

ABSTRAK

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

Oleh

SEPTRI MARBHARA

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 serta mendeskripsikan kelayakan produk media pembelajaran tersebut.

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. Wawancara dan observasi dilaksanakan untuk menemukan permasalahan yang ada sedangkan angket kuisioner dilaksanakan untuk validasi kelayakan produk yang sudah dikembangkan.

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*.

ABSTRACT

THE DEVELOPMENT OF FLASHCARD LEARNING MEDIA TO IMPROVE THE MASTERY OF LAMPUNG LANGUAGE VOCABULARY BASED ON PROBLEM-BASED LEARNING

By

SEPTRI MARBHARA

The research aims to produce and develop learning media products in the form of flashcards to improve mastery of problem-based learning vocabulary of Lampung language in grade 1 SD and describe the feasibility of these learning media products.

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. Interviews and observations were carried out to find existing problems while questionnaires were carried out to validate the feasibility of products that had been developed.

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.

Kata kunci: *flashcards, vocabulary, development, problem-based learning.*

ABSTRAK

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJAGHAN *FLASHCARD* GUWAI NINGKATKON PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA LAMPUNG BUBASIS PROBLEM BASED LEARNING

Oleh

SEPTRI MARBHARA

Penelitian sija betujuan guwai ngehasilkon ghik ngembangkon produk media pembelajaghan beghupa flascard guwai ningkatkon kosakata bahasa lampung bubasis problem based learning di kelas 1 SD ghik deskripsikon kelayakan produk media pembelajaran tesebut.

Metode sai tigunakon delom penelitian sija iyulah metode penelitian pengembangan ADDIE. Prosedur penelitian terdiri jak lima langkah, yakdo analisis,desihn,development,implement ghik evaluate.Penelitian sija tilaksanakon di UPT SD Negeru 01 Banjar Agung Kabupaten Way Kanan.Tekhnik pengumpulan data delom penelitian sija ngeliputi wawancara, observasi ghik angket kuisioner.Wawancara ghik observasi tilaksanakon guwqi nemukon pumasalahan sai wat sedangkon angket kuisioner tilaksanakon guwai validasi kelayakan produk sai ghadu tikembangkon.

Hasil punilitian yakdo media *flashcard* sebagai media pembelajaran bahasa Lampung. Media *flashcard* sai tikembangkon delom penelitian sija layak budasarkon hasil validasi ghik revusi oleh ahli materi jama persentase 84,4%,agli media pembelajaran 98%,pendidik bahasa Lampung 92%,uji coba teman sejawat 96% ghik uji coba peserta didik 96%.Revisi media *flashcard* jak para ahli ngeliputi kehelauan tampilan latar belakang.Hasil penelitian jak ahli ghik penddik nunjuk kon kriteria layak nihan.Saran sai tujuk ghadu ditindak lanjuti guwai nyempurnakon pengembangan *flashcard*,sehingga dacok tisimpulkon bahwa media flashcaed sai tikembangji guwai media pembelajaran bahasa Lampung di UPT SD Negeri 01 Banjar Agun;

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