis dan berbahan dasar tepung terigu diolah dengan cara digoreng. *Kahangga/keukarah*, kue dengan bahan dasar tepung beras dengan tekstur renyah dan manis dengan bentuk seperti gumpalan bihin yang menggumpal. *Mangge mada*, sayuran berbahan dasar jantung pisang rebus yang dirajang dengan kuah santan. Dan *koca/klepon*, penganan kukus dibuat dari tepung ketan yang dibulatkan, diisi gula merah dan dibalurkan di atas kelapa parut hingga melekat.



Gambar 2. Flashcard Umum bagian dari Media Pembelajaran *flashcard* Interaktif

Desain visual dibuat menarik dan sederhana agar mudah dipahami siswa. Desain *flashcard* menggunakan Canva. Agar media lebih menarik dan mendorong keterlibatan siswa, fitur interaktif ditambahkan video, teks, link artikel, kuis interaktif, dan gambar. Kemudian, agar media dapat digunakan secara efektif oleh guru dan siswa, Menyediakan langkah-langkah penggunaan pembelajaran *flashcard* interaktif. Media dikembangkan dalam format digital, agar dapat digunakan pada berbagai perangkat seperti computer, laptop, dan *smartphone*/tablet.

### C. Develop (Pengembangan)

Tahap pengembangan dimulai dengan pembuatan prototipe media pembelajaran *flashcard* interaktif menggunakan aplikasi Genially. Genially dipilih karena kemudahan penggunaan serta fitur interaktifnya yang beragam. Prototipe media pembelajaran *flashcard* interaktif ini kemudian dilengkapi dengan elemen multimedia seperti video pendek tentang proses pembuatan makanan tradisional, gambar ilustratif kuliner, *flashcard* sederhana, serta kuis interaktif yang menguji pemahaman siswa mengenai leksikon kuliner Bima. Selain itu, tautan menuju artikel terkait budaya kuliner Bima juga disertakan untuk memberikan siswa kesempatan memperluas pengetahuan mereka.

Pengembangan ini memperhatikan keterjangkauan teknologi, mengingat bahwa sebagian besar siswa di daerah Bima telah terbiasa menggunakan perangkat digital, sehingga media ini dirancang agar kompatibel dengan berbagai perangkat, termasuk *smartphone* dan tablet. Berikut adalah hasil pengembangan media pembelajaran *flashcard* interaktif menggunakan aplikasi Genially.



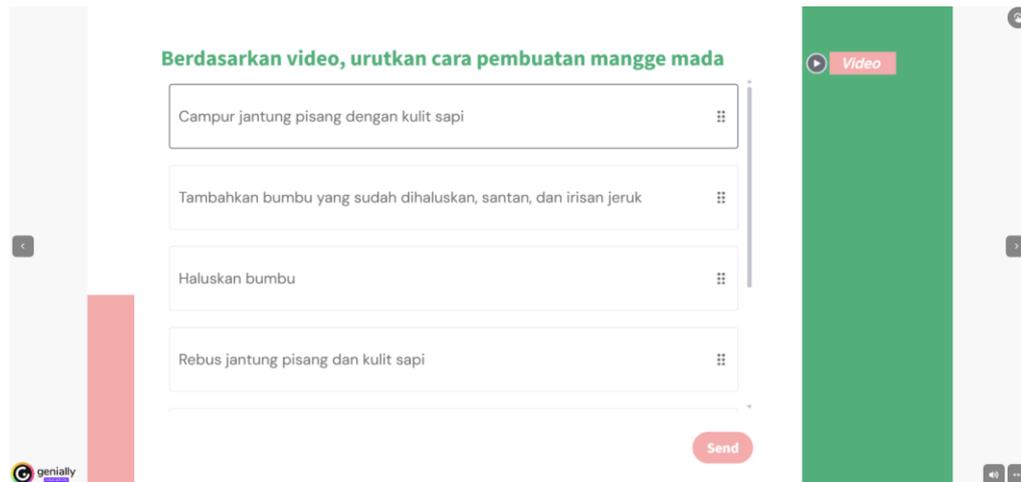
**Gambar 3.** Tangkapan Layar Media Pembelajaran *Flashcard* Interaktif pada Tampilan Awal



**Gambar 4.** Tangkapan Layar Media Pembelajaran *Flashcard* Interaktif pada Bagian Daftar Isi



**Gambar 5.** Tangkapan Layar Media Pembelajaran *Flashcard* Interaktif dengan Tiga Tombol Interaktif



**Gambar 6.** Tangkapan Layar Media Pembelajaran *Flashcard* Interaktif dengan Soal Interaktif Teks Prosedur

#### D. Evaluate (Evaluasi)

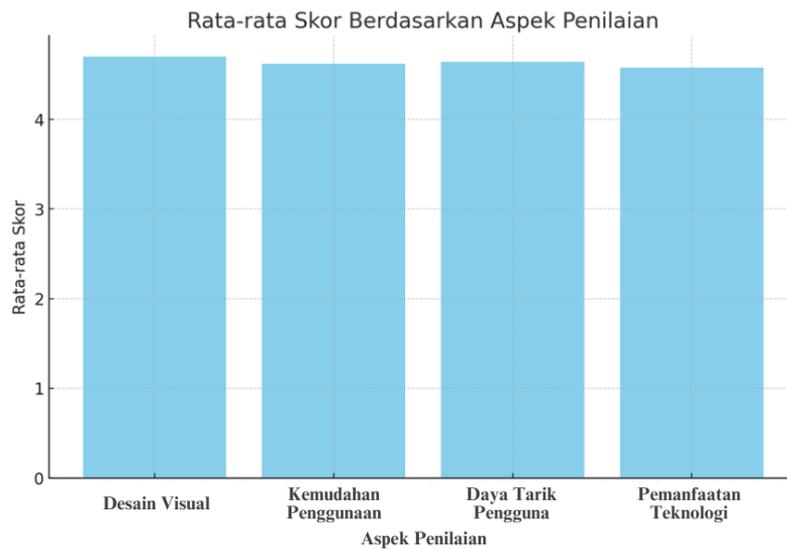
Proses evaluasi melibatkan lima validator ahli media yang memberikan penilaian berdasarkan empat aspek utama: desain visual, kemudahan penggunaan, daya tarik pengguna, dan pemanfaatan teknologi. Validator menggunakan angket skala Likert untuk memberikan skor atas masing-masing aspek. Rata-rata skor yang diperoleh dari lima validator digunakan untuk menentukan tingkat kelayakan media.

Hasil evaluasi menunjukkan bahwa media *flashcard* interaktif berbasis leksikon kuliner Bima dinilai sangat layak dengan rata-rata skor 4,63. Validator memberikan umpan balik positif mengenai desain visual yang sederhana namun menarik, serta fitur interaktif yang dinilai mampu meningkatkan minat siswa untuk belajar. Meski demikian, beberapa rekomendasi perbaikan diberikan, termasuk penyempurnaan tata letak gambar dan penambahan variasi soal kuis untuk menantang kemampuan kognitif siswa secara lebih komprehensif. Hasil evaluasi dari lima validator yang memberikan penilaian terhadap empat aspek utama media *flashcard* interaktif berbasis leksikon kuliner Bima dapat dilihat dalam tabel berikut.

**Tabel 2.** Data Hasil Validasi Media Pembelajaran *Flashcard* Interkatif

Aspek Penilaian	Validator 1	Validator 2	Validator 3	Validator 4	Validator 5	Skor Rata-Rata	Kategori
Desain Visual	5	4.5	4.5	4.7	4.8	4.7	Sangat Layak
Kemudahan Penggunaan	4.8	4.5	4.6	4.7	4.5	4.6	Sangat Layak
Daya Tarik Pengguna	4.6	4.5	4.7	4.8	4.6	4.64	Sangat Layak
Pemanfaatan Teknologi	4.5	4.7	4.6	4.6	4.5	4.58	Sangat Layak
Rata-rata Skor Keseluruhan						4.63	Sangat Layak

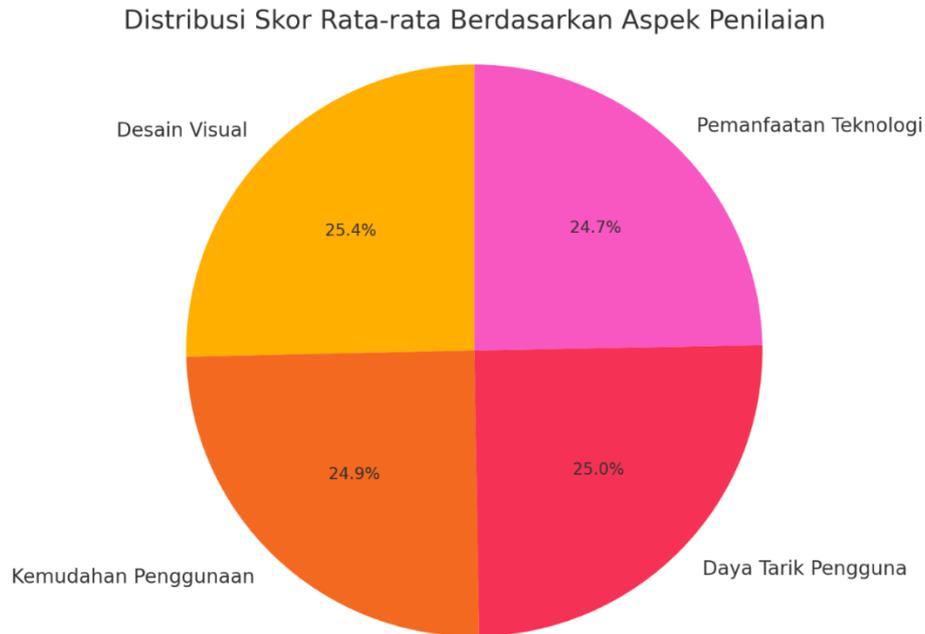
Berdasarkan hasil analisis dari lima validator, media pembelajaran *flashcard* interaktif berbasis leksikon kuliner Bima dinilai sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Skor rata-rata keseluruhan mencapai 4.63, yang berada dalam kategori “Sangat Layak.” Aspek daya tarik pengguna dan kemudahan penggunaan mendapatkan penilaian tertinggi, menunjukkan bahwa media ini mampu menarik perhatian siswa dan memudahkan proses belajar. Berikut adalah tampilan hasil kelayakan dalam bentuk grafik bar dan grafik *pie chart*.



**Gambar 7.** Rata-rata Skor Berdasarkan Aspek Penilaian

Grafik yang ditampilkan menunjukkan rata-rata skor dari empat aspek penilaian terkait kelayakan media *flashcard* interaktif berbasis leksikon kuliner Bima. Setiap batang pada grafik mewakili satu aspek penilaian, dengan nilai rata-rata yang diperoleh dari hasil validasi oleh lima validator ahli. Aspek desain visual mendapat skor rata-rata 4.7. Hal itu menunjukkan bahwa validator menilai desain visual media sangat baik. Kemudian pada aspek kemudahan penggunaan mendapatkan skor 4.6. Skor itu menunjukkan bahwa media *flashcard* interaktif dinilai mudah digunakan. Lebih lanjut, pada aspek daya tarik pengguna, skor rata-rata yang didapat adalah 4.64, aspek ini menunjukkan bahwa *flashcard* tersebut menarik bagi pengguna. Terakhir, pada tahap pemanfaatan teknologi mendapatkan skor 4.58, menunjukkan bahwa media memanfaatkan teknologi dengan baik.

Secara keseluruhan, keempat aspek mendapatkan skor rata-rata yang sangat baik, yang menunjukkan bahwa media pembelajaran *flashcard* interaktif berbasis leksikon kuliner Bima dianggap layak oleh para validator.



**Gambar 8.** Distribusi Skor Rata-Rata Berdasarkan Empat Aspek Penilaian

Rekomendasi perbaikan dari validator mencakup peningkatan variasi kuis interaktif untuk meningkatkan keterlibatan siswa, serta penyempurnaan tata letak visual untuk lebih mendukung pemahaman. Secara keseluruhan, media pembelajaran ini dinilai efektif dan relevan dalam mengintegrasikan elemen budaya lokal Bima ke dalam pembelajaran, serta berpotensi menjadi alat yang bermanfaat dalam melestarikan kekayaan budaya daerah.

## KESIMPULAN

Penelitian ini telah berhasil mengembangkan dan mengevaluasi media pembelajaran *flashcard* interaktif berbasis leksikon kuliner Bima dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Berdasarkan hasil evaluasi kelayakan oleh lima validator ahli media, media ini dinilai sangat layak dengan skor rata-rata 4.63. Media ini dapat digunakan dalam proses pembelajaran, terutama dalam upaya memperkenalkan dan melestarikan budaya lokal kepada generasi muda. Media pembelajaran ini tidak hanya memberikan pengetahuan akademik, tetapi juga membantu menumbuhkan apresiasi terhadap budaya tradisional Bima. Dengan hasil ini, disarankan agar penelitian lanjutan dilakukan untuk mengimplementasikan media pembelajaran ini dalam kelas secara penuh dan menilai dampaknya terhadap hasil belajar siswa serta keterlibatan mereka dalam pelestarian budaya lokal. Media ini juga dapat dikembangkan lebih lanjut dengan menambahkan elemen interaktif lainnya, seperti gamifikasi, untuk lebih meningkatkan motivasi dan minat siswa dalam belajar.

## DAFTAR PUSTAKA

Akbar, M. R. (2022). *Flash Card sebagai Media Pembelajaran dan Penelitian*. Sukabumi: Haura Publishing.

- Akbar, M. R., & Hanafi, S. H. (2020). Klasifikasi Leksikon Bahari Masyarakat Bima Tinjauan Etnolingusitik. *ALFABETA: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pembelajarannya*, 3(2), 41–49. <https://doi.org/10.33503/alfabeta.v3i2.1134>
- Akbar, M. R., Mulyadi, M., & Shandi, S. A. (2021). Kajian Literatur Media Pembelajaran Grafis dalam Pembelajaran Bahasa. *Jurnal Pendidikan Bahasa*, 11(2), 46–56. <https://ejournal.tsb.ac.id/index.php/jpb/article/view/527>
- Alti, R. M., Anasi, P. T., Silalahi, D. E., Fitriyah, L. A., Hasanah, H., Akbar, M. R., Arifianto, T., Kamaruddin, I., Malahayati, E. N., Hapsari, S., Jubaidah, W., Yanuarto, W. N., Agustianti, R., & Kurniawan, A. (2022). *Media Pembelajaran*. Padang: Get Press.
- Chaer, H., Jafar, S., Intiana, S. R. H., R., J. R. P., & Setiawan, I. (2024). Pengajaran Bahasa Berdasarkan Teori Aktivitas Budaya Engeström: Integrasi Konteks Budaya dalam Pembelajaran Bahasa. *Jurnal Humanitas: Katalisator Perubahan Dan Inovator Pendidikan*, 10(2), 235–254. <https://doi.org/10.29408/jhm.v10i2.25562>
- Fitriyah, L. A., Septiyanti, N. D., Irwanto, I., Fitriyah, E. I., Rukmana, A. Y., Wahyuningsih, D., Akbar, M. R., Romlah, L. S., Arsana, I. N. A., Pratama, R. Y., Adhani, A., & Fayola, A. D. (2023). *Teknologi Pendidikan*. Padang: Get Press.
- Frihatmawati, R., Dhini, U. R., & Dewa, F. S. (2023). Jurnal Pengabdian Harapan Bangsa Pemanfaatan Media Flashcard Untuk Penguasaan Kosa Kata Bahasa Inggris. *Jurnal Pengabdian Harapan Bangsa*, 1(3), 124–128. <https://doi.org/10.56854/jphb.v1i3.110>
- Jebb, A. T., Ng, V., & Tay, L. (2021). A Review of Key Likert Scale Development Advances: 1995–2019. *Frontiers in Psychology*, 12(May), 1–14. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.637547>
- Khairunnisa, K., Akbar, M. R., Usanto, U., Ningtyas, S., Aziz, F., Rini, F., Hasanuddin, H., Putra, I. N. A. S., Adhicandra, I., Novita, R., Metra, R., & Junaidi, S. (2023). *Multimedia: Teori dan Aplikasi dalam Dunia Pendidikan*. Jambi: Sonpedia Publishing Indonesia.
- Kusuma, J. W., Supardi, S., Akbar, M. R., Hamidah, H., Ratnah, R., Fitrah, M., & Sepriano, S. (2023). *Dimensi Media Pembelajaran (Teori dan Penerapan Media Pembelajaran Pada Era Revolusi Industri 4.0 Menuju Era Society 5.0)*. Jambi: Sonpedia Publishing Indonesia.
- Kusumawati, L. D., Sugito, Nf., & Mustadi, A. (2021). Kelayakan Multimedia Pembelajaran Interaktif dalam Memotivasi Siswa Belajar Matematika. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 9(1), 31. <https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v9n1.p31--51>
- Novitasari, N., Alfatur Rosyida, E., Maslakah, S., Azkiyya, C., & Shofiyana, A. (2023). Pelatihan Pembuatan Flash Card untuk Mengembangkan Kreatifitas Guru PAUD dalam Mengajar. *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 245–258. <https://doi.org/10.37985/murhum.v4i1.142>
- Nurasyiah, R., Asmawati, L., Fadlullah, F., & Atikah, C. (2023). Pengembangan Multimedia Interaktif Flash Card Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca



Anak Usia 4-5 Tahun. *JEA (Jurnal Edukasi AUD)*, 9(1), 17.  
<https://doi.org/10.18592/jea.v9i1.9287>

Okdiansyah, O., Satria, T. G., & Aswarliansyah, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Flashcard Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD Negeri 4 Srikaton. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 1(3), 148–154.  
<https://doi.org/10.47709/educendikia.v1i3.1183>

Rachmawati, D. L., & Fadhilawati, D. (2024). Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Menggunakan Kartu Flashcard Digital dan Aplikasi Quizlet. *Innovative Journal of Community Engagement*, 1(1).

Rihani, A. L., Maksum, A., & Nurhasanah, N. (2022). Studi Literatur : Media Interaktif Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar. *JKPD (Jurnal Kajian Pendidikan Dasar)*, 7(2), 123–131.  
<https://doi.org/10.26618/jkpd.v7i2.7702>

Zain, A. A., & Pratiwi, W. (2021). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Powerpoint Interaktif sebagai Media Pembelajaran Tematik Kelas V SD. *Elementary School*, 8(1).

