

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

**(Tesis)**

**Oleh**

**SEPTRI MARBHARA  
NPM 2323045007**



**MAGISTER PENDIDIKAN BAHASA DAN KEBUDAYAAN LAMPUNG  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG  
2025**

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

**Oleh**

**SEPTRI MARBHARA**

**Tesis**

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar  
MAGISTER PENDIDIKAN**

**Pada**

**Program Studi Magister Pendidikan Bahasa dan Kebudayaan Lampung  
Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG  
2025**

## 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 kuisisioner. Wawancara dan observasi dilaksanakan untuk menemukan permasalahan yang ada sedangkan angket kuisisioner 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 PEMBELAJARAN *FLASHCARD* GUWAI NINGKATKAN PENGGUNAAN KOSAKATA BAHASA LAMPUNG BERBASIS PROBLEM BASED LEARNING

Oleh

SEPTRI MARBHARA

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk media pembelajaran berupa flashcard yang meningkatkan kosakata bahasa Lampung berbasis problem based learning di kelas 1 SD dan mendeskripsikan kelayakan produk media pembelajaran tersebut.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian pengembangan ADDIE. Prosedur penelitian terdiri dari lima langkah, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. 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 sedang dihadapi angket kuisioner dilaksanakan untuk validasi kelayakan produk yang dikembangkan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *flashcard* sebagai media pembelajaran bahasa Lampung. Media *flashcard* yang dikembangkan dalam penelitian ini layak berdasarkan hasil validasi ahli materi 84,4%, ahli media pembelajaran 98%, pendidik bahasa Lampung 92%, uji coba teman sejawat 96% dan uji coba peserta didik 96%. Revisi media *flashcard* yang dilakukan para ahli meliputi kehalusan tampilan latar belakang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ahli dan pendidik menunjukkan kriteria layak. Saran yang diajukan ditindaklanjuti untuk menyempurnakan pengembangan *flashcard*, sehingga dapat disimpulkan bahwa media *flashcard* yang dikembangkan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran bahasa Lampung di UPT SD Negeri 01 Banjar Agung.

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

## LEMBAR PERSETUJUAN

Judul Tesis : Pengembangan Media Pembelajaran *Flashcard* untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Lampung Berbasis *Problem Based Learning*

Nama Mahasiswa : Septri Marbhara

Nomor Pokok Mahasiswa : 2323045007

Jurusan : Pendidikan Bahasa dan Seni

Program Studi : Magister Pendidikan Bahasa dan Kebudayaan Lampung

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

### MENYETUJUI

#### 1. Komisi Pembimbing

Pembimbing 1

Pembimbing 2

**Prof. Dr. Farida Ariyani, M.Pd.**  
NIP 19601214 198403 2 002

**Dr. Dina Maulina, S.Pd., M.Si.**  
NIP 19851203 200812 2 001

#### 2. Mengetahui

Ketua Jurusan  
Pendidikan Bahasa dan Seni

Ketua Program Studi  
Pendidikan Bahasa dan Kebudayaan Lampung

**Dr. Sumarti, M.Hum.**  
NIP 19700318 199403 2 002

**Prof. Dr. Farida Ariyani, M.Pd.**  
NIP 19601214 198403 2 002

## PENGESAHAN

1. Tim Penguji  
Ketua

: **Prof. Dr. Farida Ariyani, M.Pd.** .....  
NIP 19601214 198403 2 002

Sekretaris

: **Dr. Dina Maulina, S.Pd., M.Si.** .....  
NIP 19851203 200812 2 001

Penguji I  
Bukan Pembimbing

: **Dr. Tuntun Sinaga, M.Hum.** .....  
NIP 19600622 198603 1 002

Penguji II  
Bukan Pembimbing

: **Dr. Mulyanto Widodo, M.Pd.** .....  
NIP 19620203 198811 1 001

2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



: **Dr. Albet Maydiantbro, S.Pd., M.Pd.**  
NIP 19870504 201404 1 001

3. Direktur Pascasarjana Universitas Lampung



: **Prof. Dr. Ir. Murhadi, M.Si.**  
NIP 19640326 198902 1 001

4. Tanggal Lulus Ujian Tesis: 23 Mei 2025

## SURAT PERNYATAAN

Sebagai civitas akademik Universitas Lampung, saya yang bertanda tangan di bawah ini

NPM : 2323045007  
Nama : Septri Marbhara  
judul Tesis : Pengembangan Media Pembelajaran *Flashcard* untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Lampung Berbasis *Problem Based Learning*  
program studi : Magister Pendidikan Bahasa dan Kebudayaan Lampung  
jurusan : Pendidikan Bahasa dan Seni  
fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan bahwa:

1. karya tulis ini bukan saduran/terjemahan, murni gagasan, rumusan, dan pelaksanaan penelitian/implementasi saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing akademik;
2. dalam karya tulis terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka;
3. saya menyerahkan hak milik saya atas karya tulis ini kepada Universitas Lampung, dan oleh karenanya Universitas Lampung berhak melakukan pengelolaan atas karya tulis ini sesuai dengan norma hukum dan etika yang berlaku; dan
4. pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Lampung.

Bandarlampung, 23 Mei 2025



Septri Marbhara  
NPM. 2323045007

## RIWAYAT HIDUP



Penulis lahir di Blambangan Umpu Kabupaten Way Kanan pada 12 September 1984. Anak kedua dari tiga bersaudara dari pasangan Bapak Idham Kholid dan Ibu Narsih.

Penulis mengawali pendidikan formal di SD Negeri 2 Way Halim Permai Bandar Lampung pada tahun 1991-1997. Pada tahun 1997-2000 penulis melanjutkan jenjang pendidikan sekolah menengah pertama di SMP Negeri 8 Bandar Lampung. Penulis melanjutkan sekolah menengah atas di SMU Negeri 1 Bandar Lampung jurusan bahasa dan diselesaikan pada tahun 2003. Pada tahun 2004 penulis menempuh pendidikan di FKIP Universitas Lampung program studi D3 Pendidikan Bahasa dan Sastra Lampung selesai tahun 2007.

Tahun 2009 penulis diterima sebagai PNS di Kabupaten Way Kanan sebagai guru bahasa Lampung di SD Negeri 01 Campur Asri. Pada tahun 2010-2011 penulis melanjutkan program S1 melalui jalur konversi di Sekolah Tinggi Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Muhammadiyah Kotabumi pada program studi Pendidikan Bahasa Indonesia dan Daerah.

Pada tahun 2023 penulis terdaftar sebagai mahasiswa program studi Magister Pendidikan Bahasa dan Kebudayaan Lampung.

## MOTO

يَرْهَ خَيْرًا ذَرَّةً مِثْقَالَ يَعْْمَلُ فَمَنْ

“Barang siapa yang mengerjakan kebaikan sekecil apapun,  
niscaya dia akan melihatt (balasan) nya ”  
( Q.S Al- Zalzalah:7 )

”Berpikir besar membawa kita ketujuan besar ”  
( Wilfred Peterson )

”Ketika niat tulus bertemu dengan aksi,keajaiban tercipta ”  
( Matt Crance )

## PERSEMBAHAN

Puji syukur atas limpahan rahmat dan pertolongan Allah Swt, karya ini penulis persembahkan kepada pihak-pihak berikut.

1. Kedua almarhum orang tuaku, buya Idham Kholid dan ami Narsih. Semoga ami dan buya bangga atas pencapaian yang penuh perjuangan ini. Terimakasih sudah menempa diri ini hingga bisa berdiri kokoh.
2. Suami ku tercinta Fachri Ardianto, tanpa mu semua perjuangan ini akan mustahil. Terimakasih untuk kolaborasi yang baik, berbagi peran selama masa perjuangan ini.
3. Anak-anak ku abang Razqa Alvaro Fatosechra dan adek Kaori Acelin Fatosechra. Terimakasih nak untuk kemandirian yang kalian miliki. Semua tidak mudah, banyak waktu dan moment penting yang bunda lewatkan dimasa perjuangan ini. Sehat selalu ya abang dan adek.
4. Acik Yulia Evina Bhara dan kak Amerta Kusuma yang telah mensupport penuh baik moril dan materi. Adik ku Yunita Bhara dan Nopriyansyah. Terimakasih untuk semua kasih dan cinta yang kalian berikan.
5. Dosen pembimbing dan penguji. Terima kasih atas kesediaan dan kesabaran yang diberikan selama masa penyusunan tesis.
6. Almamater tercinta, Universitas Lampung yang telah memberikan ilmu dan berbagai pengalaman yang tidak terlupakan.

## SANWACANA

Puji syukur kepada Allah Swt atas limpahan rahmat serta karunia-Nya sehingga penulis dapat menuntaskan tesis dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran *Flashcard* untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Lampung Berbasis *Problem Based Learning*. Tesis ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Strata 2 (S2) pada Program Studi Magister Pendidikan Bahasa dan Kebudayaan Lampung, Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan di Universitas Lampung. Penulis menyadari bahwa selama proses penulisan dan penyusunan tesis ini penulis mendapat bantuan dan bimbingan dari banyak pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada pihak yang luar biasa berikut ini.

1. Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A., I.P.M., selaku Rektor Universitas Lampung.
2. Prof. Dr. Ir. Murhadi, M.Si., selaku Direktur Pascasarjana Universitas Lampung.
3. Dr. Albet Maydiantoro, S.Pd., M.Pd., selaku Dekan FKIP Universitas Lampung.
4. Dr. Sumarti, M.Hum., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni.
5. Prof. Dr. Farida Ariyani, M.Pd., selaku pembimbing I, dan Ketua Program Studi Magister Pendidikan Bahasa dan Kebudayaan Lampung yang telah membimbing penulis dalam menyelesaikan tesis ini dengan penuh kesabaran dengan memberikan motivasi, bimbingan, solusi, saran serta nasihat yang amat berharga bagi penulis untuk dapat menyelesaikan tesis ini.
6. Dr. Dina Maulina, S.Pd., M.Si., selaku pembimbing II yang telah membimbing dengan penuh kesabaran dengan memberikan motivasi, kritik, masukan, serta nasihat hingga penyusunan tesis ini selesai.

7. Dr. Tuntun Sinaga, M.Hum., selaku dosen penguji pertama yang telah bersedia memberikan arahan dan masukan yang bermanfaat bagi penyusunan tesis ini.
8. Dr. Mulyanto Widodo, M.Pd. selaku dosen penguji kedua yang telah bersedia memberikan arahan dan masukan yang bermanfaat bagi penyusunan tesis ini.
9. Dr. Eka Sofia Agustina, M.Pd., selaku ahli materi yang telah bersedia memberikan nilai, masukan, kritik, dan saran yang sangat membangun terhadap pengembangan produk pada tesis ini.
10. Dr. Bayu Saputra, S.Pd., M.Pd., selaku ahli media yang telah bersedia memberikan nilai, masukan, kritik, dan saran yang sangat membangun terhadap pengembangan produk pada tesis ini.
11. Machiavelli HT, S.STP., M.Si., selaku kepala dinas pendidikan dan kebudayaan Kabupaten Way Kanan yang telah memberi izin tugas belajar dan banyak memberikan kesempatan penulis untuk berkarya di Bahasa Lampung.
12. Nana Restiana, S.Pd., selaku pendidik mata pelajaran Bahasa Lampung, peserta didik dan seluruh civitas UPT SD Negeri 01 Banjar Agung yang telah bersedia memberikan izin penelitian terhadap proses pengembangan produk pada tesis ini.
13. Tiga orang teman sejawat selaku praktisi uji coba produk, yaitu Aryani Agustina, S.Pd., Mirna Suri, S.Pd., dan Iramahdewi, S.Pd. yang telah bersedia memberikan nilai, masukan, kritik, dan saran yang sangat membangun terhadap pengembangan produk pada tesis ini.
14. Bapak dan Ibu dosen serta staf Program Studi Magister Pendidikan Bahasa dan Kebudayaan Lampung yang telah memberikan banyak ilmu pembelajaran dan kehidupan kepada penulis.
15. Kedua almarhum orang tua ku tercinta, buya Idham Kholid dan ami Narsih, Kedua bapak dan ibu mertuaku yang senantiasa sabar dalam menemani dan mendidik dengan penuh kasih. Mendoakan selalu serta mencurahkan seluruh pengorbanan terutama selama proses pendidikan hingga sampai pada pendidikan yang penulis impikan.
16. Suamiku tercinta Fachri Ardianto, kedua anak ku abang Razqa Alvaro Fatosechra dan adek Kaori Acelin Fatosechra keluarga yang senantiasa memberikan dukungan, semangat, dan doa dalam hidupku.

17. Acik Yulia Evina Bhara dan kak Amerta Kusuma yang telah mensupport penuh baik moril dan materi .Adik ku Yunita Bhara dan Nopriyansyah.Terimakasih untuk semua kasih dan cinta yang kalian berikan.
18. Renatalia Marselinda, adik tekasih di MPBL.Terimakasih untuk semua hal yang menjadi mudah, selalu menjadi tempat tervalid untuk bertanya dan memecahkan masalah perkuliahan.
19. Teman-teman mahasiswa angkatan 2023 Program Studi Magister Pendidikan Bahasa dan Kebudayaan Lampung, yaitu Zefrisya, Renatalia Marselinda, Revi Liana, Hazizi, Mirna Suri, Iramah Dewi, Renielda Sari, dan Syaiful Hilal terima kasih telah menjadi keluarga kedua dan berbagi banyak canda tawa.
20. Kakak tingkat dan adik tingkat Program Studi Magister Pendidikan Bahasa dan Kebudayaan Lampung, FKIP Universitas Lampung yang senantiasa berbagi ilmu dan pengalaman semasa perkuliahan.
21. Keluarga besar UPT SDN 01 Campur Asri, rumah pertamaku di Way Kanan,terimakasih untuk suport dan rasa kasih sayang sejak 2009-hari ini.
22. Keluarga besar UPT SDN 01 Banjar Agung. Rumah ke 2 ku di Way Kanan, terimakasih untuk semua rasa kekeluargaan yang begitu mendalam sejak 2024 hingga saat ini.
23. Forum Guru Bahasa Lampung Kabupaten Way Kanan, yang telah menjadi bagian dari perjuangan merevitalisasi Bahasa Daerah Lampung.
24. Keluarga besar PGRI Kab.Way Kanan yang telah memberikan pengalaman belajar berorganisasi.

Semoga Allah SWT memberikan pahala dan balasan yang lebih besar pada setiap kebaikan yang telah kalian lakukan. Semoga tesis ini bermanfaat untuk kemajuan pendidikan, khususnya Magister Pendidikan Bahasa dan Kebudayaan Lampung.

Bandarlampung, 23 Mei 2025  
Penulis

**Septi Marbhara, S.Pd., Gr.**

## DAFTAR ISI

	<b>Halaman</b>
<b>HALAMAN SAMPUL</b> .....	<b>i</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>ii</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>iii</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>iv</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b> .....	<b>v</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	<b>vi</b>
<b>SURAT PERNYATAAN</b> .....	<b>vii</b>
<b>RIWAYAT HIDUP</b> .....	<b>viii</b>
<b>MOTO</b> .....	<b>ix</b>
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	<b>x</b>
<b>SANWACANA</b> .....	<b>xi</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xvii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xix</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xx</b>
<b>I. PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	6
1.3 Tujuan Penelitian .....	6
1.4 Manfaat Penelitian .....	7
1.5 Ruang Lingkup Penelitian.....	8
<b>II. LANDASAN TEORI</b> .....	<b>9</b>
2.1 Media Pembelajaran.....	9
2.1.1 Pengertian Media.....	9
2.1.2 Media Pembelajaran .....	9
2.1.3 Jenis-jenis Media Pembelajaran .....	11
2.1.4 Macam-macam Media Pembelajaran .....	13
2.1.5 Kriteria Media Pembelajaran.....	14
2.1.6 Manfaat Media Pembelajaran.....	16
2.2 Media <i>Flashcard</i> .....	18
2.2.1 Pengertian <i>Flashcard</i> .....	18
2.2.2 Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran <i>Flashcard</i> .....	19
2.2.3 Unsur-Unsur Kebaharuan <i>Flashcard</i> .....	20
2.2.4 Manfaat Media Pembelajaran <i>Flashcard</i> .....	21
2.2.5 Langkah-langkah Penggunaan Media Pembelajaran <i>Flashcard</i> .....	21

2.3	Struktur Analitik Sintetik (SAS).....	22
2.3.1	Penerapan Struktur Analitik Sintetik (SAS).....	23
2.3.2	Langkah-langkah Struktur Analitik Sintetik (SAS) .....	24
2.3.3	Kelebihan dan Kelemahan Struktur Analitik Sintetik (SAS).....	24
2.4	Kerucut Pengalaman Edgar Dale .....	26
2.5	Kosakata Bahasa Lampung.....	27
2.5.1	Pengertian Kosakata .....	27
2.5.2	Penguasaan Kosakata .....	28
2.5.3	Jenis-jenis Kosakata .....	28
2.5.4	Pembelajaran Kosakata .....	29
2.5.5	Pengertian Bahasa Lampung .....	31
2.5.6	Dialek Bahasa Lampung dan Penyebarannya .....	32
2.5.7	Pembelajaran Bahasa Lampung .....	33
2.6	<i>Problem Based Learning</i> .....	50
2.6.1	Pengertian Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> .....	50
2.6.2	Karakteristik Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> .....	52
2.6.3	Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> .....	53
2.6.4	Langkah-langkah Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> .....	55
2.6.5	Prinsip-prinsip Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> .....	56
<b>III.</b>	<b>METODE PENELITIAN .....</b>	<b>58</b>
3.1	Desain Penelitian .....	58
3.2	Prosedur Penelitian dan Pengembangan .....	59
3.3	Data dan Sumber Data .....	62
3.4	Instrumen Penelitian .....	62
3.5	Teknik Pengumpulan Data.....	70
3.6	Teknik Analisis Data.....	71
<b>IV.</b>	<b>HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>74</b>
4.1	Hasil Penelitian .....	74
4.1.1	<i>Analysis</i> (Tahap Analisis).....	74
4.1.2	<i>Design</i> (Tahap Perancangan).....	75
4.1.3	<i>Development</i> (Tahap Pengembangan) .....	75
	4.1.3.1 Pengembangan Produk <i>Flashcard</i> .....	76
	4.1.3.2 Validasi Media Pembelajaran .....	84
	4.1.3.3 Revisi Produk Oleh Para Ahli .....	85
4.1.4	<i>Implement</i> (Tahap Implementasi)s .....	85
4.1.5	<i>Evaluate</i> (Tahap Evaluasi) .....	86
	4.1.5.1 Uji Coba Pemakaian Terhadap Teman Sejawat .....	86
	4.1.5.2 Uji Coba Terhadap Peserta Didik.....	87
4.2	Pembahasan Penelitian.....	88

4.2.1 Pembahasan <i>Analysis</i> (Tahap Analisis).....	88
4.2.2 Pembahasan <i>Design</i> (Tahap Perancangan).....	91
4.2.3 Pembahasan <i>Development</i> (Tahap Pengembangan).....	106
4.2.3.1 Pembahasan Pengembangan Produk <i>Flashcard</i> .....	106
4.2.3.2 Pembahasan Validasi Media Pembelajaran.....	113
4.2.3.2.1 Pembahasan Validasi Ahli Materi.....	113
4.2.3.2.2 Pembahasan Validasi Ahli Media Pembelajaran.....	117
4.2.3.2.3 Pembahasan Validasi Pendidik Bahasa Lampung.....	121
4.2.3.3 Revisi Produk Pada Tahap Validasi.....	124
4.2.4 Pembahasan <i>Implement</i> (Tahap Implementasi).....	129
4.2.5 Pembahasan <i>Evaluate</i> (Tahap Evaluasi).....	134
4.2.5.1 Pembahasan Uji Coba Pemakaian Terhadap Teman Sejawat ...	135
4.2.5.2 Pembahasan Uji Coba Terhadap Peserta Didik.....	138
<b>V. SIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>142</b>
5.1 Simpulan.....	142
5.2 Saran.....	143

## DAFTAR PUSTAKA

## LAMPIRAN

## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran Mata Pelajaran Bahasa Lampung untuk Sekolah Dasar Kelas 1 .....	33
2. Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran Mata Pelajaran Bahasa Lampung untuk Sekolah Dasar Kelas 2 .....	36
3. Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran Mata Pelajaran Bahasa Lampung untuk Sekolah Dasar Kelas 3 .....	39
4. Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran Mata Pelajaran Bahasa Lampung untuk Sekolah Dasar Kelas 4 .....	42
5. Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran Mata Pelajaran Bahasa Lampung untuk Sekolah Dasar Kelas 5 .....	44
6. Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran Mata Pelajaran Bahasa Lampung untuk Sekolah Dasar Kelas 6 .....	47
7. Langkah-langkah Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> .....	55
8. Instrumen Validasi Media Pembelajaran <i>Flashcard</i> dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Lampung untuk Ahli Materi .....	63
9. Instrumen Penilaian Media Pembelajaran <i>Flashcard</i> dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Lampung untuk ahli media .....	65
10. Instrumen Penilaian Media Pembelajaran <i>Flashcard</i> dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Lampung untuk Pendidik Bahasa Lampung dan Teman Sejawat .....	67
11. Instrumen Uji Coba Media Pembelajaran <i>Flashcard</i> dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Lampung kepada Peserta Didik sebagai Pengguna .....	68
12. Kriteria Tingkat Kelayakan .....	73
13. Hasil Validasi Media Pembelajaran oleh Ahli Materi, Ahli Media Pembelajaran, dan Pendidik Bahasa Lampung .....	84
14. Revisi Produk berdasarkan Masukan Para Ahli .....	85
15. Hasil Uji Coba Awal Media Pembelajaran oleh Tiga Orang Teman Sejawat ....	86
16. Hasil Uji Coba Awal Media Pembelajaran oleh Peserta Didik .....	87
17. Kosakata Tema Angka .....	93
18. Kosakata Tema Anggota Tubuh .....	92
19. Kosakata Tema Hewan .....	94
20. Kosakata Tema Buah .....	95

21. Kosakata Tema Anggota Keluarga .....	96
22. Kosakata Tema Warna .....	97
23. Kosakata Tema Peralatan Mandi dan Makan.....	97
24. Kosakata Tema Benda Dirumah dan Disekolah .....	99
25. <i>Storyboard</i> Media pembelajaran <i>Flashcard</i> .....	101
26. Langkah-langkah mengakses <i>platform canva education</i> .....	107
27. Hasil Validasi Pendidik Bahasa Lampung.....	121

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Langkah-langkah Penelitian R&D dengan Pendekatan ADDIE.....	58
2. Tampilan Akun <i>Google Belajar.id</i> Septri Marbhara .....	106
3. Tampilan Menu Template pada Halaman <i>Flatform Canva Education</i> .....	109
4. Tampilan Sebelum ditambahkan Kosakata Bahasa Lampung dan Bahasa Indonesia pada Halaman <i>Flatform Canva Education</i> .....	109
5. Tampilan Sesudah Ditambahkan Kosakata Bahasa Lampung dan Bahasa Indonesia pada Halaman <i>Flatform Canva Education</i> .....	110
6. Tampilan Sebelum Menambahkan Ikon Dan Gambar Pada Halaman <i>Flatform Canva Education</i> .....	111
7. Tampilan Sebelum Menambahkan Ikon Dan Gambar Pada Halaman <i>Flatform Canva Education</i> .....	111
8. Tampilan Sebelum Menyusun Dan Menyesuaikan Ukuran <i>Flashcard</i> pada Halaman <i>Flatform Canva Education</i> .....	112
9. Tampilan Sesudah Menyusun Dan Menyesuaikan Ukuran <i>Flashcard</i> pada Halaman <i>Flatform Canva Education</i> .....	112
10. Tampilan Mengunduh <i>Flashcard</i> dari <i>Flatform Canva Education</i> .....	113
11. Tampilan Sampel Perbaikan Pada Setiap Sub Tema <i>Flashcard</i> .....	125
12. Tampilan Perbaikan Pada Sub Tema Angka.....	127
13. Tampilan Halaman Belakang Pada Tema Warna Sebelum Diperbaiki .....	128
14. Tampilan Halaman Belakang Pada Tema Warna Setelah Diperbaiki .....	129
15. Dokumentasi Penelitian Tahap Mengorientasikan Peserta Didik Dalam Masalah .....	130
16. Dokumentasi Penelitian Tahap Mengorganisasikan Peserta Didik Untuk Belajar .....	131
17. Dokumentasi Penelitian Tahap Membimbing Pengalaman individu Dan Kelompok.....	132
18. Dokumentasi Penelitian Tahap Mengembangkan Dan Menyajikan Hasil Karya .....	133
19. Dokumentasi Tahap Menganalisis Dan Mengevaluasi Proses Pemecah Masalah.....	134
20. Tampilan Hasil Uji Coba Teman Sejawat.....	135
21. Tampilan Hasil Uji Coba Peserta Didik.....	138

## DAFTAR LAMPIRAN

### Lampiran

1. Surat Izin Penelitian .....	149
2. Surat Balasan Izin Penelitian dari UPT SD Negeri 01 Banjar Agung .....	150
3. Wawancara Kepada Pendidik Bahasa Lampung di UPT SD Negeri 01 Banjar Agung .....	151
4. Dokumentasi Bersama Pendidik Bahasa Lampung di UPT SD Negeri 01 Banjar Agung .....	153
5. Validasi Ahli Materi.....	154
6. Validasi Ahli Media Pembelajaran .....	158
7. Validasi Pendidik Bahasa Lampung di UPT SD Negeri 01 Banjar Agung .....	162
8. Validasi Dengan Teman Sejawat .....	165
9. Ujicoba Kepada Limabelas Orang Peserta Didik.....	171
10. Dokumentasi Bersama Validator .....	201
11. Dokumentasi Penelitian di UPT SD Negeri 01 Banjar Agung .....	202
12. Media pembelajaran <i>Flashcard</i> yang sudah dikembangkan.....	205

## I. PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

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, 2024). 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.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan, dapat dirumuskan pembahasan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimanakah bentuk pengembangan media pembelajaran *Flashcard* pada pembelajaran bahasa Lampung berbasis *Problem Based Learning*?
2. Bagaimanakah kelayakan media pembelajaran *Flashcard* pada pembelajaran bahasa Lampung berbasis *Problem Based Learning* yang telah dikembangkan?
3. Bagaimanakah respons peserta didik terhadap media pembelajaran *Flashcard* pada pembelajaran bahasa Lampung berbasis *Problem Based Learning* yang telah dikembangkan?
4. Bagaimanakah tingkat penguasaan kosakata Bahasa Lampung pada peserta didik Sekolah Dasar sebelum dan sesudah menerapkan media pembelajaran *Flashcard* pada pembelajaran bahasa Lampung berbasis *Problem Based Learning*?

## 1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah pada subbab sebelumnya, dapat dirumuskan tujuan penelitian sebagai berikut.

1. Mengembangkan media pembelajaran *Flashcard* pada pembelajaran bahasa Lampung berbasis *Problem Based Learning*.
2. Menganalisis kelayakan media pembelajaran *Flashcard* pada pembelajaran bahasa Lampung berbasis *Problem Based Learning* yang telah dikembangkan.

3. Mendeskripsikan respons peserta didik terhadap media pembelajaran *Flashcard* pada pembelajaran bahasa Lampung berbasis *Problem Based Learning* yang telah dikembangkan.
4. Mendeskripsikan tingkat penguasaan kosakata Bahasa Lampung pada peserta didik Sekolah Dasar sebelum dan sesudah menerapkan media pembelajaran *Flashcard* pada pembelajaran bahasa Lampung berbasis *Problem Based Learning*

#### **1.4 Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat secara teoretis dan secara praktis bagi pembaca.

##### **1. Manfaat Teoretis**

- a. Penelitian ini berkontribusi pada literatur akademik dengan menyediakan data empiris tentang efektivitas penggunaan *Flashcard* dalam pembelajaran bahasa daerah, khususnya Bahasa Lampung.
- b. Penelitian ini akan membawa manfaat teoretis karena media pembelajaran *Flashcard* ini dapat menjadi alat bantu yang efektif untuk memperkaya kosa kata dan memperbaiki pengucapan peserta didik.
- c. Penelitian ini dapat memberikan model atau kerangka kerja yang dapat digunakan oleh peneliti dan praktisi lain dalam mengembangkan media pembelajaran serupa untuk bahasa atau mata pelajaran lainnya. Penelitian ini dapat memfasilitasi pengembangan teori tentang desain instruksional dan media pembelajaran yang efektif.

##### **2. Manfaat Praktis**

- a. Media pembelajaran *Flashcard* yang dikembangkan dapat digunakan langsung oleh guru untuk meningkatkan proses pembelajaran bahasa Lampung, membuatnya lebih interaktif dan menarik bagi siswa SD.

- b. Media pembelajaran *Flashcard* yang dikembangkan dapat berkontribusi pada pelestarian bahasa Lampung sejak dini, memastikan bahwa generasi muda mengenal dan mampu menggunakan bahasa Lampung dengan baik.
- c. Penelitian ini dapat memberikan panduan praktis bagi pendidik dalam mengembangkan dan mengimplementasikan media pembelajaran berbasis *Flashcard* dan membantu pendidik dalam merancang kegiatan belajar yang lebih efektif dan menarik.

### **1.5 Ruang Lingkup Penelitian**

Penelitian pengembangan media pembelajaran ini memiliki ruang lingkup sebagai berikut.

1. Objek pada penelitian ini ialah pengembangan media pembelajaran *Flashcard* pada mata pelajaran Bahasa Lampung untuk peserta didik Sekolah Dasar dan implementasinya di UPT SD Negeri 01 Banjar Agung.
2. Subjek pada penelitian ini ialah kelompok yang menjadi sumber data utama dalam penelitian ini, yaitu peserta didik UPT SD Negeri 01 Banjar Agung.

## II. LANDASAN TEORI

### 2.1 Media Pembelajaran

#### 2.1.1 Pengertian Media

Istilah “media” memiliki akar kata Latin “medius” yang artinya “di tengah” atau “perantara” (Simamora, 2024). Dalam bahasa Arab, media berfungsi sebagai pengantar pesan dari pengirim ke penerima (Arsyad, 2019). Menurut Gerlach dan Ely, (dalam Arsyad, 2019), media secara umum dapat diartikan sebagai individu, materi, atau peristiwa yang menciptakan kondisi yang memungkinkan peserta didik untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.

Menurut *Association for Education and Communication Technology* (AECT) (dalam Arsyad, 2019), media adalah segala sesuatu yang digunakan dalam proses penyaluran informasi. Sementara itu, *National Education Association* (NEA) (dalam Arsyad, 2019) mendefinisikan media sebagai objek yang dapat diubah, dilihat, didengar, dibaca, atau dibahas, yang bersama dengan alat yang digunakan secara efektif dalam proses pembelajaran, dapat meningkatkan efektivitas program instruksional (Arsyad, 2019).

#### 2.1.2 Media Pembelajaran

Interaksi yang efektif antara pendidik dan peserta didik merupakan kunci untuk mencapai hasil belajar yang optimal (Hasan et al., 2021). Pendidik yang memiliki keahlian dan kreativitas dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif. Dalam mengajar, pendidik harus bersifat

fleksibel dan siap untuk menyesuaikan metode pengajaran agar dapat meningkatkan pemahaman serta membantu pembentukan karakter dan pandangan peserta didik (Hasan et al., 2021). Selain itu, penggunaan alat bantu seperti media pembelajaran sangat penting untuk memfasilitasi interaksi yang produktif dan mencapai tujuan pembelajaran. Media ini membantu pendidik dalam menyampaikan materi dengan lebih jelas dan menarik, yang pada gilirannya dapat meningkatkan motivasi dan ketertarikan peserta didik terhadap materi yang diajarkan (Hamalik dalam Arsyad, 2019).

Menurut Heinich et. al., (dalam Arsyad, 2019), media pembelajaran diartikan sebagai perantara yang mengandung informasi atau pesan dengan tujuan instruksional atau pendidikan, yang menghubungkan sumber dengan penerima. Gagne dan Briggs, (dalam Arsyad, 2019), juga menjelaskan bahwa media pembelajaran meliputi berbagai alat yang digunakan untuk menyampaikan konten materi ajar secara konkret. Contoh dari media pembelajaran ini termasuk buku, kaset, perekam video, film, *slide*, grafik, kamera video, foto, komputer, dan televisi, serta peralatan lain yang digunakan untuk mengekspresikan konten materi pendidikan secara fisik.

Dari pandangan tersebut, dapat disimpulkan bahwa media berfungsi sebagai alat penyebaran atau penyampaian pesan edukatif dari sumber ke penerima. Media yang digunakan dalam proses pembelajaran ini bisa berupa elemen visual, grafis, elektronik, atau audio. Media pembelajaran, seperti yang diuraikan oleh Seels dan Richey dalam Arsyad (2019), merupakan elemen penting dalam pendidikan yang terdiri atas pesan, individu, dan berbagai alat yang mendukung proses belajar mengajar.

Sejalan dengan kemajuan teknologi, media pembelajaran dapat dibedakan menjadi empat kategori utama, yakni media hasil teknologi cetak, teknologi audiovisual, teknologi komputer, serta teknologi gabungan cetak dan komputer.

a. Media Teknologi Cetak

Media cetak merujuk pada metode pencetakan mekanis atau fotografis yang digunakan untuk menghasilkan materi pembelajaran, seperti buku dan materi visual. Metode cetak tradisional termasuk cetak *offset*, *flexography*, *gravure*, dan *lithography*, yang semuanya menggunakan cetakan fisik untuk mentransfer gambar ke substrat cetak.

b. Media Teknologi Audiovisual

Media hasil teknologi audiovisual menggabungkan elemen audio dan visual melalui perangkat elektronik dan mekanik untuk menghasilkan informasi audiovisual selama proses pembelajaran.

c. Media Teknologi Komputer

Media berbasis komputer menggunakan mikroprosesor sebagai sumber untuk menciptakan atau mendistribusikan konten pembelajaran. Berbeda dengan media cetak atau audiovisual, media ini menyampaikan konten secara digital.

d. Media Gabungan Teknologi Cetak dan Komputer

Media ini merupakan kombinasi dari teknologi cetak dan komputer, memanfaatkan kelebihan kedua teknologi tersebut untuk menghasilkan konten cetak yang lebih efisien, fleksibel, dan berkualitas tinggi dengan bantuan digitalisasi dan otomatisasi.

### 2.1.3 Jenis-jenis Media Pembelajaran

Berbagai jenis media pembelajaran saat ini dipengaruhi oleh karakteristik masing-masing. Oleh karena itu, media pembelajaran dapat diklasifikasikan secara beragam untuk memenuhi kebutuhan di kelas (Fadilah, 2019). Pemahaman yang akurat dan komprehensif oleh pendidik tentang penggolongan dan pemilihan jenis media menjadi faktor penentu keberhasilan dalam menyampaikan pesan pembelajaran dari sumber kepada

peserta didik. Jenis media pembelajaran yang umum digunakan meliputi media audio, media visual, dan media audiovisual.

a) Media Audio

Media audio adalah kategori media yang mengandalkan indra pendengaran untuk menerima pesan. Pesan ini disampaikan melalui simbol-simbol auditif seperti ucapan, musik, dan efek suara. Media ini secara eksklusif menggunakan unsur-unsur suara untuk menyampaikan informasi. Dengan demikian, media audio menyediakan konten dalam format yang hanya bisa didengar, yang dapat memicu motivasi, fokus, emosi, dan pemikiran peserta didik agar mereka dapat memahami materi yang diberikan. Contoh media audio yang sering digunakan dalam proses pembelajaran antara lain kaset audio, siaran audio, CD, MP3, format WAV, radio internet, dan laboratorium bahasa (Fadilah, 2019).

b) Media Visual

Media visual, yang sering disebut sebagai media pandang, merupakan media yang memungkinkan seseorang untuk memahami informasi melalui penglihatan. Media ini terbagi menjadi dua kategori utama: media visual tidak diproyeksikan dan media proyeksi diam. Media visual tidak diproyeksikan adalah media sederhana yang tidak memerlukan proyektor dan layar untuk menampilkan gambar. Contoh dari kategori ini meliputi gambar mati atau diam (*still picture*); media grafis seperti grafik, sketsa, diagram, poster, bagan, papan flanel, dan papan buletin; bahan cetak seperti buku teks, modul, serta materi pengajaran atau panduan; serta media praktis dan aplikatif yang menggabungkan elemen dari ketiga jenis media sebelumnya, seperti *flipchart*, *Flashcard*, *flanelgraf*, dan papan buletin.

Media proyeksi diam adalah media visual yang menggunakan proyektor untuk menampilkan pesan dalam bentuk tulisan, gambar, angka, atau grafik. Media ini sering kali mirip dengan media grafis karena keduanya

menyajikan rangsangan visual, dan banyak bahan grafis digunakan dalam media proyeksi diam. Perbedaan utama adalah dalam media grafis, pesan disajikan langsung kepada audiens, sementara dalam media proyeksi diam, pesan harus diproyeksikan terlebih dahulu agar dapat dilihat. Media proyeksi diam kadang-kadang dilengkapi dengan rekaman audio, tetapi ada juga yang hanya berfokus pada elemen visual. Jenis media proyeksi diam mencakup berbagai format seperti *slide*, *filmstrip*, transparansi (*overhead transparency*) yang digunakan dengan OHP (*overhead projector*), proyektor *opaque* (tidak tembus pandang), dan mikrofilm (*microfiche*) (Fadilah, 2019).

c) Media Audiovisual Gerak

Media audiovisual gerak adalah jenis media yang menyampaikan pesan melalui indra pendengaran dan penglihatan, dengan gambar yang bergerak. Penggunaan media ini dapat membuat pengajaran lebih bermakna dan berkesan. Kombinasi elemen-elemen multimedia seperti audio, visual, gerakan, warna, dan efek tiga dimensi memberikan daya tarik khusus, yang diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berpikir peserta didik, memberikan kesan yang kuat, meningkatkan daya tarik pembelajaran, memotivasi siswa, dan memperjelas materi yang disampaikan sehingga tujuan pembelajaran tercapai. Contoh media audiovisual gerak meliputi film, televisi, video (VCD, DVD, VTR), komputer, dan media serupa (Fadilah, 2019).

#### **2.1.4 Macam-macam Media Pembelajaran**

Seorang pendidik dapat memanfaatkan berbagai macam media pembelajaran berdasarkan pada tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Fadilah (2019) mengelompokkan media pembelajaran yang bisa dimanfaatkan oleh pendidik kedalam sembilan bagian sebagai berikut:

- a. Bahan publikasi, termasuk buku, koran, dan majalah;

- b. Bahan bergambar, termasuk bagan, lukisan, grafik, foto, diagram, peta, dan gambar;
- c. Bahan pameran, termasuk papan demonstrasi, papan magnet, papan flanel, dan *bulletin board*;
- d. Bahan proyeksi, termasuk OHP (*overhead projector*), OHT (*overhead transparency*), salindia, film strip, dan film;
- e. Bahan rekaman audio, termasuk kaset video, piringan hitam, dan kaset *tape*;
- f. Bahan produksi, termasuk *termofek*, *tape recorder*, dan kamera;
- g. Bahan siaran, termasuk program televisi dan radio;
- h. Bahan pandang dengar (audiovisual), termasuk televisi, salindia bersuara, video, dan film suara; dan
- i. Benda model/peraga, termasuk diorama, miniatur, dan boneka.

### 2.1.5 Kriteria Media Pembelajaran

Mutu hasil belajar seorang peserta didik ditentukan oleh kualitas proses pembelajaran yang telah dilakukan dan hal ini dipengaruhi oleh ketepatan strategi pembelajaran yang digunakan (Miftah, 2022). Pemilihan media dalam proses pembelajaran sangat penting, terutama dalam memilih media yang sesuai untuk mengajarkan suatu bidang studi. Saat ini, terdapat banyak perangkat lunak yang tersedia, baik melalui komputer maupun perangkat bergerak (ponsel dan tablet), yang dapat dimanfaatkan sebagai media yang cocok untuk mata pelajaran yang disajikan melalui perangkat elektronik dalam bentuk multimedia interaktif (Miftah, 20225).

Untuk memilih media pembelajaran yang tepat dan sesuai, pendidik harus mempertimbangkan beberapa kriteria, seperti jumlah sasaran (kelompok kecil, sedang, atau besar), lokasi sasaran (di dalam kelas atau di ruang terbuka), jenis media pembelajaran dan tingkat kesulitan dalam penggunaannya, serta biaya yang dikeluarkan dibandingkan dengan manfaat yang diperoleh peserta didik. Richey (dalam Miftah, 2022) menyebutkan

kriteria media pembelajaran yang harus dipertimbangkan oleh pendidik, antara lain:

- a. Ketepatan/kesesuaian jenis media dengan tujuan pembelajaran;
- b. Dukungan terhadap isi bahan pelajaran;
- c. Kemudahan memperoleh media;
- d. Keterampilan pendidik dalam menggunakannya;
- e. Tersedianya waktu untuk menggunakannya; dan
- f. Kesesuaian dengan taraf berpikir anak.

Di samping itu, Hilman dan Dewi (dalam Miftah, 2022) mengemukakan kriteria pemilihan media yang mencakup:

- a. Tujuan instruksional yang hendak dicapai;
- b. Karakteristik peserta didik;
- c. Jenis rangsangan belajar yang diinginkan (audio atau visual), kondisi latar belakang atau lingkungan, dan sifat kinestetik;
- d. Ketersediaan sumber daya lokal;
- e. Bentuk media (media instan atau media rakit);
- f. Kepraktisan dan durabilitas media; dan
- g. Efektivitas biaya dalam jangka waktu panjang.

Menurut Murtafiah (dalam Miftah, 2022), kriteria pemilihan media pembelajaran mencakup:

- a. Tujuan instruksional;
- b. Sasaran peserta didik;
- c. Karakteristik media yang digunakan;
- d. Waktu;
- e. Biaya;
- f. Ketersediaan;
- g. Konteks penggunaan; dan
- h. Mutu teknis.

Selain itu, pendidik perlu memperhatikan media pembelajaran yang dipilih agar selaras dengan tujuan pembelajaran. Berikut sifat-sifat media pembelajaran yang menjadi kriteria khusus dalam pemilihan media (Rohmat dalam Miftah, 2022).

- a. Mempercepat dan mempermudah pencapaian tujuan pembelajaran;
- b. Klarifikasi maksud dan tujuan pemilihan media pembelajaran;
- c. Karakteristik media pembelajaran; dan
- d. Ketersediaan sejumlah media yang dapat dibandingkan atau dikompetisikan.

### **2.1.6 Manfaat Media Pembelajaran**

Pemanfaatan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat menginspirasi minat baru, meningkatkan motivasi, dan memicu rangsangan kegiatan belajar, serta dapat memiliki dampak psikologis yang signifikan pada peserta didik (Karo, 2019). Secara umum, manfaat media dalam pembelajaran adalah meningkatkan interaksi antara pendidik dan peserta didik, yang pada gilirannya akan meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran. Namun, secara lebih rinci, Kemp & Dayton (dalam Karo, 2019) menguraikan manfaat media sebagai berikut:

- a. Materi pelajaran dapat disampaikan dengan konsisten.
- b. Proses pembelajaran menjadi lebih terstruktur dan menarik.
- c. Pembelajaran menjadi lebih interaktif.
- d. Penggunaan waktu dan tenaga menjadi lebih efisien.
- e. Meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik.
- f. Memungkinkan pembelajaran fleksibel, dapat dilakukan di mana dan kapan saja.
- g. Membangkitkan sikap positif peserta didik terhadap pembelajaran dan materi.
- h. Mengubah peran pendidik menjadi lebih positif dan produktif.

Selain manfaat-manfaat tersebut, media pembelajaran juga memiliki manfaat praktis lainnya. Arsyad (2019) menyebutkan 3 manfaat praktis media pembelajaran dalam proses belajar mengajar, yaitu:

- a. Media pembelajaran dapat menyajikan pesan dan informasi dengan lebih jelas, memperlancar serta meningkatkan proses dan hasil belajar.
- b. Media pembelajaran dapat meningkatkan perhatian peserta didik dan mengarahkannya, sehingga memicu motivasi belajar, interaksi yang lebih aktif antara peserta didik dengan lingkungannya, dan memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk belajar secara mandiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
- c. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan dalam hal indra, ruang, dan waktu.

Media pembelajaran dapat menciptakan pengalaman yang serupa bagi peserta didik tentang kejadian-kejadian di sekitar mereka. Selain itu, media pembelajaran juga memfasilitasi interaksi langsung dengan pendidik, masyarakat, dan lingkungan mereka, seperti melalui kunjungan ke museum atau kebun binatang. Manfaat lain dari penggunaan media pembelajaran adalah sebagai berikut (Harahap, 2022).

- a. Media pembelajaran dapat mengatasi berbagai keterbatasan yang dialami peserta didik. Pengalaman hidup dalam keluarga dan masyarakat berpengaruh pada pengalaman peserta didik, namun media pembelajaran dapat membantu dalam hal ini, contohnya melalui film, TV, video, atau gambar.
- b. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan ruang kelas dengan menampilkan objek yang besar atau berat melalui media seperti foto, *slide*, atau model.
- c. Media pembelajaran dapat membantu dalam melihat objek yang terlalu kecil untuk dilihat dengan mata telanjang, seperti molekul atom, dengan menggunakan mikroskop, lup, atau model.
- d. Media bisa menangani gerakan yang terlalu lambat atau cepat melalui penggunaan film, *slide*, atau TV.

- e. Media pembelajaran dapat membantu dalam memahami hal-hal yang kompleks atau rumit untuk diamati, seperti sistem listrik pada pesawat terbang, melalui film, TV, atau gambar.
- f. Media pembelajaran dapat menampilkan peristiwa alam, seperti tiupan angin atau gerhana matahari, melalui film, film strip, atau *slide*.
- g. Media memungkinkan interaksi langsung antara peserta didik dengan lingkungan dan masyarakat, misalnya melalui kunjungan ke kebun binatang, museum, atau tempat-tempat alam.
- h. Media dapat menyajikan informasi secara konsisten kepada peserta didik, misalnya melalui penggunaan film, *slide*, atau mikroskop.
- i. Media dapat menyampaikan konsep dasar secara konkret dan realistis melalui gambar, film, atau model, sehingga peserta didik dapat memahaminya melalui pengamatan tidak langsung.
- j. Media dapat merangsang keinginan dan minat belajar baru serta memotivasi peserta didik untuk belajar lebih aktif. Hampir semua jenis media memiliki manfaat tersebut.

## **2.2 Media *Flashcard***

### **2.2.1 Pengertian *Flashcard***

Media *Flashcard* merupakan salah satu bentuk media visual yang berbentuk kartu bergambar. Kartu ini digunakan dengan cara diperlihatkan kepada anak secara cepat. Mansyur, (dalam Mappasoro, 2022) bahwa *Flashcard* adalah kartu bergambar yang dilengkapi kata-kata, yang diperkenalkan oleh Glenn Doman yang merupakan seorang dokter ahli bedah otak dari Philadelphia, Pennsylvania, yang menurutnya *Flashcard* ini digunakan dengan cara diperlihatkan kepada anak dan dibacakan secara cepat.

Kemudian, menurut Ratnawati (dalam Azhima et. al., 2021), media *Flashcard* dapat merangsang anak agar lebih cepat mengenal aksara, membuat minat anak semakin kuat menguasai konsep bahasa, serta merangsang kecerdasan dan ingatan anak. Dengan demikian, penggunaan media *Flashcard* dapat membantu anak mengenal konsep tata bahasa daerah

seperti kosakata bahasa dan aksara Lampung dengan menampilkan gambar bentuk dasar kosakata dan aksara Lampung, serta menampilkan benda-benda yang memiliki bentuk seperti bentuk kosakata dan aksara Lampung.

### **2.2.2 Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran *Flashcard***

Media *Flashcard* memiliki kelebihan dan kekurangan dalam penggunaannya. Menurut Susilana & Riyana (dalam Maeswaty, 2021), kelebihan media *Flashcard* antara lain:

a. Portabilitas

Ukurannya yang kecil membuat *Flashcard* mudah dibawa-bawa. *Flashcard* dapat disimpan di tas bahkan di saku, tidak memerlukan ruang yang luas, dan dapat digunakan baik di dalam ruangan maupun di luar ruangan.

b. Praktis

Pembuatan dan penggunaannya sangat praktis. Pendidik tidak memerlukan keahlian khusus dan media ini tidak memerlukan listrik.

c. Mudah Diingat

*Flashcard* menyajikan pesan-pesan pendek pada setiap kartu, memudahkan peserta didik untuk mengingat pesan-pesan tersebut. Kombinasi gambar dan teks membantu peserta didik mengenali konsep dengan lebih mudah.

d. Menyenangkan

*Flashcard* dapat digunakan dalam bentuk permainan. Misalnya, peserta didik dapat berlomba-lomba mencari benda atau nama-nama tertentu dari *Flashcard* yang disimpan secara acak.

Sedangkan kekurangan media *Flashcard* antara lain (Susilana & Riyana dalam Maeswaty, 2021):

1. Gambar hanya menekankan persepsi indra penglihatan.
2. Gambar benda yang terlalu kompleks kurang efektif untuk kegiatan pembelajaran.
3. Ukurannya sangat terbatas untuk digunakan dalam kelompok besar.

### 2.2.3 Unsur-Unsur Kebaruan *Flashcard*

Media pembelajaran *flashcard* yang dikembangkan dalam penelitian ini mengusung sejumlah unsur kebaruan yang dirancang untuk meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Lampung secara bermakna melalui pendekatan berbasis literasi. Salah satu unsur kebaruan utama terletak pada integrasi dimensi literasi dalam setiap elemen *flashcard*, baik dari sisi bahasa, visual, maupun konteks tematik. *Flashcard* tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu pengingat atau hafalan, tetapi juga sebagai media literasi fungsional yang mampu menumbuhkan pemahaman konseptual siswa terhadap kosakata dalam situasi nyata.

*Flashcard* dikembangkan dalam delapan tema kontekstual yang dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa, yaitu: (1) anggota tubuh, (2) warna, (3) hewan, (4) angka, (5) anggota keluarga, (6) sayur dan buah, (7) peralatan mandi dan makan, serta (8) benda di lingkungan rumah dan sekolah. Masing-masing kartu memiliki dua sisi: sisi depan menampilkan kosakata dalam Bahasa Lampung beserta padanan katanya dalam Bahasa Indonesia, sedangkan sisi belakang berisi gambar ilustratif yang sesuai. Kebaruan visual juga ditampilkan melalui penyisipan motif Kemudik, yaitu motif khas Kabupaten Way Kanan, pada sisi depan setiap kartu. Penambahan ornamen lokal ini tidak hanya memperkuat identitas budaya visual siswa, tetapi juga berkontribusi dalam pembentukan literasi budaya sebagai bagian dari penguatan karakter lokal dalam pembelajaran.

Kebaruan lainnya juga terletak pada penyusunan materi *flashcard* yang sejalan dengan pendekatan *Problem Based Learning (PBL)*. Dalam praktiknya, setiap tema *flashcard* dapat dikaitkan dengan skenario atau permasalahan sederhana yang memicu rasa ingin tahu dan mendorong siswa untuk menemukan makna kosakata secara aktif. Pendekatan ini memperluas dimensi literasi siswa dari sekadar mengenali kata menjadi mampu menafsirkan, mengaitkan, dan menggunakan kosakata dalam konteks kehidupan nyata. Dengan demikian, media *flashcard* ini tidak hanya berorientasi pada kemampuan menghafal, tetapi juga menumbuhkan keterampilan literasi yang lebih luas, kritis, dan aplikatif sesuai kebutuhan pembelajaran abad ke-21.

#### **2.2.4 Manfaat Media Pembelajaran *Flashcard***

Penggunaan media *Flashcard* melatih peserta didik untuk memperluas jangkauan pandangan mereka. Dengan demikian, mereka terbiasa melihat beberapa kata yang tertulis pada kartu dalam sekali pandang (Heryati, 2022). Selain itu, media ini dapat menumbuhkan motivasi dan persaingan yang sehat dalam kemampuan membaca. Suasana kelas menjadi lebih hidup dan menyenangkan, serta mampu mengurangi kejenuhan.

Dengan penggunaan media *Flashcard* dalam pembelajaran Bahasa Lampung, peserta didik diharapkan mampu mengembangkan dan meningkatkan kemampuan menghafal kosa kata Bahasa Lampung. Menurut Ulfah (2020), selain membantu peserta didik menghafal kosa kata, media pembelajaran juga diharapkan dapat mengurangi kebiasaan pendidik yang hanya memberikan ceramah di depan kelas.

#### **2.2.5 Langkah-langkah Penggunaan Media Pembelajaran *Flashcard***

Langkah-langkah penggunaan media *Flashcard* yang dikemukakan oleh Rudi Susilana dan Cepi Riyana (dalam Hoerudin, 2024) antara lain sebagai berikut.

- a. Pegang kartu yang telah disusun setinggi dada dan menghadap ke arah peserta didik.

- b. Cabutlah satu per satu kartu setelah pendidik selesai menerangkan di depan kelas.
- c. Berikan kartu-kartu yang telah diterangkan kepada peserta didik yang duduk berdekatan dengan pendidik. Minta mereka mengamati kartu tersebut satu per satu, lalu lanjutkan kepada peserta didik lainnya hingga semua mendapat giliran.
- d. Jika digunakan dalam bentuk permainan, letakkan kartu-kartu tersebut secara acak dalam sebuah kotak tanpa perlu disusun. Siapkan peserta didik yang akan berlomba, misalnya tiga orang berdiri sejajar, kemudian pendidik memberikan perintah.

### **2.3 Struktur Analitik Sintetik (SAS)**

SAS merupakan model pembelajaran yang terbilang cukup istimewa, karena pernah diprogramkan pemerintah RI mulai tahun 1974. Model ini dikhususkan untuk belajar membaca dan menulis permulaan di kelas permulaan SD, meskipun demikian, model SAS dapat digunakan dalam berbagai bidang pengajaran. Pada prinsipnya, model ini memiliki langkah operasional dengan urutan :

1. Struktural menampilkan keseluruhan
2. Analitik melakukan proses penguraian
3. Sintetik melakukan pembangunan kembali kepada bentuk struktural semula (Kurniasih & Berlin, 2016).

Metode SAS merupakan salah satu jenis metode yang bisa digunakan dalam proses pembelajaran MMP (Membaca Menulis Permulaan) bagi peserta didik pemula. Metode ini pada dasarnya merupakan perpaduan antara metode fonik dan metode linguistik. Meskipun demikian, ada perbedaan antara kode tulisan yang di analisis dalam metode linguistik dengan metode SAS. Dalam metode linguistik kode tulisan yang dianalisis berbentuk kata sedangkan dalam metode SAS kode tulisan yang dianalisis berbentuk kalimat pendek yang utuh. Metode SAS didasarkan atas asumsi bahwa pengamatan anak

mulai dari keseluruhan (gestalt) dan kemudian ke bagian-bagian (Abdulrahman, 2012).

### 2.3.1 Penerapan Struktur Analitik Sintetik (SAS)

Struktur Analitik Sintetik (SAS) dikenal juga sebagai metode membaca keseluruhan baru bagian. Yang dimaksud disini adalah anak dilatih menguraikan kata-kata dari sebuah kalimat, lalu kata, suku kata, hingga huruf dalam suku kata. Lanjut suku kata menjadi kata dan kata menjadi kalimat awal. Awalnya anak diminta membaca satu kalimat sederhana. Semakin lama, bentuk kalimat semakin panjang. Metode ini berdasarkan landasan linguistic sebetulnya menolong anak menguasai bacaan dengan lancar (Julfiani, Ismail, & Irmayanti, 2020).



Ini bola saya  
 i-ni bo-la sa-ya  
 i-n-i b-o-l-a s-a-y-a  
 i-ni bo-la sa-ya  
 Ini bola saya

Bola. Ini bola saya merupakan proses struktural yang menampilkan kalimat secara utuh. Yang kemudian analitik yaitu proses penguraian dari kalimat menjadi kata kemudian suku kata dari ini bola saya menjadi kata i-ni bo-la sa-ya dan diuraikan kembali menjadi huruf i-n-i b-o-l-a s-a-y-a dan terakhir yaitu proses sintetik yaitu penggabungan kembali ke dalam bentuk struktural semula, dari suku kata kembali ke kata kemudian kembali lagi menjadi satu kalimat utuh.

### 2.3.2 Langkah-langkah Struktur Analitik Sintetik (SAS)

Langkah-langkah SAS menurut (Indrianty, Kurniawan, & Witri, 2017) antara lain sebagai berikut.

1. Fase melakukan apersepsi dan motivasi kepada siswa dalam pembelajaran  
 Pada fase ini guru membimbing siswa mengamati sebuah gambar yang ada dipapan tulis dan memberikan beberapa pertanyaan kepada siswa.
2. Fase membaca kalimat sederhana berdasarkan gambar dan kartu kalimat  
 Pada fase ini guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk membaca kalimat sederhana dengan membaca kalimat secara struktural. Caranya adalah menghilangkan gambar sehingga tinggal kartukartu kalimat yang dibaca oleh siswa.
3. Fase melakukan analisis terhadap struktur kalimat  
 Pada fase ini guru membimbing siswa melakukan analisis terhadap struktur dengan cara memisahkannya menjadi kata, kata menjadi suku kata, dan suku kata menjadi huruf.
4. Fase melakukan sintesis (menggabungkan kembali struktur lengkap kalimat seperti semula)  
 Pada fase ini guru membimbing siswa melakukan proses sintesis dengan cara menggabungkan kembali setiap unsur tersebut menjadi struktur lengkap kalimat seperti semula.
5. Fase membuat Kesimpulan  
 Pada fase ini guru membimbing siswa dalam membuat kesimpulan.

### 2.3.3 Kelebihan dan Kelemahan Struktur Analitik Sintetik (SAS)

1. Kelebihan Struktur Analitik Sintetik (SAS)
  - a. SAS sejalan dengan prinsip linguistik yang memandang bahwa satuan bahasa terkecil yang bermakna untuk berkomunikasi adalah kalimat. Kalimat dibentuk oleh satuan-satuan bahasa dibawahnya yaitu kata, suku kata, dan fenom.
  - b. SAS dalam penerapannya menggunakan pengalaman berbahasa yang dimiliki oleh anak. Oleh karena itu, pengajarannya akan lebih

bermakna jika berawal dari sesuatu yang diketahui atau dikenal oleh anak.

- c. SAS sesuai dengan prinsip inkuiri (menemukan sendiri) anak akan mengenal dan menemukan sesuatu berdasarkan hasil temuannya (Tarigan, 2005).

## 2. Kelemahan Struktur Analitik Sintetik (SAS)

- a. SAS mempunyai kesan bahwa pengajar harus kreatif dan terampil serta sabar
- b. Tuntutan semacam ini dipandang sangat sukar untuk kondisi pengajar saat ini
- c. Banyak sarana yang harus dipersiapkan untuk pelaksanaan ini untuk sekolah-sekolah tertentu dirasa sukar
- d. SAS hanya untuk konsumen pelajaran diperkotaan dan tidak dipedesaan (Kurniasih & Berlin, 2016).

Indikator Struktur Analitik Sintetik (SAS) diambil dari langkah-langkah Struktur Analitik Sintetik (SAS) yaitu sebagai berikut.

1. Guru bercerita atau tanya jawab dengan murid disertai gambar (gambar sebuah keluarga).
2. Membaca beberapa gambar, misalnya gambar paman, nenek, kakek, dan Budi.
3. Membaca beberapa kalimat dengan gambar, misalnya di bawah ini gambar seorang paman terdapat bacaan “ ini paman Budi”.
4. Setelah hafal, dilanjutkan membaca tanpa bantuan gambar, misalnya: ini paman Budi, ini Budi.
5. Menganalisis sebuah kalimat menjadi kata, suku kata, dan huruf kemudian mensinteskannya kembali menjadi kalimat (Kurniasih & Berlin, 2016).

## 2.4 Kerucut Pengalaman Edgar Dale

Kerucut pengalaman oleh Edgar Dale (dalam Sanjaya, 2006) yang mengemukakan bahwa untuk memahami peranan media dalam proses mendapatkan pengalaman belajar bagi siswa, Edgar Dale melukiskannya dalam sebuah kerucut yang kemudian dinamakan kerucut pengalaman (*cone of experience*). Kerucut pengalaman Edgar Dale dianut secara luas untuk menentukan alat bantu atau media yang sesuai untuk memperoleh pengalaman belajar secara mudah.



1. *Direct Purposeful Experience*, yaitu pengalaman yang didapatkan secara sengaja/ nyata/ langsung.
2. *Contrived Experience*, yaitu pengalaman yang diperoleh melalui benda/ visualisasi/ dibuat-dibuat.
3. *Dramatized Experience*, yaitu pengalaman yang diperoleh melalui partisipasi dramatis.
4. *Demonstrations*, yaitu demonstrasi atau pertunjukan.
5. *Field Trips*, yaitu *study trips* atau kunjungan lapangan.
6. *Exhibition*, yaitu pengalaman yang diperoleh melalui pameran.
7. *Televisions*, yaitu pengalaman dari TV Pendidikan.
8. *Motion Picture*, yaitu gambar bergerak/slide.

9. *Recording- Radio Still Pictures*, yaitu rekaman radio atau gambar diam.
10. *Visual Symbols*, yaitu simbol visual. Pengalaman yang didapatkan pada tahap ini melalui grafik, bagan dan simbol.
11. *Verbal Symbol*, yaitu simbol verbal. Pengalaman yang didapat melalui penuturan kata-kata.

Berdasarkan uraian diatas, *verbal symbol* atau labang kata menempati posisi yang sangat rendah. Oleh karena itu, agar pembelajaran dapat memberikan gambaran bahwa pengalaman belajar dapat melalui proses perbuatan atau mengalami sendiri apa yang dipelajari, proses mengamati, dan mendengarkan melalui media tertentu dan proses mendengarkan melalui bahasa. Semakin konkret kita mempelajari bahan pengajaran contohnya melalui pengalaman langsung maka semakin banyak pengalaman yang diperoleh. Sebaliknya, semakin abstrak kita memperoleh pengalaman contohnya hanya mengandalkan bahasa verbal maka semakin sedikit pengalaman yang akan diperoleh (Sanjaya, 2006).

## **2.5 Kosakata Bahasa Lampung**

### **2.5.1 Pengertian Kosakata**

Tarigan (2015) menyatakan bahwa kosakata merupakan kata-kata yang menjadi perbendaharaan suatu bahasa. Kosakata mencakup semua kata dalam suatu bahasa, kata-kata yang dikuasai oleh individu, atau kata-kata yang digunakan oleh sekelompok orang dalam lingkungan tertentu. Selain itu, kosakata dapat merujuk pada daftar kata dan frase dari suatu bahasa yang disusun secara alfabetis dengan definisi dan penjelasannya (Rahmawati, 2014). Kosakata dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2023) merupakan perbendaharaan kata. Kosakata terdiri dari rangkaian huruf yang diucapkan dan mengandung makna sebagai ekspresi perasaan.

Sementara itu, Soedjito (dalam Rahmawati, 2014) mengemukakan bahwa kosakata menyatakan bahwa kosakata setara dengan perbendaharaan kata, leksikon, dan vokabuler, yaitu:

- a. Semua kata dalam suatu bahasa.
- b. Kekayaan kata yang dimiliki oleh seorang pembicara atau penulis.
- c. Semua kata yang digunakan dalam bidang ilmu tertentu.
- d. Semua kata yang sering digunakan oleh sekelompok orang dalam lingkungan yang sama.
- e. Daftar kata yang disusun seperti kamus dengan penjelasan singkat dan praktis.

### **2.5.2 Penguasaan Kosakata**

Penguasaan kosakata memainkan peran penting dalam berbahasa; makin banyak kosakata yang dimiliki seseorang, makin tinggi pula keterampilannya (Rahman, 2015). Jamaris (dalam Rahman, 2015) mengelompokkan kemampuan penguasaan kosakata menjadi dua kategori, yaitu 1) penguasaan kosakata reseptif, yaitu proses memahami apa-apa yang dituturkan oleh orang lain, reseptif diartikan sebagai penguasaan pasif; dan 2) penguasaan kosakata produktif, yaitu proses mengkomunikasikan ide, pikiran, dan perasaan melalui bahasa. Penguasaan kosakata memiliki peran besar dalam aktivitas sehari-hari karena pikiran seseorang hanya dapat dipahami dengan jelas oleh orang lain jika diungkapkan dengan menggunakan kosakata yang tepat.

### **2.5.3 Jenis-jenis Kosakata**

Kosakata terbagi menjadi dua jenis, antara lain sebagai berikut (Hurlock dalam Rahman, 2015).

#### **d. Kosakata Umum**

Kosakata umum mencakup kata-kata yang dapat digunakan dalam berbagai situasi, termasuk verba, nomina, kata adjektiva, dan adverbial.

e. Kosakata Khusus

Kosakata khusus adalah kata-kata dengan makna spesifik yang hanya dapat digunakan dalam situasi tertentu, misalnya warna, jumlah, ukuran, waktu, ucapan populer, dan istilah rahasia.

Sementara itu, Lado (dalam Fadly et. al., 2020) mengungkapkan bahwa perbendaharaan kosakata memiliki tiga tingkat kesulitan, yaitu kosakata mudah, kosakata normal, dan kosakata sulit. Hal utama yang menjadi penghambat peserta didik dalam menguasai kosakata bahasa daerah dipengaruhi oleh kemampuan peserta didik dalam mendengar kata-kata, mengucapkan kata-kata, membaca kata-kata, menulis kata-kata, mengartikan makna, serta belajar menggunakan dalam konteks sehari-hari. Dengan demikian, penguasaan kosakata bahasa daerah harus dilatih secara rutin dan berkelanjutan (Fadly et. al., 2020).

#### **2.5.4 Pembelajaran Kosakata**

Tarigan (2015) menyatakan bahwa pengajaran kosakata harus dilakukan secara sistematis dan terencana. Metodenya meliputi pengenalan kata-kata baru dalam konteks yang bermakna, penggunaan kata-kata dalam berbagai aktivitas komunikasi, dan pengulangan kata-kata untuk memperkuat ingatan. Tarigan (2015) menekankan pentingnya variasi metode, seperti penggunaan permainan kata, cerita, dan dialog, untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan efektif.

Tarigan (2015) menyatakan bahwa pembelajaran kosakata di sekolah dapat dilakukan melalui 13 teknik, yaitu:

- a. Pengajaran kontekstual, yaitu teknik pembelajaran kosakata menggunakan kata dalam kalimat yang menunjukkan maknanya.

- b. Penggunaan sinonim dan antonim, yaitu teknik mengajarkan kata-kata dengan makna yang sama atau berlawanan.
- c. Penggunaan gambar dan alat peraga, yaitu teknik pembelajaran kosakata menggunakan visual untuk memperjelas makna kata.
- d. Latihan pengucapan, yaitu teknik pembelajaran kosakata dengan cara membantu siswa dalam melafalkan kata-kata baru.
- e. Penggunaan permainan kata, yaitu teknik pembelajaran kosakata dengan cara membuat pembelajaran lebih menarik melalui permainan.
- f. Pembentukan kalimat, yaitu teknik pembelajaran kosakata dengan cara mendorong siswa untuk membuat kalimat dengan kata-kata baru.
- g. Penggunaan cerita atau narasi, yaitu teknik pembelajaran kosakata dengan cara menyisipkan kata-kata baru dalam cerita.
- h. Penggunaan dialog atau percakapan, yaitu teknik pembelajaran kosakata dengan cara melatih penggunaan kata dalam percakapan.
- i. Penggunaan leksikal tertentu, yaitu teknik pembelajaran kosakata dengan cara mengajarkan kata-kata yang sering muncul dalam teks tertentu.
- j. Penggunaan kamus, yaitu teknik pembelajaran kosakata dengan cara mengajarkan cara menggunakan kamus untuk mencari arti kata.
- k. Penggunaan teka-teki silang, yaitu teknik pembelajaran kosakata dengan cara mengasah kemampuan kosakata melalui teka-teki.
- l. Pengajaran etimologi, yaitu teknik pembelajaran kosakata dengan cara mengajarkan asal-usul kata untuk memperkaya pemahaman.
- m. Latihan menulis, yaitu teknik pembelajaran kosakata dengan cara mendorong siswa untuk menggunakan kata-kata baru dalam tulisan mereka.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik penggunaan gambar dan alat peraga. Teknik ini peneliti pilih setelah mempertimbangkan target media pembelajaran yang peneliti kembangkan, yaitu peserta didik sekolah dasar kelas 1. Media pembelajaran yang menggunakan gambar dinilai cukup efektif

untuk memberikan pembelajaran pada peserta didik sekolah dasar karena berisi gambar yang menarik serta beraneka warna dan ragam. Oleh sebab itu, peneliti mengembangkan media pembelajaran *Flashcard* bernama Kamus Lapah. Penggunaan kata “Kamus” dalam penamaan media pembelajaran ini merujuk pada konten *Flashcard* yang peneliti kembangkan. *Flashcard* Kamus Lapah berisi kosakata dalam bahasa Lampung berikut makna dan contoh penggunaannya. Hal ini sesuai dengan pengertian kamus oleh Kridalaksana (2023) yang mengartikan kamus sebagai buku referensi yang berisi daftar kata atau gabungan kata beserta keterangan mengenai berbagai aspek makna dan penggunaannya dalam bahasa, yang biasanya disusun secara alfabetis. Oleh sebab itu, media pembelajaran *Flashcard* yang peneliti kembangkan dapat berfungsi layaknya kamus.

### **2.5.5 Pengertian Bahasa Lampung**

Menurut Asshiddiqie (dalam Tubiyono, 2010) bahasa lokal merupakan salah satu sarana pembentuk kekayaan budaya bangsa yang plural (majemuk) di samping kekayaan keragaman cara berpikir, keragaman adat, dan keragaman sistem hukum adat. Menurut Nasution, dkk. (2008) Bahasa Lampung adalah bahasa daerah dan sebagai bahasa ibu bagi masyarakat di Provinsi Lampung.

Bahasa Lampung juga merupakan identitas daerah bagi masyarakat Lampung (Fadly & Alita, 2021). Lampung adalah salah satu provinsi di Indonesia yang memiliki letak strategis karena berada di ujung pulau Sumatera. Lokasi ini membuat provinsi Lampung dihuni oleh dua kelompok masyarakat: adat dan pendatang (Zulkarnais et al., 2018). Hal ini tercermin dalam lambang daerah Lampung, “Sang Bumi Ruwai Jurai,” yang berarti rumah bagi dua kelompok masyarakat dengan asal-usul yang berbeda (Putra et al., 2021).

### 2.5.6 Dialek Bahasa Lampung dan Penyebarannya

Bahasa Lampung dibagi menjadi 2 yaitu Pepadun dan Saibatin. Perbedaan Bahasa Lampung pada letak geografis. Bahasa Lampung dengan Dialek Nyow (Pepadun) adalah bahasa yang dipergunakan oleh masyarakat Lampung di wilayah nonpesisir. Adapun Bahasa Lampung Dialek Api (Saibatin) adalah bahasa yang dipergunakan oleh masyarakat pesisir. Berikut penjabaran Pepadun dan Saibatin serta adat istiadatnya.

#### a. Dialek Pepadun (Dialek O/Nyow)

Dialek Pepadun digunakan oleh masyarakat Lampung yang tinggal di wilayah nonpesisir, yang umumnya adalah daerah tengah atau daratan. Dialek ini memiliki ciri khas pelafalan dengan irama atau intonasi yang mengayun dan menekan, yang kadang-kadang dianggap kurang ramah karena cara berbicaranya.

Masyarakat Pepadun dapat memperoleh gelar adat meskipun hanya berasal dari kalangan masyarakat biasa. Upacara adat Cakak Pepadun digunakan untuk mendapatkan gelar adat. Pakaian adat laki-laki juga berbeda: masyarakat Pepadun menggunakan pakaian berwarna putih dengan mahkota “Kopiah Mas”, sedangkan masyarakat Saibatin menggunakan pakaian berwarna merah dengan mahkota “Ketupung Runcing”.

#### b. Dialek Saibatin (Dialek A/Api)

Dialek Saibatin digunakan oleh masyarakat Lampung yang tinggal di sepanjang pesisir, yang meliputi wilayah seperti Lampung Timur, Lampung Selatan, Bandar Lampung, Pesawaran, Tanggamus, Lampung Barat, dan Pesisir Barat. Dialek ini memiliki pelafalan yang lebih jelas dan hampir setara dengan pelafalan Bahasa Indonesia pada umumnya.

Masyarakat Saibatin cenderung lebih selektif dalam sistem kerajaan dan pemberian gelar adat. Hanya individu dengan garis keturunan kerajaan atau bangsawan yang berhak mendapatkan gelar adat dan menjadi Raja. Mahkota perempuan (Siger) Lampung Pepadun memiliki tujuh lekuk dengan hiasan bunga pada bagian atas. Pada acara adat dan pernikahan, warna baju yang digunakan oleh masyarakat Pepadun adalah merah.

### 2.5.7 Pembelajaran Bahasa Lampung

Pembelajaran bahasa Lampung di sekolah telah diatur oleh pemerintah Provinsi Lampung melalui Peraturan Gubernur nomor 39 Tahun 2014 terkait mata pelajaran Bahasa dan Aksara Lampung sebagai Muatan Lokal Wajib pada Jenjang Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah. Secara umum, pengajaran bahasa Lampung bertujuan agar peserta didik mempunyai pengetahuan dan keterampilan dasar berkomunikasi dengan menggunakan bahasa Lampung yang baik dan benar serta dapat digunakan sesuai dengan jenjang pendidikan (Agustina, 2005).

Berdasarkan peraturan pemerintah Provinsi Lampung tersebut, mata pelajaran Bahasa Lampung telah diajarkan sejak sekolah dasar. Berikut capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran (CP dan TP) Bahasa Lampung untuk sekolah dasar kelas 1 sampai dengan kelas 6.

Tabel 1 Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran Mata Pelajaran Bahasa Lampung untuk Sekolah Dasar Kelas 1

<b>Capaian Pembelajaran Fase A</b>
Murid memiliki kemampuan berbahasa Lampung dalam melafalkan dan menuliskan kata tentang diri dan lingkungan sekitarnya serta kegiatan/aktivitas sehari-hari untuk berkomunikasi dan bernalar sesuai dengan tujuan kepada mitra tutur seperti kepada teman atau orang dewasa. Murid mampu memahami dan menyampaikan pesan (gagasan, perasaan,

<p>dan kehendak), serta berperan dalam percakapan secara santun. Murid mampu meningkatkan penguasaan kosa kata bahasa Lampung melalui kegiatan berbahasa dan dengan topik beragam.</p>		
Elemen	Capaian Pembelajaran Berdasarkan Elemen/Domain	Tujuan Pembelajaran
<p>Ngedengei (Menyimak)</p>	<p>Murid mampu bersikap menjadi penyimak yang baik.</p>	<p>Murid mengidentifikasi diri menjadi pendengar yang penuh perhatian</p>
	<p>Murid mampu memahami informasi atau pesan melalui menyimak instruksi lisan berbahasa Lampung atau melalui media audio, audiovisual, atau tipe teks fiksi dan non fiksi (teks dibacakan dan/atau di dengar) tentang diri dan lingkungan.</p>	<p>Murid mengaitkan informasi atau pesan melalui menyimak lagu Lampung berbahasa Lampung atau melalui media audio atau audiovisual.</p>
<p>Ngebaco jamo memirsa dan memirsa) (Membaca dan memirsa)</p>	<p>Murid mampu bersikap menjadi pembaca dan pemirsa yang baik.</p>	<p>Murid mampu menganalisis kata-kata yang dikenali dalam bacaan sehari-hari dengan fasih.</p>
	<p>Murid mampu memahami informasi dan kosakata tipe teks (fiksi dan nonfiksi) yang dibaca atau tayangan yang di pirsakan dengan baik dalam bahasa Lampung tentang diri dan lingkungan.</p> <p>Murid mampu menambah kosakata baru bahasa Lampung dari teks yang dibaca atau</p>	<p>Murid mampu menelaah aksara Lampung yang dibaca atau tayangan yang dipirsakan dengan bantuan ilustrasi.</p>

	tayangan yang dipirsa dengan bantuan ilustrasi.	
Bebalah Jamo nyajikan  (Berbicara dan Menyajikan /mempresen tasikan)	Murid mampu melafalkan teks pendek berbahasa Lampung dengan volume dan intonasi yang tepat sesuai dengan kaidah dan konteks. Murid mampu bertanya, menjawab, atau menanggapi komentar orang lain (teman, guru, dan orang dewasa) dengan bahasa Lampung yang benar dan santun. Murid mampu mengungkapkan gagasan berbahasa Lampung dengan bantuan gambar dan/atau ilustrasi. Murid mampu menceritakan kembali dengan bahasa Lampung tentang suatu informasi yang dibaca, dibacakan, atau didengar dengan topik diri dan lingkungan.	Murid mampu mengidentifikasi kata bilangan 1-10 dan kata benda yang dilisankan secara santun menggunakan volume dan intonasi yang tepat sesuai konteks.
		Murid mampu menganalisis respons dengan bertanya, menjawab, atau menanggapi komentar orang lain (teman, guru, dan orang dewasa) dengan bahasa Lampung yang benar dan santun tentang 5 macam warna.
		Murid mampu menganalisis gagasan berbahasa Lampung dengan bantuan gambar dan/atau ilustrasi tentang hewan
		Murid mampu menceritakan kembali dengan bahasa Lampung tentang suatu informasi yang dibaca, dibacakan, atau didengar dengan topik diri dan lingkungan.
Nulis  (Menulis)	Murid mengembangkan tulisan tangan yang semakin baik berdasarkan kata – kata bahasa Lampung. Murid bersikap baik dalam menulis diatas kertas dan/atau melalui media digital	Murid mampu mengevaluasi cara menulis permulaan aksara Lampung di atas kertas atau melalui media digital berdasarkan kata-kata bahasa Lampung.
		Murid mampu mengevaluasi pengembangan tulisan tangan yang

	berdasarkan kata-kata bahasa Lampung. Murid mampu menulis kata berbahasa Lampung dengan beberapa kata berdasarkan kata yang dibaca atau didengar dan kehidupan sehari-hari.	semakin baik dengan metode penebalan aksara Lampung.
		Murid mampu menulis kata berbahasa Lampung dengan beberapa kata berdasarkan kata yang dibaca atau didengar dan kehidupan sehari-hari minimal 3 kata

Tabel 2. Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran Mata Pelajaran Bahasa Lampung untuk Sekolah Dasar Kelas 2

<b>Capaian Pembelajaran Fase A</b>		
<p>Murid memiliki kemampuan berbahasa Lampung dalam melafalkan dan menuliskan kata tentang diri dan lingkungan sekitarnya serta kegiatan/aktivitas sehari-hari untuk berkomunikasi dan bernalar sesuai dengan tujuan kepada mitra tutur seperti kepada teman atau orang dewasa. Murid mampu memahami dan menyampaikan pesan (gagasan, perasaan, dan kehendak), serta berperan dalam percakapan secara santun. Murid mampu meningkatkan penguasaan kosa kata bahasa Lampung melalui kegiatan berbahasa dan dengan topik beragam.</p>		
<b>Elemen</b>	<b>Capaian Pembelajaran Berdasarkan Elemen/Domain</b>	<b>Tujuan Pembelajaran</b>
Ngedengei (Menyimak)	<p>Murid mampu bersikap menjadi penyimak yang baik.</p> <p>Murid mampu memahami informasi atau pesan melalui menyimak instruksi lisan</p>	<p>Murid mengidentifikasi diri menjadi pendengar yang penuh perhatian</p> <p>Murid mengaitkan informasi atau pesan melalui menyimak lagu Lampung</p>

	berbahasa Lampung atau melalui media audio, audiovisual, atau tipe teks fiksi dan non fiksi (teks dibacakan dan/atau di dengar) tentang diri dan lingkungan.	berbahasa Lampung atau melalui media audio atau audiovisual atau teks
Ngebaco jamo memirsa  (Membaca dan memirsa)	Murid mampu bersikap menjadi pembaca dan pemirsa yang baik.  Murid mampu memahami informasi dan kosakata tipe teks (fiksi dan nonfiksi) yang dibaca atau tayangan yang di pirsa dengan baik dalam bahasa Lampung tentang diri dan lingkungan.  Murid mampu menambah kosakata baru bahasa Lampung dari teks yang dibaca atau tayangan yang dipirsa dengan bantuan ilustrasi.	Murid mampu menelaah minat terhadap aksara Lampung dan anak huruf yang dibaca atau dipirsa.
		Murid mampu menganalisis teks tentang keterangan waktu dan tempat yang dikenali dalam bacaan sehari-sehari dengan fasih.
Bebalah Jamo nyajiken  (Berbicara dan Menyajikan)	Murid mampu melafalkan teks pendek berbahasa Lampung dengan volume dan intonasi yang tepat sesuai dengan kaidah dan konteks. Murid mampu bertanya, menjawab, atau menanggapi komentar orang lain (teman, guru,	Murid mampu menelaah aksara Lampung dan Anak Huruf yang dibaca atau tayangan yang dipirsa dengan bantuan ilustrasi.
		Murid mampu mengidentifikasi Kata Ganti Orang sederhana dalam teks/dialog yang dilisankan secara

/mempresen tasikan)	dan orang dewasa) dengan bahasa Lampung yang benar dan santun.	santun menggunakan volume dan intonasi yang tepat sesuai konteks.
Bebalah jamo nyajiken	Murid mampu mengungkapkan gagasan berbahasa Lampung dengan bantuan gambar dan/atau ilustrasi. Murid mampu	Murid mampu menganalisis respons dengan bertanya, menjawab, atau menanggapi komentar orang lain
(Berbicara dan	menceritakan kembali dengan bahasa Lampung tentang suatu informasi yang dibaca, dibacakan, atau didengar dengan topik diri dan lingkungan.	(teman, guru, dan orang dewasa) dengan bahasa Lampung yang benar dan santun tentang teks/dialog berisi menggunakan kata Tanya.
Menyajikan /mempresen tasikan)	Murid mampu melafalkan teks pendek berbahasa Lampung dengan volume dan intonasi yang tepat sesuai dengan kaidah dan konteks. Murid mampu bertanya, menjawab, atau menanggapi komentar orang lain (teman, guru, dan orang dewasa) dengan bahasa Lampung yang benar dan santun.	Murid mampu menganalisis gagasan berbahasa Lampung dengan bantuan gambar dan/atau ilustrasi tentang kosa kata benda di sekitar
	Murid mampu mengungkapkan gagasan berbahasa Lampung dengan bantuan gambar dan/atau ilustrasi. Murid mampu menceritakan kembali dengan bahasa Lampung tentang suatu informasi yang dibaca, dibacakan, atau didengar dengan topik diri dan lingkungan.	(rumah, kelas, sekolah, lingkungan)

Nulis (Menulis)	Murid mengembangkan tulisan tangan yang semakin baik berdasarkan kata – kata bahasa Lampung. Murid bersikap baik dalam menulis diatas kertas dan/atau melalui media digital	Murid mampu menceritakan kembali dengan bahasa Lampung tentang suatu informasi yang dibaca, dibacakan, atau didengar dengan topik diri dan lingkungan menggunakan kata kerja sederhana.
Nulis (Menulis)	berdasarkan kata-kata bahasa Lampung. Murid mampu menulis kata berbahasa Lampung dengan beberapa kata berdasarkan kata yang dibaca atau didengar dan kehidupan sehari-hari.	Murid mampu mengevaluasi cara menulis permulaan aksara Lampung di atas kertas atau melalui media digital berdasarkan kata-kata bahasa Lampung.
	Murid mengembangkan tulisan tangan yang semakin baik berdasarkan kata – kata bahasa Lampung. Murid bersikap baik dalam menulis diatas kertas dan/atau melalui media digital berdasarkan kata-kata bahasa Lampung. Murid mampu menulis kata berbahasa Lampung dengan beberapa kata berdasarkan kata yang dibaca atau didengar dan kehidupan sehari-hari.	Murid mampu mengevaluasi pengembangan tulisan tangan yang semakin baik

Tabel 3. Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran Mata Pelajaran Bahasa Lampung untuk Sekolah Dasar Kelas 3

**Capaian Pembelajaran Fase B**

Pada akhir fase B, Murid secara umum memiliki kemampuan berbahasa Lampung untuk berkomunikasi dan bernalar sesuai dengan tujuan kepada teman sebaya dan orang dewasa tentang hal-hal menarik di lingkungan sekitarnya. Secara khusus Murid (1) mampu memahami dan menyampaikan gagasan, pesan, dan penokohan dari teks (deskripsi, informasional, dan narasi); (2) mampu mengungkapkan gagasan atau pesan dalam kerja kelompok atau diskusi; (3) mampu meningkatkan penguasaan kosakata baru melalui berbagai kegiatan berbahasa dan sastra Lampung dengan topik yang beragam; dan (4) mampu membaca teks berbahasa Lampung dengan fasih.

Elemen	Capaian Pembelajaran Berdasarkan Elemen/Domain	Tujuan Pembelajaran
Ngedengei (Menyimak)	Murid mampu memahami dan memaknai ide (pokok dan pendukung) dari teks (fiksi dan nonfiksi) melalui media audio, audiovisual, teks aural (teks yang dibacakan dan/atau didengar), dan instruksi lisan berbahasa Lampung.	Murid mampu mengenal kalimat tanya dari teks percakapan.
Ngebaco jamo memirsa (Membaca dan memirsa)	Murid mampu memahami informasi dan ide (pokok dan pendukung) dari tipe teks (fiksi dan nonfiksi) berbahasa Lampung dalam bentuk cetak atau elektronik tentang kehidupan sehari-hari. Murid mampu menambah kosakata baru dari teks (fiksi dan nonfiksi) berbahasa Lampung yang dibaca atau	<p>Murid mampu mengenal kata dasar/berimbuhan (awalan) dari teks</p> <p>Murid mampu membaca segata sederhana.</p> <p>Murid mampu membaca kata aksara Lampung</p>

	tayangan yang di pirsa sesuai dengan topik	
Bebalah Jamo nyajiken  (Berbicara dan Menyajikan /mempresen tasikan)	Murid mampu berbicara berbahasa Lampung dengan pilihan kata dan sikap tubuh (gesture) yang santun, serta menggunakan volume dan intonasi yang tepat sesuai konteks. Murid mampu mengajukan dan menanggapi pertanyaan berbahasa Lampung dalam suatu percakapan atau diskusi dengan aktif. Murid mampu mengungkapkan gagasan dalam suatu percakapan atau diskusi berbahasa Lampung sesuai dengan kaidahnya. Murid mampu menceritakan kembali dalam bahasa aLampung suatu informasi yang dibaca tau di dengar dari tipe teks (fiksi dan nonfiksi) dengan beragam topik.	Murid mampu menyebutkan sepuluh nama hewan dari teks atau gambar yang disediakan
		Murid mampu menyebutkan kata ganti orang dari percakapan yang disediakan.
Nulis  (Menulis)	Murid semakin terampil menulis tegak bersambung dalam kata-kata bahasa Lampung. Murid mampu menulis teks (fiksi dan nonfiksi) berbahasa Lampung sesuai dengan kaidah ejaan dan tata bahasa tentang beragam topik.	Murid mampu menulis kalimat Tunggal berpola S-P
		Murid mampu menulis kalimat aksara Lampung menggunakan anak huruf lebih dari satu

Tabel 4. Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran Mata Pelajaran  
Bahasa Lampung untuk Sekolah Dasar Kelas 4

<b>Capaian Pembelajaran Fase B</b>		
<p>Pada akhir fase B, Murid secara umum memiliki kemampuan berbahasa Lampung untuk berkomunikasi dan bernalar sesuai dengan tujuan kepada teman sebaya dan orang dewasa tentang hal-hal menarik di lingkungan sekitarnya. Secara khusus peserta didik (1) mampu memahami dan menyampaikan gagasan, pesan, dan penokohan dari teks (deskripsi, informasional, dan narasi); (2) mampu mengungkapkan gagasan atau pesan dalam kerja kelompok atau diskusi; (3) mampu meningkatkan penguasaan kosakata baru melalui berbagai kegiatan berbahasa dan mendengarkan lagu Lampung dengan topik yang beragam; dan (4) mampu membaca kalimat sederhana berbahasa Lampung dengan fasih.</p>		
<b>Elemen</b>	<b>Capaian Pembelajaran Berdasarkan Elemen/Domain</b>	<b>Tujuan Pembelajaran</b>
Ngedengei (Menyimak)	Murid mampu memahami dan memaknai ide (pokok dan pendukung) dari teks (fiksi dan nonfiksi) melalui media audio, audiovisual, teks aural (teks yang dibacakan dan/atau didengar), dan instruksi lisan berbahasa Lampung.	Murid mampu mengenal nama pahlawan dari Lampung, kerajinan Lampung seperti tapis, permainan tradisional.
Ngebaco jamo memirsa (Membaca dan memirsa)	Murid mampu memahami informasi dan ide (pokok dan pendukung) dari tipe teks (fiksi dan nonfiksi) berbahasa Lampung dalam bentuk cetak atau elektronik tentang kehidupan sehari-hari. Peserta didik mampu menambah	<p>Murid mampu mengenal dan menggunakan Kata Dasar-Berimbuhan, seperti awalan, sisipan (infiks)</p> <p>Murid mampu mengenal kata ulang dari kalimat sederhana</p>

	kosakata baru dari teks berbahasa Lampung yang dibaca atau tayangan yang di pirsu sesuai dengan topik.	
Bebalah jamo nyajikan (Berbicara dan Menyajikan /mempresen tasikan)	Murid mampu berbicara berbahasa Lampung dengan pilihan kata dan sikap tubuh (gesture) yang santun, serta menggunakan volume dan intonasi yang tepat sesuai konteks. Peserta didik mampu mengajukan dan menanggapi pertanyaan berbahasa Lampung dalam suatu percakapan atau diskusi dengan aktif. Peserta didik mampu mengungkapkan gagasan dalam suatu percakapan atau diskusi berbahasa Lampung sesuai dengan kaidahnya. Peserta didik mampu menceritakan kembali dalam bahasa Lampung suatu informasi yang dibaca atau didengar dari kalimat sederhana dengan beragam topik.	Murid mampu menyebutkan kata ganti lebih lengkap (contoh kuti ghumpok dll)
Nulis (Menulis)	Murid semakin terampil menulis Aksara Lampung dalam kata-kata bahasa Lampung. Murid mampu menulis kalimat sederhana sesuai dengan kaidah.	Murid mampu menyebutkan Kata Dasar-Berimbuhan lebih lengkap seperti akhiran dan gabungan.

Nulis (Menulis)	Murid mengembangkan tulisan tangan yang semakin baik berdasarkan kata – kata bahasa Lampung. Murid bersikap baik dalam menulis diatas kertas dan/atau melalui media digital berdasarkan kata-kata bahasa Lampung. Murid mampu menulis kata berbahasa Lampung dengan beberapa kata berdasarkan kata yang dibaca atau didengar dan kehidupan sehari-hari.	Murid mampu menulis kalimat tunggal berpola S-P-O dan S-P-K
		Murid mampu menulis kata benda/kata sifat menggunakan aksara Lampung
		Murid mampu menulis kalimat sederhana dalam aksara Lampung.

Tabel 5. Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran Mata Pelajaran Bahasa Lampung untuk Sekolah Dasar Kelas 5

Capaian Pembelajaran Fase C		
Elemen	Capaian Pembelajaran Berdasarkan Elemen/Domain	Tujuan Pembelajaran
Ngedengei (Menyimak)	Murid mampu menganalisis informasi berupa fakta, prosedur dengan mengidentifikasi ciri objek, urutan proses kejadian, dan nilai-nilai dari berbagai tipe teks berbahasa Lampung (fiksi dan nonfiksi) yang disajikan dalam	Murid mengenal istilah kekerabatan kemaman, keminan, dll.
		Murid mampu mendengarkan contoh pembacaan bandung

	bentuk lisan, teks aural (teks yang dibacakan dan/atau didengar)	
Ngebaco jamo memirsa  (Membaca dan memirsa)	Murid mampu membaca dengan lancar dan indah serta memahami informasi dan kosakata baru yang memiliki beragam makna (konseptual dan asosiatif) untuk mengidentifikasi objek, fenomena, dan karakter. Murid mampu mengidentifikasi ide pokok dan struktur tipe teks (fiksi dan nonfiksi) berbahasa Lampung tulis dan/atau audiovisual, serta menafsirkan nilai-nilai yang terkandung di dalam teks tersebut.	Murid mengenal Teteduhan/Sekiman dalam bahasa Lampung sederhana
		Murid mampu membaca kalimat sederhana dalam aksara Lampung.
Bebalah Jamo nyajiken  (Berbicara dan Menyajikan /mempresen tasikan)	Murid mampu menyampaikan informasi dalam bahasa Lampung secara fasih dan santun dengan menggunakan pilihan kata yang tepat sesuai dengan norma budaya atau kosakata baru yang bermakna konseptual dan asosiatif. Peserta didik menyampaikan suatu informasi atau pesan berdasarkan fakta, pengalaman, atau imajinasi (dari diri sendiri dan orang lain) secara indah dan menarik dalam berbagai tipe teks (prosa dan/atau	Murid menceritakan makanan Khas Lampung

	<p>puisi) berbahasa Lampung secara kreatif, logis, sistematis, dan santun untuk tujuan menghibur dan meyakinkan mitra tutur sesuai kaidah dan konteks.</p>	
<p>Nulis (Menulis)</p>	<p>Murid mampu menulis berbagai tipe teks (fiksi dan nonfiksi) berbahasa Lampung dari informasi atau pesan (gagasan, hasil pengamatan, pengalaman), dan imajinasi; serta menjelaskan hubungan kausalitas, serta menjelaskan hubungan kausalitas, menuangkan hasil pengamatan, dan meyakinkan pembaca. Peserta didik mampu menggunakan kaidah kebahasaan dan kesastraan untuk menulis berbagai tipe teks berbahasa Lampung sesuai dengan konteks dan norma budaya dengan menggunakan kosakata baru yang memiliki makna konseptual dan asosiatif. Peserta didik mampu</p>	<p>Murid mampu menulis kalimat sempurna dan tak sempurna</p>
		<p>Murid mampu mengenal ungkapan/idiom dalam bahasa Lampung</p>
		<p>Murid mengenal peribahasa dalam bahasa Lampung sederhana</p>

	<p>menyampaikan perasaan berdasarkan fakta dan imajinasi (dari diri sendiri dan orang lain) secara indah dan menarik dalam bentuk prosa atau puisi dengan penggunaan kosakata berbahasa Lampung secara kreatif.</p>	
--	---	--

Tabel 6. Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran Mata Pelajaran Bahasa Lampung untuk Sekolah Dasar Kelas 6

Capaian Pembelajaran Fase C		
Elemen	Capaian Pembelajaran Berdasarkan Elemen/Domain	Tujuan Pembelajaran
Ngedengei (Menyimak)	Murid mampu menganalisis informasi berupa fakta, prosedur dengan mengidentifikasi ciri objek, urutan proses kejadian, dan nilai-nilai dari berbagai tipe teks berbahasa Lampung (fiksi dan nonfiksi) yang disajikan dalam bentuk lisan, teks aural (teks yang dibacakan dan/atau didengar)	Murid mampu mengenal Pahlawan Lampung dan sejarahnya Raden Intan Lampung
		Murid mampu menyebutkan kata bilangan lebih dari puluhan

<p>Ngebaco jamo memirsa</p> <p>(Membaca dan memirsa)</p>	<p>Murid mampu membaca dengan lancar dan indah serta memahami informasi dan kosakata baru yang memiliki beragam makna (konseptual dan asosiatif) untuk mengidentifikasi objek, fenomena, dan karakter. Murid mampu mengidentifikasi ide pokok dan struktur tipe teks (fiksi dan nonfiksi) berbahasa Lampung tulis dan/atau audiovisual, serta menafsirkan nilai-nilai yang terkandung di dalam teks tersebut.</p>	<p>Murid mampu mengenal istilah kekerabatan seperti kelama, kenubi, dll.</p>
<p>Bebalah Jamo nyajiken</p> <p>(Berbicara dan Menyajikan /mempresen tasikan)</p>	<p>Murid mampu menyampaikan informasi dalam bahasa Lampung secara fasih dan santun dengan menggunakan pilihan kata yang tepat sesuai dengan norma budaya atau kosakata baru yang bermakna konseptual dan asosiatif. Peserta didik menyampaikan suatu informasi atau pesan berdasarkan fakta, pengalaman, atau imajinasi (dari diri sendiri dan orang lain) secara indah dan menarik dalam berbagai tipe teks (prosa dan/atau puisi) berbahasa Lampung secara kreatif, logis, sistematis, dan santun untuk tujuan menghibur</p>	<p>Murid mampu mengekspresikan teks pidato sederhana</p>
		<p>Murid terampil melafalkan lagu Lampung dalam bahasa Lampung.</p>

	dan meyakinkan mitra tutur sesuai kaidah dan konteks.	
Nulis (Menulis)	Murid mampu menulis berbagai tipe teks (fiksi dan nonfiksi) berbahasa Lampung dari informasi atau pesan (gagasan, hasil pengamatan, pengalaman), dan imajinasi; serta menjelaskan hubungan kausalitas, serta menjelaskan hubungan kausalitas, menuangkan hasil pengamatan, dan meyakinkan pembaca. Peserta didik mampu menggunakan kaidah kebahasaan dan kesastraan untuk menulis berbagai tipe teks berbahasa Lampung sesuai dengan konteks dan norma budaya dengan menggunakan kosakata baru yang memiliki makna konseptual dan asosiatif. Peserta didik mampu menyampaikan perasaan berdasarkan fakta dan imajinasi (dari diri sendiri dan orang lain) secara indah dan menarik dalam bentuk prosa atau puisi dengan penggunaan kosakata berbahasa Lampung secara kreatif.	Murid mampu menulis kalimat tunggal berpola S-P-O-K
		Murid mampu membaca dan menulis kalimat dalam aksara Lampung.

Berdasarkan CP dan TP di atas, pengenalan dan penguasaan kosakata bahasa Lampung terdapat pada TP untuk kelas 1 SD. Maka dari itu, media pembelajaran yang peneliti kembangkan berfokus untuk ditargetkan pada peserta didik sekolah dasar kelas 1.

Berkaitan dengan pembelajaran bahasa Lampung, jika peserta didik sudah memiliki kesadaran bahwa mereka perlu belajar bahasa Lampung demi kelangsungan dan kelestarian budaya mereka, hal tersebut dapat menjadi langkah awal untuk keberlangsungan pemeliharaan bahasa Lampung. Namun, peserta didik cenderung lebih menikmati apa yang diberikan guru secara pasif. Hal tersebut terjadi akibat kurangnya kemampuan peserta didik dalam menguasai kosakata bahasa Lampung (Agustina, 2005).

Agustina (2005) mengemukakan bahwa akar permasalahan sulitnya peserta didik dalam belajar bahasa Lampung dan menguasai kosakata bahasa Lampung antara lain sebagai berikut.

- a. Media yang terbatas berkaitan dengan konteks peserta didik;
- b. Peserta didik yang memiliki rasa ingin tahu rendah;
- c. Adanya dua dialek dalam bahasa Lampung sehingga baik pendidik dan peserta didik kesulitan untuk menguasai keduanya;
- d. Lebih banyak peserta didik yang berasal dari suku lain di luar Lampung;  
dan
- e. Suasana belajar yang monoton dan kurang atraktif.

## **2.6 *Problem Based Learning***

### **2.6.1 *Pengertian Model Pembelajaran Problem Based Learning***

*Problem Based Learning* (PBL) adalah model pembelajaran yang menghadirkan masalah kontekstual untuk merangsang peserta didik belajar dalam kelompok guna memecahkan masalah nyata dan mengikat rasa ingin tahu mereka terhadap pembelajaran, sehingga mereka mengembangkan model belajar mereka sendiri (Kemendikbud, 2014). PBL, yang juga dikenal

sebagai pembelajaran berbasis masalah, merupakan salah satu model yang dikembangkan dari teori belajar konstruktivisme Piaget dan Vygotsky. Konstruktivisme menekankan bahwa pengetahuan adalah hasil konstruksi manusia melalui interaksi dengan objek, fenomena, pengalaman, dan lingkungan mereka.

PBL mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi karena peserta didik belajar menyelesaikan masalah dunia nyata secara terstruktur untuk mengonstruksi pengetahuan mereka. Masalah sebagai titik awal pembelajaran dirancang dan dipilih dengan kualitas yang sesuai dan relevan dengan dunia nyata peserta didik, sehingga menstimulasi kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik mereka serta memungkinkan mereka menemukan solusi dalam diskusi kelompok bersama teman sebaya.

Model pembelajaran berbasis masalah (PBL) adalah pendekatan yang mengorganisasikan pembelajaran di sekitar pertanyaan dan masalah, dengan menghadirkan situasi kehidupan nyata yang autentik dan bermakna untuk mendorong peserta didik melakukan penyelidikan dan inkuiri. PBL menghindari jawaban sederhana dan memungkinkan adanya berbagai solusi untuk situasi tersebut (Darwati dan Purana, 2021).

Ciri khas PBL meliputi pembentukan kelompok-kelompok kecil yang kolaboratif, di mana proses pembelajaran dilakukan dengan menghadirkan masalah nyata yang kritis dan menantang. Pendekatan ini tidak hanya memfasilitasi akuisisi pengetahuan, tetapi juga meningkatkan keterampilan komunikasi, kerja tim, pemecahan masalah, pembelajaran mandiri, berbagi informasi, dan menghormati orang lain (Darwati dan Purana, 2021).

PBL dapat digunakan untuk memotivasi peserta didik dalam mengidentifikasi, meneliti konsep, dan prinsip-prinsip yang perlu mereka pelajari melalui masalah yang diberikan. Peserta didik bekerja dalam

kelompok kecil, membawa keterampilan mereka bersama-sama, berkomunikasi, dan mengintegrasikan informasi (Darwati dan Purana, 2021).

### 2.6.2 Karakteristik Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

Karakteristik metode PBL antara lain sebagai berikut (Wulandari, 2013):

- a. Pembelajaran dimulai dengan pemberian masalah yang terkait dengan kehidupan nyata.
- b. Masalah dipilih sesuai dengan tujuan pembelajaran.
- c. Peserta didik menyelesaikan masalah melalui penyelidikan autentik.
- d. Peserta didik bekerja dalam kelompok kecil untuk mencari solusi atas masalah yang diberikan.
- e. Pendidik bertindak sebagai tutor dan fasilitator.
- f. Peserta didik bertanggung jawab untuk memperoleh pengetahuan dan informasi dari berbagai sumber.
- g. Peserta didik mempresentasikan hasil penyelesaian masalah dalam bentuk produk tertentu, misalnya berupa suatu pemrograman.

Sementara itu, Darwati (2021) menyatakan bahwa karakteristik *Problem Based Learning* antara lain:

- a. Masalah atau Isu-isu  
Titik awal pembelajaran dan aktivitas dalam *problem based learning* adalah masalah atau isu yang menarik. Fokus bidang kajian diarahkan pada masalah yang ada di lingkungan sekitar peserta didik daripada masalah yang terdapat dalam disiplin akademik.
- b. Otentik  
Peserta didik mencari solusi yang realistis terkait dunia nyata dan masalah autentik. Masalah yang menjadi fokus peserta didik harus relevan dengan pertanyaan sosial penting, yang nantinya akan mereka hadapi dalam kehidupan.
- c. Penyelidikan dan Pemecahan Masalah

Dalam *problem based learning*, peserta didik terlibat secara aktif dalam belajar melalui penyelidikan dan pemecahan masalah daripada memperoleh pengetahuan dan keterampilan hanya melalui mendengarkan atau membaca.

d. Pandangan Interdisipliner

Peserta didik mengeksplorasi berbagai disiplin ilmu dan memberikan pandangan dari beberapa perspektif ketika terlibat dalam penyelidikan *problem based learning*.

e. Kolaborasi Kelompok Kecil

Pembelajaran terjadi dalam kelompok kecil yang terdiri dari 5-6 orang anggota.

f. Produk, Artefak, Pameran, dan Presentasi

Peserta didik menunjukkan hasil pembelajaran mereka dengan menciptakan produk, artefak, dan mengadakan pameran. Dalam banyak kasus, mereka mempresentasikan hasil pekerjaan mereka kepada teman-teman dan tamu undangan dari kelas lain atau masyarakat.

### 2.6.3 Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

#### *Learning*

Darwati (2021) mengemukakan kelebihan *problem based learning*, antara lain:

- a. Merupakan teknik yang efektif untuk memahami isi pelajaran dengan lebih mendalam.
- b. Menantang kemampuan peserta didik serta memberikan kepuasan saat mereka menemukan pengetahuan baru.
- c. Meningkatkan partisipasi aktif peserta didik dalam proses pembelajaran.
- d. Membantu peserta didik mentransfer pengetahuan mereka untuk memahami dan memecahkan masalah dalam kehidupan nyata.

- e. Membantu peserta didik mengembangkan pengetahuan baru serta bertanggung jawab terhadap pembelajaran yang mereka lakukan.

Trianto (dalam Rahmatia, 2020) menyatakan kelebihan dari model PBL ini antara lain:

- a. relevan dengan kehidupan peserta didik
- b. konsep sesuai dengan kebutuhan peserta didik
- c. memupuk sifat inquiry peserta didik
- d. retensi konsep jadi kuat
- e. memupuk kemampuan *Problem Solving*.

Berkaitan dengan *Problem Solving*, Yaqin A dan J.A.P (dalam Ati dan Setiawan, 2020) menyatakan fungsi *Problem Solving* bagi peserta didik, antara lain:

- a. Model ini menjadi lebih relevan dalam konteks pendidikan di sekolah.
- b. Membiasakan peserta didik untuk terampil dalam menghadapi dan memecahkan masalah.
- c. Merangsang kemampuan peserta didik untuk berpikir kreatif dan terampil dalam menyelesaikan masalah.

Di samping kelebihan yang dimiliki oleh model *problem based learning*, model ini memiliki beberapa kekurangan, antara lain (Hamruni dalam Darwati, 2021):

- a. Jika peserta didik tidak berminat atau merasa bahwa masalah yang dipelajari terlalu sulit untuk dipecahkan, mereka akan enggan untuk mencoba.
- b. Keberhasilan pembelajaran berbasis masalah memerlukan waktu yang cukup banyak untuk persiapan.
- c. Tanpa pemahaman yang baik mengenai masalah yang dipelajari, peserta didik tidak akan belajar secara efektif atau mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

#### 2.6.4 Langkah-langkah Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

Langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran *problem based learning* berkaitan dengan sintak pembelajaran dalam penyusunan RPP/modul ajar. Direktorat Jendral Guru dan Tenaga Kependidikan (2018) menetapkan sintak model pembelajaran *problem based learning* sebagai berikut.

- a. Orientasi peserta didik pada masalah
- b. Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar
- c. Membimbing penyelidikan individu maupun kelompok
- d. Mengembangkan dan menyajikan hasil karya
- e. Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah

Tabel 7. Langkah-langkah Pembelajaran *Problem Based Learning*

Langkah Kerja	Aktivitas Pendidik	Aktivitas Peserta Didik
Orientasi peserta didik pada masalah	Guru menyampaikan masalah yang akan dipecahkan secara kelompok. Masalah yang diangkat hendaknya kontekstual. Masalah bisa ditemukan sendiri oleh peserta didik melalui bahan bacaan atau lembar kegiatan.	Kelompok mengamati dan memahami masalah yang disampaikan guru atau yang diperoleh dari bahan bacaan yang disarankan.

Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar	Guru memastikan setiap anggota memahami tugas masing-masing.	Peserta didik berdiskusi dan membagi tugas untuk mencari data/bahan-bahan/alat yang diperlukan untuk menyelesaikan masalah.
Membimbing penyelidikan individu maupun kelompok	Guru memantau keterlibatan peserta didik dalam pengumpulan data/bahan selama proses penyelidikan.	Peserta didik melakukan penyelidikan (mencari data/referensi/sumber) untuk bahan diskusi kelompok.
Mengembangkan dan menyajikan hasil karya	Guru memantau diskusi dan membimbing pembuatan laporan sehingga karya setiap kelompok siap untuk dipresentasikan.	Kelompok melakukan diskusi untuk menghasilkan solusi pemecahan masalah dan hasilnya dipresentasikan/disajikan dalam bentuk karya.
Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah	Guru membimbing presentasi dan mendorong kelompok memberikan penghargaan serta masukan kepada kelompok lain. Guru bersama peserta didik menyimpulkan materi.	Setiap kelompok melakukan presentasi, kelompok yang lain memberikan apresiasi. Kegiatan dilanjutkan dengan merangkum/membuat kesimpulan sesuai dengan masukan yang diperoleh dari kelompok lain.

### 2.6.5 Prinsip-prinsip Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

*Problem Based Learning* memiliki tiga prinsip utama, antara lain sebagai

berikut (Darwati, 2021).

a. Pembelajaran Merupakan Suatu Proses Konstruktif

Peserta didik secara aktif membangun pengetahuan mereka sendiri, memahami teori berdasarkan pengalaman pribadi dan interaksi dengan lingkungan sekitar.

b. Pembelajaran Merupakan Suatu Proses Yang Dimotori Oleh Keinginan Dari Dalam Diri Sendiri

Peserta didik menetapkan tujuan belajar mereka, mencari cara untuk mencapainya, termasuk strategi belajar yang harus diterapkan, sumber belajar yang digunakan, dan mengantisipasi kelemahan yang mungkin menghambat pencapaian tujuan tersebut.

c. Pembelajaran Merupakan Suatu Proses Kolaborasi

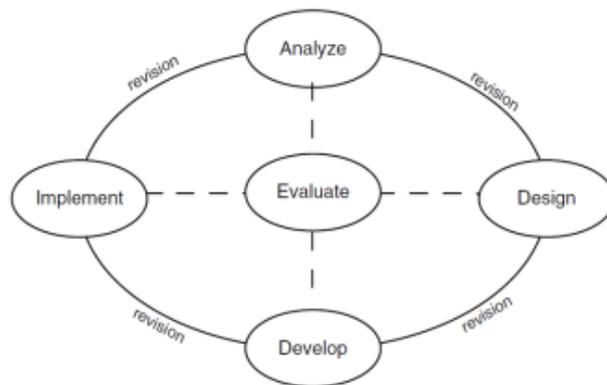
Peserta didik didorong untuk berinteraksi dengan sesama anggota kelompok, memungkinkan mereka untuk membentuk pemahaman baru tentang suatu permasalahan melalui kolaborasi

### III. METODE PENELITIAN

#### 3.1 Desain Penelitian

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*).



Gambar 1. Langkah-langkah Penelitian R&D dengan Pendekatan ADDIE (Branch, 2009)

Kelima tahapan tersebut dijabarkan sebagai berikut:

- a. Analisis pendahuluan untuk mengidentifikasi potensi masalah.
- b. Mendesain media pembelajaran *Flashcard* Kamus Lapah.
- c. Mengembangkan materi pada media pembelajaran *Flashcard* Kamus Lapah yang disesuaikan dengan tujuan, yaitu penguasaan kosakata bahasa Lampung.
- d. Mengaplikasikan materi *Flashcard* Kamus Lapah di sekolah.
- e. Evaluasi media pembelajaran yang telah diuji coba.

Pengembangan produk berupa *Flashcard* Kamus Lapah ini melibatkan analisis kebutuhan dan uji kelayakan produk. Penelitian ini menghasilkan *Flashcard* Kamus Lapah yang telah dikembangkan dan dapat digunakan berdasarkan hasil uji lapangan secara sistematis. Produk ini dievaluasi dan diperbaiki secara berkala hingga sesuai dengan kriteria kelayakan yang telah disepakati.

### **3.2 Prosedur Penelitian dan Pengembangan**

#### *1. Analysis* (Tahap Analisis)

Penelitian dan pengembangan *Flashcard* Kamus Lapah dimulai dengan analisis kebutuhan, yang dilakukan berdasarkan potensi dan masalah yang ada dalam pembelajaran teks percakapan bahasa Lampung. Analisis ini didasarkan pada pengumpulan data untuk mengembangkan *Flashcard* Kamus Lapah. Potensi dan masalah pembelajaran diamati melalui wawancara dengan guru mengenai penggunaan media pembelajaran, khususnya media pembelajaran untuk materi Bahasa Lampung, serta melalui peninjauan kompetensi isi, kompetensi dasar, indikator, tujuan pembelajaran, dan ruang lingkup materi Bahasa Lampung.

#### *2 Design* (Tahap Perancangan)

Perancangan *Flashcard* Kamus Lapah dimulai dengan menentukan topik

dan konsep yang akan digunakan dalam *Flashcard*, yakni kosakata dalam bahasa Lampung. Peneliti juga mengumpulkan data referensi yang relevan untuk digunakan dalam pengembangan *Flashcard* Kamus Lapah. Pada tahap ini juga peneliti membuat *storyboard*. Penyusunan *storyboard* berisi mengenai rencana awal berkaitan dengan isi yang termuat dalam media pembelajaran *Flashcard*.

### 3. *Development* (Tahap Pengembangan)

Pengembangan *Flashcard* Kamus Lapah dilakukan dengan menggunakan *platform Canva education* sesuai dengan rancangan produk. Setelah *Flashcard* dikembangkan, peneliti pada tahap ini melakukan validasi produk menggunakan angket validasi. Validasi dilakukan oleh ahli materi, ahli media dan pendidik bahasa Lampung untuk memastikan kelayakannya. Tujuan validasi ini adalah untuk menentukan apakah produk yang dikembangkan layak dan sesuai dengan kemampuan yang diukur. Hasil validasi isi dari ahli materi, ahli media dan pendidik bahasa Lampung terdiri atas penilaian, komentar dan saran. Setelah itu, produk akan diperbarui dengan mempertimbangkan rekomendasi ahli materi, ahli media dan pendidik Bahasa Lampung. Hasil validasi kemudian dimanfaatkan untuk merevisi desain produk sehingga diperoleh desain produk yang layak untuk diujicobakan kepada peserta didik.

### 4. *Implement* (Tahap Implementasi)

Media pembelajaran *Flashcard* Kamus Lapah yang telah dikembangkan kemudian diimplementasikan atau diujicobakan di lapangan, yaitu peserta didik UPT SD Negeri 01 Banjar Agung. Pengujian ini dilakukan untuk mengetahui respons peserta didik terhadap media yang telah dikembangkan. Hasil dari pengujian ini digunakan dalam evaluasi produk, sehingga peneliti dapat mengetahui perkembangan peserta didik dalam menguasai kosakata bahasa Lampung.

## 5. *Evaluate* (Tahap Evaluasi)

Evaluasi pengembangan media pembelajaran berbentuk *Flashcard* Kamus Lapah dilakukan dalam tiga tahap, yaitu:

a. Uji ahli/pakar yang relevan dengan bidang kajian.

Uji ahli atau pakar merupakan langkah penting dalam proses pengembangan untuk memperoleh umpan balik dari individu yang ahli dalam bidang terkait. Uji ini melibatkan ahli media/teknologi dan ahli konten pembelajaran yang akan menilai validitas produk yang dikembangkan. Sebelum produk digunakan dalam implementasi, para ahli memberikan komentar, kritik, saran, dan koreksi yang akan digunakan untuk memperbaiki desain produk. Teknik yang digunakan dalam uji ahli ini adalah diskusi dan pengisian angket penilaian. Hasil dari uji ini kemudian digunakan untuk merevisi dan menyempurnakan desain produk sehingga menjadi layak dan siap digunakan.

b. Uji teman sejawat, yaitu guru bidang studi bahasa Lampung di SD.

Uji teman sejawat, yang melibatkan praktisi pembelajaran seperti guru bahasa Lampung di sekolah dasar, merupakan langkah penting dalam proses pengembangan produk pembelajaran. Tujuan dari uji ini adalah untuk menghimpun umpan balik dari guru-guru tentang produk yang sedang dikembangkan. Evaluasi ini mencakup berbagai aspek seperti kebahasaan, relevansi konten, daya tarik penyajian, dan aspek visual, yang semuanya dinilai melalui angket yang diisi oleh para guru. Setelah itu, hasil yang diperoleh dari angket tersebut dianalisis secara deskriptif dengan menggunakan metode kualitatif untuk memahami secara mendalam tanggapan dan saran dari guru-guru tersebut.

c. Uji kelayakan berdasarkan pandangan peserta didik sebagai pengguna *Flashcard* Kamus Lapah.

Kelayakan penggunaan *Flashcard* Kamus Lapah oleh peserta didik

sebagai pengguna dilakukan untuk mendapatkan respons terhadap produk yang telah dikembangkan. Penilaian kelayakan ini dilakukan melalui penggunaan angket di UPT SD Negeri 01 Banjar Agung, Kec. Baradatu, Way Kanan. Hasil dari penilaian ini menunjukkan bahwa produk operasional berupa media pembelajaran berbentuk *Flashcard* Kamus Lapah dinilai dapat digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

### **3.3 Data dan Sumber Data**

Data pada penelitian ini merujuk pada kebutuhan peserta didik terhadap media pembelajaran *Flashcard* serta penguasaan kosakata bahasa Lampung oleh peserta didik UPT SD Negeri 01 Banjar Agung. Data tersebut digunakan oleh peserta didik dalam mengembangkan media pembelajaran *Flashcard* Kamus Lapah sehingga media yang dihasilkan relevan dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Data pada penelitian ini bersumber dari pendidik Bahasa Lampung serta peserta didik UPT SD Negeri 01 Banjar Agung sebagai sumber data primer. Sumber data yang peneliti peroleh berupa dokumen tertulis, dokumentasi foto dan video, serta rekaman hasil wawancara antara peneliti dengan pendidik dan peserta didik. Sumber data sekunder pada penelitian ini antara lain buku-buku penunjang dan buku teks Bahasa Lampung untuk sekolah dasar.

### **3.4 Instrumen Penelitian**

Dalam penelitian ini, digunakan angket berbentuk Skala Likert untuk menilai kelayakan media pembelajaran *Flashcard* bagi peserta didik sekolah dasar. Angket ini diberikan kepada ahli materi, ahli media, pendidik bahasa Lampung dan siswa dengan penilaian terhadap empat aspek kriteria, yaitu isi, kebahasaan, sajian, dan kegrafisan. Panduan pengembangan media pembelajaran yang digunakan mengacu pada Departemen Pendidikan

Nasional tahun 2008. Instrumen penelitian berbentuk checklist yang diadopsi dari evaluasi pengembangan yang sebelumnya digunakan oleh (Maryana, 2021).

Penilaian dilakukan dengan mengisi kotak yang paling sesuai berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan. Jika suatu item dianggap sangat layak, kotak yang diberi tanda "SL" akan dicentang (√) dengan skor 4. Jika dianggap layak, kotak yang bertanda "L" akan dicentang (√) dengan skor 3. Apabila cukup layak, kotak yang bertanda "CL" akan dicentang (√) dengan skor 2. Namun, jika dianggap tidak layak, kotak yang bertanda "TL" akan dicentang (√) dengan skor 1. Selain memberikan penilaian, validator ahli atau pakar juga memberikan saran perbaikan untuk media pembelajaran *Flashcard* berbasis *problem based learning* untuk meningkatkan kemampuan kosakata agar dapat digunakan dengan baik. Berikut ini adalah tabel instrumen evaluasi pengembangan media pembelajaran yang melibatkan ahli materi, ahli media, pendidik bahasa Lampung dan uji coba untuk siswa.

Tabel 8. Instrumen Validasi Media Pembelajaran *Flashcard* dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Lampung untuk Ahli Materi

No.	Aspek Penilaian	Indikator Penilaian		Skala Penilaian			
				SL (4)	L (3)	CL (2)	TL (1)
1.	Kelayakan Isi	1	Kesesuaian Informasi <i>Flashcard</i>				
		2	Kesesuaian Terjemahan				
		3	Kesesuaian kebutuhan				
		4	Kesesuaian dengan manfaat untuk menambah wawasan				
		5	Kegiatan terkait pengetahuan				
		6	Kegiatan terkait keterampilan				
2.	Kebahasaan	7	Kelaziman istilah yang digunakan				
		8	Kesesuaian dengan kaidah bahasa				

		9	Penggunaan bahasa yang tidak menimbulkan penafsiran ganda				
		10	Kejelasan cara penggunaan <i>Flascard</i>				
3.	Kegrafikan	11	Ketepatan tata letak				
		12	Ketepatan ilustrasi, gambar, tabel dan foto				
		13	Kejelasan ilustrasi				
		14	Kesesuaian desain tampilan Kamus				
		15	Ketepatan memilih ukuran huruf				
		16	Kemenarikan tampilan ajar				
<b>Total</b>							

**Keterangan:**

**SL (Sangat Layak)** : Sangat Layak jika seluruhnya sesuai dengan indikator dan deskriptor

**L (Layak)** : Layak jika sebagian besar sesuai dengan indikator dan deskriptor.

**CL (Cukup Layak)** : Cukup Layak 50% sesuai dengan indikator dan deskriptor.

**TL (Tidak Layak)** : Tidak Layak jika tidak sesuai dengan indikator dan deskriptor.

Simpulan: Media pembelajaran *Flashcard* untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Lampung berbasis *problem based learning* ini dinyatakan:

1.	Layak untuk diproduksi tanpa revisi	
2.	Layak untuk diproduksi setelah revisi sesuai saran	

Sumber: (Maryana, 2021)

Dalam penilaian oleh ahli media memberikan tanda centang (√) pada kolom yang paling sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan. Skor diberikan berdasarkan tingkat kelayakan. Jika suatu item dianggap sangat layak, kolom "SL" akan dicentang (√) dengan skor 4. Jika dianggap layak, kolom "L" akan dicentang (√) dengan skor 3. Apabila cukup layak, kolom "CL" akan dicentang (√) dengan skor 2. Namun, jika dianggap tidak layak, kolom "TL" akan dicentang (√) dengan skor 1. Selain memberikan penilaian, ahli media sebagai pengguna media pembelajaran *Flashcard* untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Lampung berbasis *problem based learning* juga memberikan saran perbaikan agar media pembelajaran yang dikembangkan menjadi layak digunakan.

Tabel 9. Instrumen Penilaian Media Pembelajaran *Flashcard* dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Lampung untuk ahli media

No.	Aspek Penilaian	Indikator Penilaian		Skala Penilaian			
				SL (4)	L (3)	CL (2)	TL (1)
1.	Kebergunaan	1	Media dapat membantu guru dalam penyampaian materi pembelajaran				
		2	Media memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran				
		3	Media memudahkan proses pembelajaran				
		4	Kemudahan penggunaan dan pengoperasian media				
		5	Media dapat digunakan kapan saja dan dimana saja				
2.	Keterbacaan	6	Huruf dapat dibaca dengan jelas				
		7	Ukuran huruf sesuai				
		8	Kesesuaian komposisi warna huruf				
		9	Kesesuaian jenis tipografi				
		10	Bahasa dapat mudah dipahami				
3.	Kualitas Tampilan	11	Kesesuaian gambar yang digunakan				

		12	Gambar yang dipergunakan menarik				
		13	Kesesuaian letak penempatan gambar				
		14	Keseimbangan antara tata letak teks dan gambar				
		15	Kesesuaian komposisi warna				
<b>Total</b>							

**Keterangan:**

**SL (Sangat Layak)** : Sangat Layak jika seluruhnya sesuai dengan indikator dan deskriptor

**L (Layak)** : Layak jika sebagian besar sesuai dengan indikator dan deskriptor.

**CL (Cukup Layak)** : Cukup Layak 50% sesuai dengan indikator dan deskriptor.

**TL (Tidak Layak)** : Tidak Layak jika tidak sesuai dengan indikator dan deskriptor.

Simpulan: Media pembelajaran *Flashcard* untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Lampung berbasis *problem based learning* ini dinyatakan:

1.	Layak untuk diproduksi tanpa revisi	
2.	Layak untuk diproduksi setelah revisi sesuai saran	

Sumber: (Maryana, 2021)

Dalam penilaian oleh pendidik bahasa Lampung memberikan tanda centang (√) pada kolom yang paling sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan. Skor diberikan berdasarkan tingkat kelayakan. Jika suatu item dianggap sangat layak, kolom "SL" akan dicentang (√) dengan skor 4. Jika dianggap layak, kolom "L" akan dicentang (√) dengan skor 3. Apabila cukup layak, kolom "CL" akan dicentang (√) dengan skor 2. Namun, jika dianggap tidak layak,

kolom "TL" akan dicentang (√) dengan skor 1. Selain memberikan penilaian, guru sebagai pengguna media pembelajaran *Flashcard* untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Lampung berbasis *problem based learning* juga memberikan saran perbaikan agar media pembelajaran yang dikembangkan menjadi layak digunakan.

Tabel 10. Instrumen Penilaian Media Pembelajaran *Flashcard* dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Lampung untuk Pendidik Bahasa Lampung dan Teman Sejawat

No.	Aspek Penilaian	Deskriptor	Kriteria				
			SL (4)	L (3)	CL (2)	TL (1)	
1.	Kelayakan Isi	1	Kesesuaian Informasi <i>Flashcard</i>				
		2	Kesesuaian Terjemahan				
		3	Kesesuaian kebutuhan				
		4	Kesesuaian dengan manfaat untuk menambah wawasan				
2.	Kebahasaan	5	Kelaziman istilah yang digunakan				
		6	Kesesuaian dengan kaidah bahasa				
		7	Penggunaan bahasa yang tidak menimbulkan penafsiran ganda				
		8	Kejelasan cara penggunaan <i>Flashcard</i>				
4.	Kegrafikan	9	Ketepatan tata letak				
		10	Ketepatan ilustrasi, gambar, dan foto				
		11	Kesesuaian desain tampilan <i>Flashcard</i>				
		12	Ketepatan memilih ukuran huruf				
		13	Kemenarikan tampilan ajar				
<b>Total</b>							

**Keterangan:**

**SL (Sangat Layak)** : Sangat Layak jika seluruhnya sesuai dengan indikator dan deskriptor

**L (Layak)** : Layak jika sebagian besar sesuai dengan indikator dan deskriptor.

**CL (Cukup Layak)** : Cukup Layak 50% sesuai dengan indikator dan deskriptor.

**TL (Tidak Layak)** : Tidak Layak jika tidak sesuai dengan indikator dan deskriptor.

Simpulan: Media pembelajaran *Flashcard* untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Lampung berbasis *problem based learning* ini dinyatakan:

1.	Layak untuk diproduksi tanpa revisi	
2.	Layak untuk diproduksi setelah revisi sesuai saran	

Sumber: (Maryana, 2021)

Dalam rangka memperoleh pandangan peserta didik terhadap pengguna media pembelajaran *Flashcard* yang telah dibuat, peneliti menyebarkan angket kepada peserta didik. Tanggapan dan pandangan peserta didik dianggap sebagai masukan yang berharga bagi peneliti. Jika dianggap sangat layak, kolom "SL" akan ditandai dengan tanda centang (√) dengan skor 4. Jika dianggap layak, kolom "L" akan ditandai dengan tanda centang (√) dengan skor 3. Jika dianggap cukup layak, kolom "CL" akan ditandai dengan tanda centang (√) dengan skor 2. Jika dianggap tidak layak, kolom "TL" akan ditandai dengan tanda centang (√) dengan skor 1.

Tabel 11. Instrumen Uji Coba Media Pembelajaran *Flashcard* dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Lampung kepada Peserta Didik sebagai Pengguna

No.	Indikator	Deskriptor	Kriteria				
			SL (4)	L (3)	CL (2)	TL (1)	
1.	Aspek Kelayakan Sajian	1	<i>Flashcard</i> Kamu Lapah ini memiliki isi yang jelas				
		2	<i>Flashcard</i> ini mudah dipahami				

		3	Pembelajaran menggunakan kamus ini menimbulkan suasana yang menyenangkan				
		4	Pembelajaran menggunakan <i>Flascard</i> ini menimbulkan kreativitas				
		5	Pembelajaran menggunakan <i>Flashcard</i> ini dapat membantu mendapatkan infotmasi				
		6	Penggunaan media pembelajaran ini dapat menuntun peserta didik untuk berkomunikasi dengan baik				
		7	Penyajian bagan dan gambar				
2.	Aspek Kebahasaan	8	Kata yang ditulis sesuai dengan kaidah kebahasaan				
		9	Kata yang digunakan dalam kamus ini mudah dipahami				
3.	Grafis	10	Desain kartu kamus ini menarik				
		11	Letak gambar seimbang antara teks dan gambar				
		12	Ukuran, bentuk, dan warna gambar menarik siswa dalam membaca dan belajar				
		13	Jenis dan ukuran mudah dibaca				
<b>Total</b>							

**Keterangan:**

**SL (Sangat Layak)** : Sangat Layak jika seluruhnya sesuai dengan indikator dan deskriptor

**L (Layak)** : Layak jika sebagian besar sesuai dengan indikator dan deskriptor.

**CL (Cukup Layak)** : Cukup Layak 50% sesuai dengan indikator dan deskriptor.

**TL (Tidak Layak)** : Tidak Layak jika tidak sesuai dengan indikator dan deskriptor.

Sumber: (Maryana, 2021)

### 3.5 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang peneliti gunakan pada penelitian ini ialah sebagai berikut.

#### 1) Wawancara

Dalam pengembangan *Flashcard* Kamus Lapah untuk pembelajaran Bahasa Lampung, peneliti melakukan wawancara dengan pendidik dan peserta didik. Tujuan dari wawancara ini adalah untuk memahami situasi pembelajaran Bahasa Lampung dan mengidentifikasi kebutuhan yang perlu diakomodasi dalam pengembangan produk *Flashcard* Kamus Lapah. Dengan memahami perspektif para pengguna, peneliti dapat merancang produk yang lebih relevan dan efektif dalam mendukung proses pembelajaran.

#### 2) Observasi

Dalam pengembangan *Flashcard* Kamus Lapah untuk pembelajaran Bahasa Lampung pada peserta didik sekolah dasar, peneliti menerapkan teknik observasi. Observasi ini bertujuan untuk memperoleh informasi tentang proses pengembangan produk, khususnya pembuatan *Flashcard* Kamus Lapah. Selama observasi, peneliti mengamati pelaksanaan pembelajaran Bahasa Lampung dan tingkat penguasaan kosakata bahasa Lampung oleh peserta didik. Dengan memahami situasi pembelajaran dan kebutuhan pengguna, peneliti dapat merancang produk yang lebih relevan dan efektif dalam mendukung proses pembelajaran.

#### 3) Dokumentasi

Dokumentasi merujuk pada pencatatan peristiwa yang telah terjadi sebelumnya, yang bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya monumental yang dihasilkan oleh individu. Dalam penelitian ini, dokumentasi sangat penting untuk meningkatkan akurasi dan keandalan hasil observasi dan wawancara. Penggunaan bukti-bukti yang dapat direkam dalam bentuk

video atau gambar memungkinkan peneliti untuk memperoleh informasi yang lebih lengkap dan mendalam.

#### 4) Kuesioner/Angket

Angket disebarakan kepada ahli/pakar yang memiliki keahlian di bidang terkait (ahli materi dan ahli media), praktisi (guru mata pelajaran bahasa Lampung) di sekolah dasar. Tujuan dari penyebaran angket ini adalah untuk mendapatkan penilaian objektif tentang kelayakan *Flashcard* Kamus Lapah yang telah dikembangkan serta mengevaluasi daya tarik penggunaannya, dengan harapan dapat meningkatkan motivasi siswa dalam proses pembelajaran. Angket ini merupakan sebuah instrumen penelitian yang digunakan untuk mengumpulkan data yang relevan. Validasi oleh pakar/ahli melalui angket dilakukan untuk menilai kelayakan media pembelajaran *Flashcard* Kamus Lapah yang telah dikembangkan.

### 3.6 Teknik Analisis Data

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode analisis data dengan teknik deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Proses analisis data melibatkan kajian terhadap lembar validasi dari uji ahli, lembar angket peserta didik, dan lembar angket pendidik. Langkah-langkah yang akan peneliti tempuh dalam analisis data antara lain sebagai berikut.

#### 1. Evaluasi oleh Ahli Pembelajaran dan Pendidik Bahasa Lampung

Lembar yang telah dievaluasi oleh ahli pembelajaran dan pendidik akan diubah dari pendekatan deskriptif menjadi pendekatan berbasis angka. Ini memungkinkan kita untuk mengukur dan menggambarkan kualitas media pembelajaran yang telah dikembangkan secara lebih terukur.

#### 2. Perhitungan Skor Rata-rata

Setelah data terkumpul, skor rata-rata untuk setiap kriteria yang dinilai akan dihitung. Rumus yang digunakan akan sesuai dengan petunjuk yang diberikan (mungkin mengacu pada metode statistik tertentu, seperti mean atau median).

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{n}$$

Keterangan:

$\bar{X}$  = skor rata-rata

N = jumlah penilaian

$\sum X$  = jumlah skor

Setelah menghitung rata-rata skor dari semua kriteria penilaian, langkah selanjutnya adalah mengonversi skor tersebut menjadi persentase atau proporsi. Skor persentase diperoleh dengan menghitung rata-rata jawaban berdasarkan instrumen penilaian dari satu ahli materi, satu ahli media, satu guru Bahasa Lampung, dan siswa sekolah dasar. Rumus untuk menghitung persentase kelayakan media pembelajaran *Flashcard* adalah sebagai berikut.:

$$\text{persentase} = \frac{\text{jumlah skor yang dihasilkan}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

Hasil skor dari perhitungan tersebut akan menunjukkan tingkat kelayakan dari penelitian, yaitu pengembangan media pembelajaran *Flashcard* Kamus Laph Bahasa Lampung untuk siswa sekolah dasar. Penilaian dilakukan oleh ahli media, ahli materi, pendidik, dan peserta didik sebagai pengguna, khususnya peserta didik UPT SD Negeri 01 Banjar Agung, Baradatu, Way Kanan. Setelah memperoleh hasil persentase skor, data tersebut akan diubah

menjadi data kualitatif dengan menggunakan interpretasi skor berdasarkan pedoman dari Riduwan & Sunarto (2009: 23), yang telah dimodifikasi.

Tabel 12. Kriteria Tingkat Kelayakan

<b>No.</b>	<b>Rentang Skor</b>	<b>Kriteria</b>
1.	21%—40%	Tidak Layak
2.	41%—60%	Cukup Layak
3.	61%—80%	Layak
4.	81%—100%	Sangat Layak

## V. SIMPULAN DAN SARAN

### 5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan hal-hal berikut.

1. Proses pengembangan media pembelajaran *Flashcard* berbasis *problem based learning* menggunakan lima tahap (1) *Analysis* (Tahap Analisis), yaitu melakukan wawancara dengan pendidik Bahasa Lampung di UPT SD Negeri 01 Banjar Agung. (2) *Design* (Tahap Perancangan), yaitu dilakukan penyusunan materi *flashcard* dan membuat *storyboard*. (3) *Development* (Tahap Pengembangan), yaitu merealisasikan rancangan desain sehingga menjadi sebuah media pembelajaran *Flashcard* menggunakan *flatfrom canva education* dan validasi produk oleh ahli pembelajaran, ahli media dan pendidik bahasa Lampung. (4) *Implement* (Tahap Implementasi), yaitu uji coba produk terhadap tiga orang teman sejawat dan sepuluh peserta didik kelas 1 SD. (5) *Evaluate* (Tahap Evaluasi), yaitu pembagian angket validasi kepada peserta didik untuk menilai media pembelajaran *Flashcard* yang sudah dikembangkan. Selain itu, peserta didik juga diminta untuk menyampaikan komentar dan sarannya sebagai pengguna produk sebagai revisi akhir produk.
2. Media pembelajaran *Flashcard* yang dikembangkan layak sebagai media pembelajaran bahasa Lampung berdasarkan hasil validasi. Validasi ahli pembelajaran mendapatkan nilai rata-rata 3,4 atau 84,4% dengan kategori sangat layak. Validasi ahli media mendapatkan nilai rata-rata 3,9 atau 98% dengan kategori sangat layak. Validasi pendidik bahasa Lampung mendapatkan nilai rata-rata 3,7 atau 92% dengan kategori sangat layak. Uji coba dengan empat orang teman sejawat mendapatkan nilai rata-rata 3,84 atau 96% dengan kategori sangat layak.

3. Media pembelajaran *flashcard* yang dikembangkan mendapatkan respon yang sangat baik dari peserta didik saat uji coba dengan lima belas peserta didik dan mendapatkan nilai rata-rata 3,83 atau 96% dengan kategori sangat layak. Selain itu, masukan dan saran terkait kekurangan media pembelajaran *Flashcard* yang dikembangkan sudah ditindaklanjuti pada tahap *Development* (Tahap Pengembangan) dan *Evaluate* (Tahap Evaluasi).
4. Penggunaan media pembelajaran *flashcard* yang dikembangkan efektif meningkatkan penguasaan kosakata peserta didik melalui kegiatan berkeompok dan permainan tebak kata, peserta didik dapat menjadi lebih aktif, senang belajar dan mampu mengingat serta melafalkan kosakata dengan lebih baik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran *Flashcard* berbasis *Problem based learning* menggunakan *flatform canva education* untuk siswa kelas I SD sangat layak digunakan.

## 5.2 Saran

Berdasarkan hasil pembahasan penelitian dan pengembangan media pembelajaran *Flashcard* yang telah dikembangkan, maka peneliti dapat memberikan saran sebagai berikut.

1. Para pendidik, hasil penelitian hendaknya dapat memanfaatkan media pembelajaran *Flashcard* untuk pembelajaran bahasa lampung dan turut berinovasi dalam mengembangkan media pembelajaran *Flashcard* serupa dengan tema yang lain.
2. Media pembelajaran *Flashcard* diharapkan dapat menjadi salah satu cara pelestarian bahasa lampung pada generasi muda diprovinsi lampung.
3. Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi peneliti lain sebagai acuan pembandingan dalam melaksanakan penelitian pengembangan yang serupa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, Eka Sofia. (2005). *Penerapan Pendekatan Kontekstual dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Lampung (Doctoral Dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia)*.
- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran*. Depok: Rajawali Pers
- Ati, Tri Puji, and Yohana Setiawan. (2020). *Efektivitas problem based learning-problem solving terhadap kemampuan berpikir kritis dalam pembelajaran matematika siswa kelas V*. Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika 4.1: 294-303.
- Azhima, Idzni, R. Sri Martini Meilanie, and Agung Purwanto. (2021). *Penggunaan media flashcard untuk mengenalkan matematika permulaan pada anak usia dini*. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini 5.2: 2008-2016.
- Abdulrahman, M. (2012). *Anak Berkesulitan Belajar (Teori, Diagnosis, dan Remediasinya)*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design-The ADDIE Approach*. New York: Springer.
- Darmawan, D., & Dinn W., (2018). *Model Pembelajaran di Sekolah*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Darwati, Iga Mas, and I. Made Purana. (2021). *Problem Based Learning (PBL): Suatu model pembelajaran untuk mengembangkan cara berpikir kritis peserta didik*. Widya Accarya 12.1: 61-69.
- Fadilah, Ninik Uswatun. (2019). *Media Pembelajaran*. Kemenag 1000: 1-6.
- Fadly, Ahmad, Ratna Dewi Kartikasari, Doam Rosydiyanti. (2020). *Kamus Pelajar sebagai Media Pembelajaran Pemer kaya Kosakata Bahasa Inggris*. Seminar Nasional Penelitian Universitas Muhammadiyah Jakarta: 7 (10): 2745-6080
- Harahap, Putri Husnul Khotimah (2022). *Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Dalam Mengembangkan Minat Belajar Siswa Di Sekolah*. Pendidikan Bahasa dan Sastra, 1(2).

- Hasan, Hasmiana. (2021). *Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Ketuntasan belajar IPS Materi Perkembangan Teknologi Produksi, Komunikasi, dan Transportasi Pada Peserta didik Kelas IV SD Negeri 20 Banda Aceh*. Universitas Syiah Kuala: JURNAL PESONA DASAR Vol. 3 No.4, Oktober 2016, (hal 22 – 33).
- Hernawan, Asep Herry, Hj Permasih, and Laksmi Dewi. (2012). *Pengembangan bahan ajar*. Direktorat UPI, Bandung 4.11: 1-13.
- Heryati, Y. (2022). *The Implementation of Character Education on Bahasa Indonesia through Active Learning in Elementary Schools*. Proceedings of the 1st Bandung English Language Teaching International Conference (BELTIC 2018) - Developing ELT in the 21st Century.
- Hoerudin, Cecep Wahyu. (2024). *Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Dengan Menggunakan Media Flash Card Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar*. Jurnal Ilmu Pendidikan (ILPEN) 3.1: 1-15.
- Hosnan, M. (2014). *Pendekatan Sainifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21*.
- Indrianty, D., Kurniawan, O., & Witri, G. (2017). Penerapan Metode SAS (Struktural Analitik Sintetik) Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa Kelas I SDN 88 Pekanbaru. *Garuda.Ristekbrin.Go.Id*, 72, 1–13. Diambil dari <https://media.neliti.com/media/publications/205362-penerapan-metode-sas-struktural-analitik.pdf>
- Intan, Purnama Sari. (2022). *Perancangan Aplikasi Edukasi Belajar Bahasa Lampung Menggunakan Linear Congruent Method (LCM)*. Jurnal Teknologi Pintar 2.10.
- Jamil Suprihatiningrum. (2016). *Strategi Pembelajaran: Teori & Aplikasi*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Julfiani, Ismail, & Irmayanti. (2020). *Keterampilan Literasi Dengan Menggunakan Metode Struktur Analitik Sintetik (SAS) Dalam Suatu Tinjauan Teoritis*. Sijai: IAI Muhammadiyah Sinjai.
- Karo-Karo, Isran Rasyid dan Rohani. (2019). *Manfaat Media dalam Pembelajaran*. Universitas Islam Negeri Sumatera Utara: AXIOM: Vol. VII, No. 1, Januari – Juni 2018.
- Kosasih, Engkos. (2021). *Pengembangan bahan ajar*. Bumi Aksara.

- Kridalaksana, Harimurti. (2022). *Kamus Linguisti (Edisi Keempat)*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Kurniasih, I., & Berlin. (2016). *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran*. Jakarta: Kata Pena.
- Maeswaty, Agnes Devita, Effy Mulyasari, and Evi Rahmawati. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Flashcard Menggunakan Aplikasi Canva Pada Materi Membaca Permulaan Siswa Kelas I SD*. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 8.2: 11-18.
- Magdalena, Ina, et al. (2020) *Analisis bahan ajar*. *Nusantara* 2.2: 311-326.
- 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.
- Maryana, D. (2021). *Pengembangan LKPD Teks Percakapan Berbasis Begawi Adat Perkawinan untuk Peserta Didik Kelas V SD*. FKIP Universitas Lampung.
- Miftah, Mohamad dan Nur Rokhman. (2022). *Kriteria pemilihan dan prinsip pemanfaatan media pembelajaran berbasis TIK sesuai kebutuhan peserta didik*. Universitas Dian Nuswantoro Semarang: Educenter: *Jurnal Ilmiah Pendidikan* Vol 1 No 4 April 2022.
- Musdalifah, Musdalifah. (2023). *Meningkatkan Kemampuan Membaca dan Menulis Mata Pelajaran Bahasa Indonesia dengan Menggunakan Media Flash Card*. *Edutech: Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi* 3.3: 195-205.
- Puspitasari, Nita, Umi Anugerah Izzati, and Eko Darminto. (2022). *Penerapan Media Flash Card untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif dan Bahasa pada Anak Usia 4-5 Tahun*. *Jurnal Basicedu* 6.5: 8545-8559.
- Putri, Nandita Wana. (2018) *Pergeseran Bahasa Daerah Lampung pada Masyarakat Kota Bandar Lampung*. Prasasti: *Journal of Liguistic* 3(1): 2527-2969
- Rahman, Fatma Kurnia. (2015). *Pengaruh Kartu Kata Bergambar Terhadap Penguasaan Kosakata Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Aisyiyah Bustanul Athfal III Bandar Lampung Tahun Ajaran 2014/2015* (Doctoral dissertation, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan).

- Rahmatia, Fauza. (2020). *Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis di Sekolah Dasar*. Jurnal Pendidikan Tambusai 4.3: 2685-2692.
- Rahmawati, Nila. (2014). Pengaruh media pop-up book terhadap penguasaan kosakata anak usia 5-6 tahun di TK Putera Harapan Surabaya. *Paud Teratai*, 3(1).
- Sanjaya, W. (2006). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Samsir, Samsir. (2022). *Perancangan aplikasi kamus bahasa Batak menggunakan metode searching*. INFORMATIKA 10.3: 138-150.
- Septianingtias, V., Wahya, W., Nur, T., & Ariyani, F. (2024). Ragam Kebahasaan Lampung.
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan RnD*. Bandung: Alfabeta.
- Tarigan, Henry Guntur. (2015). *Pengajaran Kosakata*. Bandung: Alfabeta.
- Tarigan, D. (2005). *Pendidikan Keterampilan Berbahasa*. Universitas Terbuka.
- Ulfah, U. (2021). *Pengaruh Aspek Kognitif, Afektif, Dan Psikomotor Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik*. Jurnal Al-Amar: Ekonomi Syariah, Perbankan Syariah, Agama Islam, Manajemen Dan Pendidikan, 2(1), 1–9.
- Wulandari, Bakti (2013). *Pengaruh Problem-Based Learning terhadap Hasil Belajar Ditinjau dari Motivasi Belajar PLC di SMK*. Jurnal Pendidikan Vokasi UNY Vol. 3 (2): 178-191.