



## DEVELOPING A CULTURE-BASED FLASH CARD VIDEO ON SAGELE TRADITION TO ENHANCE ELEMENTARY STUDENTS' CONCEPTUAL UNDERSTANDING IN SCIENCE AND SOCIAL LEARNING

Ija Srirahmawati<sup>1</sup>, Putri Surya Damayanti<sup>2</sup>, Desy Cahya Ramdani<sup>3</sup>, Nabila Sagita Ramdhan<sup>4</sup>

<sup>1,2,3,4</sup> Program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, STKIP Yapis Dompu, Indonesia

E-mail: [ijasrirahmawati94@gmail.com](mailto:ijasrirahmawati94@gmail.com)

Naskah diterima: 25 Juli, 2025, direvisi: 22 Oktober, 2025, diterbitkan: 30 September, 2025

### ABSTRACT

*Learning IPAS (Integrated Science and Social Studies) in elementary schools often faces challenges due to the limited availability of interactive media based on local culture, resulting in students' low conceptual understanding. This study aims to develop a video flash card grounded in Sagele culture, a traditional community cooperation practice from Dompu, West Nusa Tenggara, to enhance students' conceptual understanding of IPAS. The research employed the Research and Development (R&D) method with the 4-D model (Define, Design, Develop, Disseminate), conducted at SDN 3 Pajo with 24 fifth-grade students as participants. The instruments included validation sheets, response questionnaires, and concept understanding tests (pre-test and post-test). The findings indicate that the media is Highly Valid (93.0%) according to experts, Highly Practical (88.0%) based on teacher and student responses, and Effective in improving students' conceptual understanding. The average post-test score (82.50) showed a significant improvement compared to the pre-test score (48.33), with an N-gain of 0.66 (Moderate category). Integrating the values of Sagele culture proved essential in creating contextual, meaningful, and culturally relevant learning experiences for students.*

**Keywords:** Video Flash Card, Sagele Culture, IPAS, Concept Comprehension, Elementary School.

### ABSTRAK

Pembelajaran IPAS di sekolah dasar sering terkendala oleh minimnya media interaktif berbasis budaya lokal, yang berdampak pada rendahnya pemahaman konsep siswa. Penelitian ini bertujuan mengembangkan video *flash card* berbasis budaya Sagele, yaitu tradisi gotong royong khas masyarakat Dompu, Nusa Tenggara Barat, untuk meningkatkan pemahaman konsep IPAS. Penelitian menggunakan metode *Research and Development* (R&D) model 4-D (*Define, Design, Develop, Disseminate*) yang dilaksanakan di SDN 3 Pajo dengan 24 siswa kelas V sebagai subjek. Instrumen penelitian meliputi lembar validasi, angket respon, dan tes pemahaman konsep (pre-test dan post-test). Hasil menunjukkan bahwa media ini sangat valid (93,0%) berdasarkan penilaian ahli, sangat praktis (88,0%) menurut respon guru dan siswa, serta efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep IPAS siswa. Rata-rata skor post-test (82,50) meningkat signifikan dibandingkan pre-test (48,33), dengan nilai N-gain sebesar 0,66 (kategori sedang). Integrasi nilai-nilai budaya Sagele terbukti menciptakan pengalaman belajar yang kontekstual, bermakna, dan relevan dengan kehidupan siswa.

**Kata Kunci:** Video Flash Card, Budaya Sagele, IPAS, Pemahaman Konsep, Sekolah Dasar

## 1. Pendahuluan

Pendidikan merupakan aspek fundamental dalam mengembangkan sumber daya manusia yang berkualitas dan berdaya saing (Arifudin, 2025). Pada jenjang sekolah dasar, pemahaman konsep Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial sangat penting karena menjadi dasar pengetahuan siswa dalam memahami lingkungan sekitar, fenomena sosial, serta membangun pola berpikir kritis dan analitis (Ansya, 2023) (Hidayanti et al., 2024). Namun, tantangan dalam pembelajaran IPAS masih sering ditemukan, terutama pada penggunaan media pembelajaran yang kurang interaktif (Ilham, Amal Fauqi, Ija Srirahmawati, Nunung Hendriani, 2024). Kondisi tersebut dapat menyebabkan rendahnya pemahaman konsep siswa dan menurunkan motivasi serta minat belajar mereka (Handayani et al., 2022). Selain itu, minimnya media pembelajaran yang berbasis budaya setempat juga menjadi faktor yang dapat menghambat keterlibatan siswa dalam memahami materi secara kontekstual (Tamping, 2024).

Dalam upaya meningkatkan mutu pembelajaran, pemanfaatan media pembelajaran berbasis digital yang saat ini semakin berkembang seiring dengan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi (Ija Srirahmawati, Ummah, 2019)(Yusnarti et al., 2022). Salah satu media yang dapat digunakan adalah *flash card digital*, yang memiliki keunggulan dalam penyajian materi secara visual, interaktif, dan fleksibel dalam penggunaannya (Fitriani et al., 2022). Media ini dapat membantu peserta didik memahami konsep secara lebih konkret dan menyenangkan (Ija srirahmawati, 2013), terutama bila dipadukan dengan kearifan lokal sebagai bagian dari pendekatan pembelajaran kontekstual (Ulfa, 2020). Dengan demikian, pemanfaatan media berbasis budaya tidak hanya dapat meningkatkan terkait dengan pemahaman peserta didik tetapi juga dapat menanamkan rasa cinta terhadap budaya daerahnya sendiri (Fahira et al., 2023)(Sumantri, 2014).

Budaya *Sagele* merupakan salah satu warisan budaya yang unik di Kabupaten Dompu, Nusa Tenggara Barat. *Sagele* dikenal sebagai simbol kebersamaan, gotong royong, dan nilai-nilai sosial yang kuat dalam kehidupan masyarakat (Taufik, 2021). Budaya ini menggambarkan bagaimana masyarakat Dompu bekerja sama dalam kegiatan sosial, seperti pembangunan rumah, panen, atau acara adat (EkaYulianti et al., 2023). Nilai-nilai kebersamaan dan kepedulian terhadap lingkungan sosial tersebut sejalan dengan konsep dalam pembelajaran IPAS, khususnya pada tema hubungan antara manusia dan lingkungan, serta peran individu dalam kehidupan sosial dan ekologis. Dengan mengintegrasikan konsep budaya *Sagele* ke dalam media pembelajaran IPAS, peserta didik dapat memahami bahwa ilmu pengetahuan tidak terlepas dari kehidupan sehari-hari dan budaya setempat. Pembelajaran berbasis budaya ini membantu siswa menghubungkan nilai gotong royong, tanggung jawab sosial, dan kepedulian lingkungan sebagai bagian dari penerapan konsep IPAS. Dengan demikian, peserta didik tidak hanya memperoleh pengetahuan akademis, tetapi juga belajar menghayati dan melestarikan nilai-nilai budaya daerahnya (Taufik, 2020); (Dea Rakhimafa Wulandari, 2020). Selain itu, pendekatan ini dapat menumbuhkan jati diri, rasa bangga, serta motivasi belajar siswa terhadap budaya lokalnya (Taufik, Erwin, 2020).

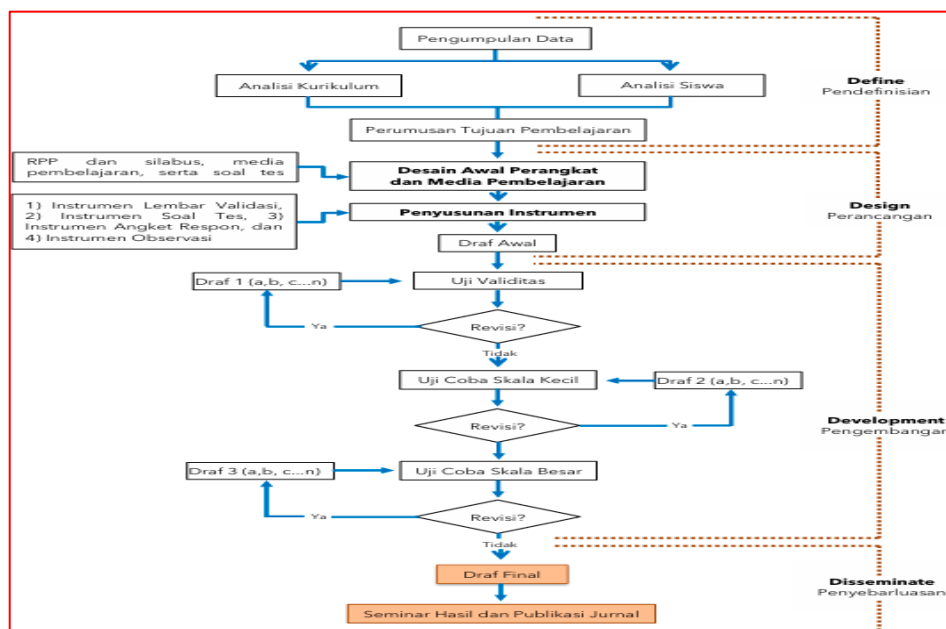
Penelitian ini dilakukan di SDN 3 Pajo. Sekolah ini merupakan lembaga pendidikan dasar di Kecamatan Pajo, Kabupaten Dompu yang memiliki karakteristik peserta didik dengan latar belakang budaya lokal yang kental. SDN 3 Pajo berupaya untuk meningkatkan mutu pendidikan dengan mengadopsi berbagai inovasi pembelajaran yang dapat mendukung pencapaian kompetensi peserta didik. Namun dalam proses pelaksanaannya masih terdapat kendala dalam ketersediaan media pembelajaran sesuai dengan aspek kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di kelas V SDN 3

Pajo ditemukan bahwa 70% peserta didik masih kesulitan dalam memahami konsep IPAS, terutama yang terkait dengan hubungan manusia dengan lingkungannya. Sebanyak 65% guru di sekolah tersebut juga menyatakan bahwa terbatasnya ketersediaan media pembelajaran yang menarik menjadi salah satu penyebab utama kurangnya minat peserta didik dalam mempelajari IPAS. Selain itu, baru sekitar 40% guru yang pernah menggunakan media digital dalam pembelajaran, sedangkan sisanya masih menggunakan metode konvensional. Oleh karena itu, pengembangan Media *Digital Flash Card* berbasis budaya *Sagele* diharapkan dapat menjadi solusi untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam pembelajaran IPAS.

Berdasarkan uraian tersebut, maka penelitian ini adalah untuk mengembangkan Media *Digital Flash Card* berbasis budaya *Sagele* yang valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep pembelajaran IPAS. Tujuan ini meliputi memvalidasi media yang dikembangkan, mengukur kepraktisannya berdasarkan respon guru dan siswa, dan menguji keefektifannya dalam meningkatkan pemahaman konsep IPAS siswa SDN 3 Pajo.

## 2. Metodologi

Penelitian pengembangan ini akan dilaksanakan di SD Negeri 3 Pajo, Kabupaten Dompu. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian dan Pengembangan (R&D) dengan model pengembangan 4-D (*Four-D Models*) yang terdiri dari empat tahap utama, yaitu: *Define, Design, Develop, and Disseminate* (Putra et al., 2022). Sampel yang digunakan terdiri dari 24 orang Siswa. Berikut akan ditampilkan diagram alir penelitian:



Berikut ini akan dijelaskan empat tahapan dari model pengembangan 4-D. Pertama, tahap *Define* dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan dan permasalahan pembelajaran, melalui analisis kurikulum IPAS, karakteristik siswa kelas V SDN 3 Pajo, dan kajian pendahuluan kearifan lokal budaya *Sagele*. Tahap *Design* merupakan proses perancangan media digital dan perangkat penelitian. Kegiatan pokok pada tahap ini meliputi penyusunan desain konten media *digital Flash Card*, pemilihan elemen visual dan interaktif yang sesuai dengan karakteristik siswa, dan penyusunan instrumen penelitian seperti lembar validasi

media, angket praktikalitas, dan tes pemahaman konsep IPAS. Tahap *Development* bertujuan dalam menghasilkan produk media yang layak digunakan melalui uji validitas, praktikalitas, dan efektivitas. Validasi dilakukan oleh ahli pada bagian materi, ahli dalam bagian media, serta ahli dalam bagian budaya (Taufik, Erwin, 2020). Setelah dilakukan revisi berdasarkan masukan dari para ahli, media diujicobakan dalam skala kecil (*small group trial*) kepada siswa kelas V untuk melihat respon kepraktisan dan efektivitas media dalam meningkatkan pemahaman konsep IPAS. Dan tahap terakhir adalah *Disseminate*, yaitu penyebarluasan produk hasil pengembangan. Setelah dilakukan revisi akhir berdasarkan hasil uji efektivitas, media disebarluaskan melalui pemaparan hasil pengembangan dalam forum seminar, dan publikasi pada jurnal terakreditasi. Adapun Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian pengembangan media meliputi: a) lembar validasi media, b) angket respon guru dan siswa, c) tes pemahaman konsep IPAS, dan d) pedoman wawancara (Aslam et al., 2021).

### 3. Hasil dan Pembahasan

#### 3.1 Hasil

Bagian ini menyajikan hasil penelitian yang dibagi menjadi tiga aspek utama: validitas media, praktikalitas media, dan efektivitas media. Selain itu, dijelaskan pula deskripsi media dan proses pengembangannya untuk memberikan gambaran visual dan aksesibilitas produk.

##### 3.1.1 Deskripsi Media Video *Flash Card* Berbasis Budaya *Sagele*

Media yang dikembangkan berupa video *flash card* interaktif yang menampilkan kombinasi gambar, teks, animasi ringan, dan narasi suara. Setiap *flash card* memuat konten IPAS yang dikaitkan dengan nilai-nilai budaya *Sagele*, yaitu tradisi gotong royong masyarakat Dompu, Nusa Tenggara Barat. Video ini terdiri atas beberapa segmen visual, di mana setiap segmen menampilkan ilustrasi kegiatan sosial seperti membersihkan lingkungan, membantu tetangga, dan kerja sama dalam panen. Setiap ilustrasi dihubungkan dengan konsep IPAS seperti hubungan manusia dengan lingkungan, interaksi sosial, dan tanggung jawab terhadap alam. Media ini dapat digunakan melalui laptop, proyektor, atau telepon pintar, serta dilengkapi dengan narasi suara agar mudah diikuti oleh siswa sekolah dasar. Video dirancang menggunakan aplikasi Canva dan CapCut, dengan gaya visual berwarna cerah dan karakter kartun yang sesuai dengan dunia anak.

Untuk mendukung penggunaannya, media ini dilengkapi dengan: LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik) sebagai panduan belajar siswa, petunjuk penggunaan bagi guru untuk mengarahkan kegiatan belajar, serta video penggunaan media yang menjelaskan cara menayangkan dan mengintegrasikan media dalam pembelajaran IPAS.

##### 3.1.2 Validasi Media *Digital Flash Card*

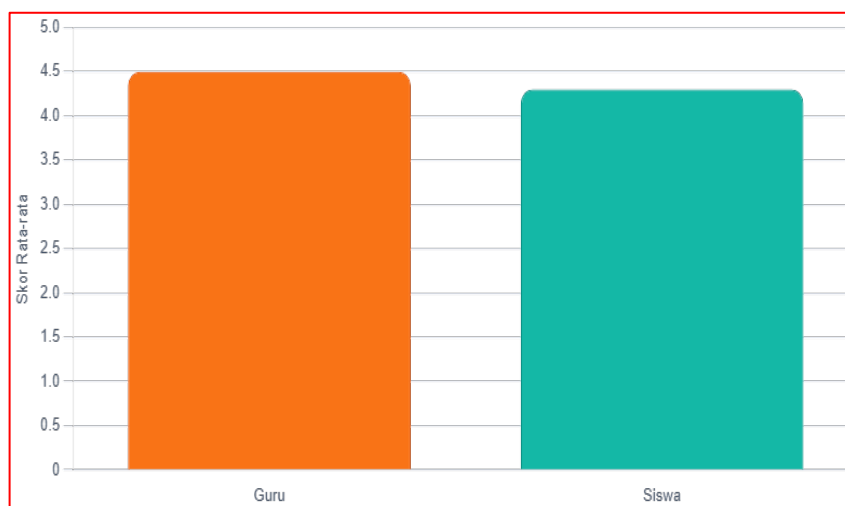
Validitas media dinilai oleh ahli materi, ahli media, dan ahli budaya untuk memastikan bahwa media yang dikembangkan relevan, akurat, dan sesuai dengan tujuan pembelajaran serta konteks budaya. Penilaian validitas menggunakan lembar validasi dengan skala Likert. Hasil validasi disajikan dalam Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Validasi Media *Digital Flash Card* Berbasis Budaya *Sagele*

| Aspek Validasi | Validator     | Skor rata-rata | Rata-rata | Persentase (%) | Kategori Validitas |
|----------------|---------------|----------------|-----------|----------------|--------------------|
| Materi         | Ahli Materi 1 | 4.6            |           | 92.0           | Sangat Valid       |
|                | Ahli Materi 2 | 4.5            |           | 90.0           | Sangat Valid       |
| Media          | Ahli Media 1  | 4.7            |           | 94.0           | Sangat Valid       |

|              |     |      |              |
|--------------|-----|------|--------------|
| Ahli Media 2 | 4.6 | 92.0 | Sangat Valid |
|--------------|-----|------|--------------|

Keterangan: Skala 1-5, dengan 5 = Sangat Baik, 4 = Baik, 3 = Cukup, 2 = Kurang, 1 = Sangat Kurang. Persentase dihitung dari skor rata-rata dibagi 5 dikali 100%.



Gambar 1. Grafik Rata-rata Skor Validasi Media Berdasarkan Aspek

Gambar 1. menunjukkan bahwa nilai rata-rata skor validasi dari masing-masing aspek (materi, media, dan budaya). Terlihat bahwa semua aspek mendapatkan skor rata-rata di atas 4.5, yang menunjukkan kategori "Sangat Valid". Aspek budaya mendapatkan skor tertinggi, mengindikasikan integrasi budaya *Sagele* yang sangat baik dalam media.

Berdasarkan Tabel 1 dan Gambar 1, media *digital flash card* berbasis budaya *Sagele* dinyatakan Sangat Valid dengan rata-rata persentase validitas keseluruhan sebesar 93.0%. Hal ini menunjukkan bahwa media telah memenuhi kriteria kelayakan dari segi konten, tampilan, dan kesesuaian dengan nilai-nilai budaya *Sagele* menurut penilaian para ahli.

### 3.1.3 Hasil Uji Kepraktisan Media *Digital Flas Chard*

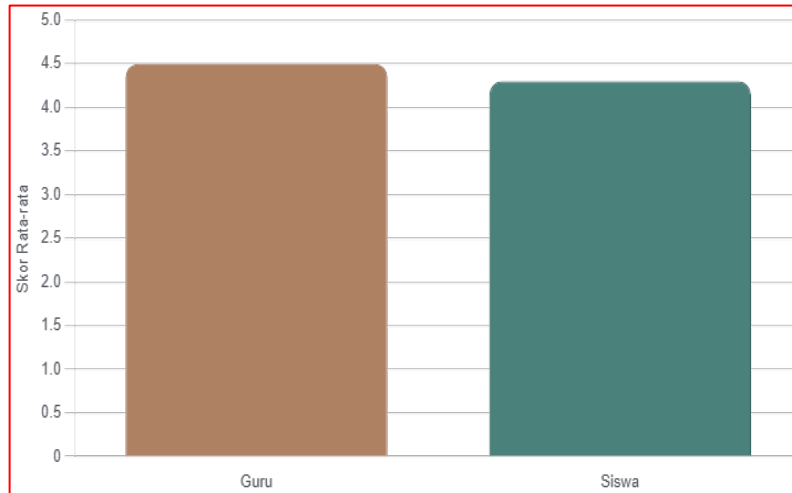
Uji kepraktisan media dilakukan melalui angket respons yang diberikan kepada para guru dan siswa kelas IV SDN 19 Woja setelah penggunaan media. Angket guru meliputi aspek kemudahan penggunaan, kesesuaian dengan RPP, dan keterlibatan siswa, sedangkan angket siswa menilai daya tarik tampilan, kemudahan memahami konten, dan motivasi belajar. Hasil uji kepraktisan disajikan pada Tabel 2.

Praktikalitas media diukur melalui angket respon guru dan siswa setelah uji coba skala kecil (small group trial) di kelas V SDN 3 Pajo. Angket ini bertujuan untuk mengetahui kemudahan penggunaan, daya tarik, dan manfaat media dalam proses pembelajaran. Hasil praktikalitas disajikan dalam Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Angket Respon Praktikalitas Media *Digital Flash Card* Berbasis Budaya *Sagele*

| Responden | Jumlah Responden | Skor rata | Rata- Persentase (%) | Kategori Praktikalitas |
|-----------|------------------|-----------|----------------------|------------------------|
| Guru      | 2                | 4.5       | 90.0                 | Sangat Praktis         |
| Siswa     | 24               | 4.3       | 86.0                 | Sangat Praktis         |

Keterangan: Skala 1-5, dengan 5 = Sangat Setuju, 4 = Setuju, 3 = Cukup Setuju, 2 = Kurang Setuju, 1 = Tidak Setuju. Persentase dihitung dari skor rata-rata dibagi 5 dikali 100%.



Gambar 2. Grafik Perbandingan Rata-rata Skor Praktikalitas Media Berdasarkan Responden

Gambar 2 menampilkan perbandingan rata-rata skor praktikalitas antara respon guru dan siswa. Kedua kelompok responden memberikan penilaian yang tinggi, menunjukkan bahwa media mudah digunakan dan bermanfaat dalam pembelajaran.

Berdasarkan Tabel 2 dan Gambar 2, media *digital flash card* berbasis budaya *Sagele* dinyatakan Sangat Praktis dengan rata-rata persentase praktikalitas keseluruhan sebesar 88.0%. Respon positif dari guru dan siswa menunjukkan bahwa media ini mudah diimplementasikan dalam pembelajaran IPAS dan diterima dengan baik oleh pengguna.

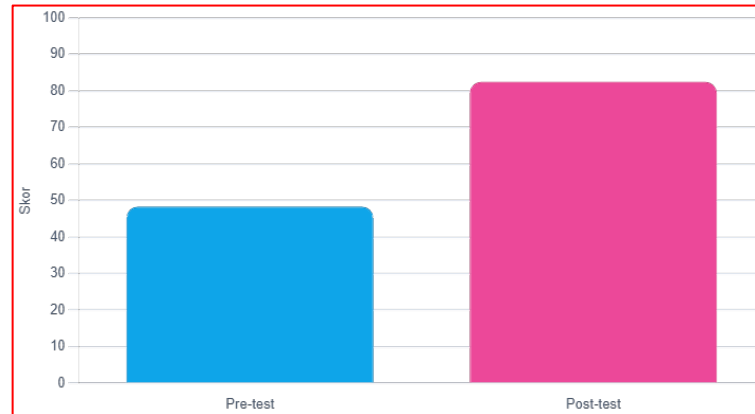
#### 3.1.4 Hasil Uji Efektivitas Media Pembelajaran (Retensi Belajar)

Efektivitas media diukur dari peningkatan pemahaman konsep IPAS siswa setelah menggunakan media *digital flash card*. Pengukuran dilakukan dengan memberikan tes pemahaman konsep kepada 24 siswa kelas V SDN 3 Pajo. Data *pre-test* dan *post-test* dianalisis untuk menghitung nilai *N-gain*. Hasil efektivitas disajikan dalam Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Tes Pemahaman Konsep IPAS (*Pre-test*, *Post-test*, dan *N-Gain*)

| Statistik            | Pre-test     | Post-test    | N-Gain      | Kategori Peningkatan |
|----------------------|--------------|--------------|-------------|----------------------|
| <b>Skor Minimum</b>  | 35           | 65           | 0.45        | Sedang               |
| <b>Skor Maksimum</b> | 60           | 95           | 0.88        | Tinggi               |
| <b>Rata-rata</b>     | <b>48.33</b> | <b>82.50</b> | <b>0.66</b> | <b>Sedang</b>        |

Keterangan: *Kategori N-Gain: Tinggi ( $g \geq 0.7$ ), Sedang ( $0.3 \leq g < 0.7$ ), Rendah ( $g < 0.3$ ).*



Gambar 3. Grafik Perbandingan Rata-rata Skor *Pre-test* dan *Post-test* Pemahaman Konsep IPAS

Gambar 3 menunjukkan peningkatan yang signifikan pada rata-rata skor pemahaman konsep IPAS dari *pre-test* ke *post-test*. Ini mengindikasikan bahwa penggunaan media *digital flash card* efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa.



Gambar 4. Grafik Distribusi Nilai N-Gain Pemahaman Konsep IPAS

Gambar 4 menggambarkan distribusi nilai *N-Gain* siswa. Mayoritas siswa menunjukkan peningkatan pemahaman konsep pada kategori "Sedang" hingga "Tinggi".

Berdasarkan Tabel 3 dan Gambar 3 serta Gambar 4, terdapat peningkatan yang signifikan pada pemahaman konsep IPAS siswa setelah menggunakan media *digital flash card* berbasis budaya *Sagele*. Rata-rata skor *post-test* (82.50) jauh lebih tinggi dibandingkan rata-rata skor *pre-test* (48.33). Nilai *N-gain* rata-rata sebesar 0.66 berada dalam kategori Sedang, menunjukkan bahwa media ini Efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep IPAS siswa SDN 3 Pajo. Peningkatan ini didukung oleh pengalaman belajar yang lebih interaktif dan kontekstual yang ditawarkan oleh media yang mengintegrasikan budaya lokal

### 3.2 Pembahasan

Bagian ini membahas hasil penelitian pengembangan media dengan mengaitkannya pada teori dan penelitian relevan. Pembahasan difokuskan pada tiga aspek utama: validitas, praktikalitas, dan efektivitas media. Selain itu, bagian ini juga menguraikan proses pengembangan media video *flash card* berbasis budaya *Sagele* serta unsur kebaruan (*novelty*) yang menjadi kontribusi penelitian ini.

### 3.2.1 Proses Pengembangan Media

Proses pengembangan media dilakukan secara sistematis menggunakan model 4-D (Define, Design, Develop, Disseminate). Pada tahap Define, peneliti mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran IPAS dan karakteristik siswa, termasuk pentingnya mengaitkan pembelajaran dengan nilai budaya lokal. Tahap Design mencakup pembuatan storyboard, pemilihan warna, ilustrasi, narasi, serta rancangan tampilan *flash card* yang menampilkan unsur budaya Sagele. Selanjutnya pada tahap Develop, media dibuat menggunakan aplikasi Canva dan CapCut, divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli budaya, kemudian direvisi sesuai saran para ahli. Tahap Disseminate dilakukan melalui uji coba di kelas V SDN 3 Pajo dan penyebaran media dalam bentuk video, LKPD, serta tutorial daring agar dapat diakses oleh guru dan siswa lain.

Proses pengembangan ini menunjukkan bahwa keberhasilan media tidak hanya terletak pada hasil akhir yang valid, praktis, dan efektif, tetapi juga pada perancangan yang kolaboratif dan berbasis konteks budaya siswa.

### 3.2.2 Validitas Media *Digital Flash Card* Berbasis Budaya Sagele

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *digital flash card* berbasis budaya Sagele mencapai kategori "Sangat Valid" berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media, dan ahli budaya. Rata-rata persentase validitas keseluruhan sebesar 93.0% mengindikasikan bahwa media ini telah memenuhi standar kelayakan dari berbagai aspek. Validitas materi memastikan bahwa konten IPAS yang disajikan akurat dan sesuai dengan kurikulum, sejalan dengan pentingnya keakuratan informasi dalam pembelajaran (Nur Riswandy Marsuki et al., 2025). Validitas media menunjukkan bahwa desain visual, interaktivitas, dan fungsionalitas media telah dirancang dengan baik, yang krusial untuk menarik perhatian dan memfasilitasi pembelajaran siswa di era digital (Sihotang et al., 2025)

Aspek validitas budaya mendapatkan skor tertinggi, menegaskan keberhasilan integrasi nilai-nilai dan simbol budaya Sagele ke dalam media pembelajaran. Hal ini mendukung argumen bahwa pembelajaran yang dikontekstualisasikan dengan budaya lokal dapat meningkatkan relevansi dan makna bagi peserta didik (Taufik et al., 2021). Integrasi budaya Sagele, yang mencerminkan gotong royong dan tanggung jawab sosial, tidak hanya memperkaya materi IPAS tetapi juga berkontribusi pada pelestarian kearifan lokal, sesuai dengan tujuan pendidikan yang berakar pada budaya bangsa (Ilham et al., 2024). Dengan demikian, media ini tidak hanya berfungsi sebagai alat transfer pengetahuan, tetapi juga sebagai jembatan budaya yang memperkuat identitas lokal siswa.

### 3.2.3 Praktikalitas Media *Digital Flash Card* Berbasis Budaya Sagele

Media *digital flash card* berbasis budaya Sagele dinyatakan "Sangat Praktis" dengan rata-rata persentase praktikalitas keseluruhan sebesar 88.0%, berdasarkan respon positif dari guru dan siswa. Tingkat kepraktisan yang tinggi ini menunjukkan bahwa media mudah digunakan, diimplementasikan, dan diterima dengan baik dalam proses pembelajaran di kelas V SDN 3 Pajo. Kemudahan penggunaan media digital merupakan faktor kunci dalam adopsi teknologi pendidikan oleh guru dan siswa (Taufik, Angga Putra, M. Nur Imansyah, Nurdianah, 2023). Desain yang interaktif dan visual yang menarik pada *flash card* digital berkontribusi pada peningkatan minat belajar siswa, yang seringkali menjadi tantangan dalam pembelajaran IPAS konvensional (Leni Marlina, 2025).

Bagi guru, kepraktisan media ini berarti pengurangan waktu persiapan dan peningkatan efisiensi dalam penyampaian materi. Sementara itu, bagi siswa, media ini menyediakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan tidak membosankan, mendorong partisipasi aktif dalam memahami konsep IPAS. Pemanfaatan *flash card* digital



memungkinkan fleksibilitas dalam belajar, baik di dalam maupun di luar kelas, mendukung pembelajaran mandiri dan kolaboratif (Fitriani et al., 2022). Dengan demikian, media ini berhasil mengatasi kendala minimnya media pembelajaran interaktif yang berbasis budaya setempat, seperti yang diidentifikasi dalam latar belakang penelitian.

### 3.2.4 Efektivitas Media *Digital Flash Card* Berbasis Budaya *Sagele*

Aspek efektivitas media menunjukkan peningkatan yang signifikan pada pemahaman konsep IPAS siswa, dengan rata-rata nilai N-gain sebesar 0.66 sudah termasuk dalam kategori "Sedang". Peningkatan skor *post-test* (82.50) yang jauh melampaui skor *pre-test* (48.33) membuktikan bahwa media *digital flash card* berbasis budaya *Sagele* efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran. Efektivitas ini dapat dijelaskan melalui beberapa mekanisme. Pertama, *flash card* secara inheren mendukung pembelajaran visual dan pengulangan, yang terbukti efektif untuk penguasaan konsep (Ramadha & Zuhaida, 2021). Format digital memungkinkan penyajian informasi yang dinamis dengan kombinasi teks, gambar, dan mungkin audio, yang lebih menarik daripada media konvensional.

Kedua, integrasi budaya *Sagele* dalam konten IPAS menciptakan pembelajaran yang kontekstual dan bermakna. Ketika siswa dapat menghubungkan konsep-konsep IPAS dengan pengalaman dan nilai-nilai budaya yang mereka kenal, pemahaman mereka menjadi lebih mendalam dan retensi informasi meningkat (Ija Srirahmawati, Andang, 2024). Pendekatan pembelajaran berbasis budaya ini tidak hanya meningkatkan pemahaman kognitif tetapi juga menumbuhkan rasa bangga dan cinta terhadap budaya daerah, yang pada gilirannya dapat meningkatkan motivasi belajar secara keseluruhan (Eka Yulianti, Hasan, 2025). Oleh karena itu, media ini tidak hanya mengatasi kesulitan siswa dalam memahami konsep IPAS yang terkait dengan lingkungan dan fenomena sosial, tetapi juga memperkuat jati diri budaya mereka.

### 3.2.5 Kebaruan Penelitian

Penelitian ini memiliki kebaruan pada integrasi antara budaya lokal *Sagele* dengan media video *flash card* digital dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar. Berbeda dengan penelitian-penelitian sebelumnya yang umumnya mengembangkan media berbasis budaya secara konvensional atau berbasis aplikasi statis, penelitian ini menggabungkan pendekatan kultural dan teknologi visual interaktif berbasis video dalam satu model media pembelajaran.

Kebaruan lainnya terletak pada fungsi ganda media, yang tidak hanya meningkatkan pemahaman konsep IPAS, tetapi juga menanamkan nilai karakter sosial seperti gotong royong, tanggung jawab, dan kepedulian lingkungan sesuai dengan nilai-nilai *Sagele*. Hal ini menjadikan produk yang dikembangkan tidak hanya relevan secara pedagogis, tetapi juga memiliki kontribusi nyata dalam pelestarian budaya lokal melalui inovasi digital.

Dengan demikian, penelitian ini berkontribusi pada pengembangan ilmu pendidikan berbasis kearifan lokal serta menjadi model inovatif dalam pembelajaran kontekstual di era digital.

## 4. Kesimpulan

Penelitian yang berkaitan dengan pengembangan media dalam meningkatkan pemahaman konsep pembelajaran IPAS siswa SD telah berhasil mencapai tujuannya. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa media video *flash card* berbasis budaya *Sagele* terbukti sangat valid dengan nilai rata-rata persentase validitas keseluruhan sebesar 93,0% berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media, dan ahli budaya. Validitas yang tinggi menunjukkan bahwa media memiliki konten yang akurat, desain yang menarik dan fungsional, serta integrasi budaya *Sagele* yang relevan dan tepat, menjadikannya fondasi kuat bagi kelayakan media untuk

digunakan dalam pembelajaran. Selain validitas, media ini juga menunjukkan tingkat sangat praktis dengan rata-rata persentase praktikalitas keseluruhan sebesar 88,0% berdasarkan respon positif dari guru dan siswa. Kemudahan penggunaan, daya tarik, dan manfaat yang dirasakan oleh pengguna menegaskan bahwa media digital *flash card* ini dapat diimplementasikan secara efektif dan diterima dengan baik dalam lingkungan belajar siswa kelas V SDN 3 Pajo. Lebih lanjut, media ini terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep pembelajaran IPAS siswa, ditunjukkan oleh peningkatan signifikan pada skor *post-test* (82,50) dibandingkan *pre-test* (48,33), dengan nilai N-gain rata-rata sebesar 0,66 (kategori sedang). Integrasi budaya lokal *Sagele* dalam media ini memainkan peran krusial dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih kontekstual, bermakna, dan memotivasi.

Meskipun demikian, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Uji coba media masih terbatas pada satu sekolah, yaitu SDN 3 Pajo, dengan jumlah subjek yang relatif sedikit sehingga generalisasi hasil masih terbatas. Media yang dikembangkan berupa video *flash card* juga memiliki keterbatasan interaktivitas karena penggunaannya masih bersifat pasif dan belum memungkinkan eksplorasi mandiri oleh siswa. Selain itu, pengukuran efektivitas dalam penelitian ini hanya berfokus pada peningkatan pemahaman konsep, belum mencakup aspek sikap dan keterampilan siswa dalam konteks pembelajaran IPAS berbasis budaya. Oleh karena itu, disarankan bagi peneliti selanjutnya untuk melakukan uji coba dengan cakupan yang lebih luas agar hasil penelitian memiliki daya generalisasi yang lebih tinggi, mengembangkan versi interaktif dari media video *flash card* agar pengalaman belajar siswa menjadi lebih aktif dan personal, serta menambahkan indikator afektif dan psikomotorik dalam pengukuran efektivitas untuk memperoleh gambaran yang lebih komprehensif. Penelitian lanjutan juga disarankan untuk mengeksplorasi pengintegrasian budaya lokal lainnya dalam pengembangan media pembelajaran IPAS guna memperkaya pendekatan pembelajaran berbasis kearifan lokal di sekolah dasar.

### Daftar Pustaka

- Ansyah, Y. A. (2023). Upaya Meningkatkan Minat dan Prestasi Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar pada Pembelajaran IPA Menggunakan Strategi PjBL (Project-Based Learning). *Jurnal Ilmu Manajemen Dan Pendidikan (JIMPIAN)*, 3(1), 43–52. <https://doi.org/10.30872/jimpian.v3i1.2225>
- Arifudin, F. (2025). Peran Kepemimpinan Instruksional Kepala Sekolah dalam Optimalisasi Penggunaan Media Pembelajaran di Era Kurikulum Merdeka. *JANAH: Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 2(1), 17–24.
- Aslam, A., Ninawati, M., & Noviani, A. (2021). Pengembangan Media Monopoli Berbasis Kontekstual Pada Materi Jenis-Jenis Usaha Dan Kegiatan Ekonomi Mata Pelajaran Ips Siswa Kelas Tinggi. *Al-Aulad: Journal of Islamic Primary Education*, 4(1), 35–43. <https://doi.org/10.15575/al-aulad.v4i1.10156>
- Dea Rakhimafa Wulandari, S. S. (2020). Model Sekolah Berbasis Seni Budaya di Sekolah Dasar Taman Muda Ibu Pawiyatan Tamansiswa Yogyakarta. *Al-Aulad: Journal of*

- Islamic Primary Education*, 3(2), 34–42. <http://journal.uinsgd.ac.id/index.php/al-aulad>
- Eka Yulianti, Hasan, V. I. (2025). Penguatan Profil Pelajar Pancasila melalui Dongeng Digital Berbasis Project Based Learning pada Siswa Sekolah Dasar. *JADIKA: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(1), 16–25.
- EkaYulianti, Nurjanah, Taufik, N., & Wulandari. (2023). Pengembangan Buku Ajar Bahasa dan Sastra Daerah “Bo Sangaji Kai” menggunakan Strategi Anticipation Guide. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 4(3), 90–96. <https://doi.org/10.54371/ainj.v4i3.255>
- Fahira, H., Anggraeni Dewi, D., & Saeful Hayat, R. (2023). Peran Pendidikan Sebagai Sarana Pelestarian Budaya Sekitar Bagi Peserta Didik. *Jurnal Multidisiplin Indonesia*, 1(3), 63–72.
- Fitriani, E., Waspodu, M., & Gatot, M. (2022). *Monograf Media Flash Card Baca Kata Digital untuk Anak Usia Dini*.
- Handayani, D., Anwar, Y. A. S., Junaidi, E., & Hadisaputra, S. (2022). Pengembangan Modul Pembelajaran Kimia Materi Asam Basa Berbasis Problem Based Learning (PBL) untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Chemistry Education Practice*, 5(1), 107–114. <https://doi.org/10.29303/cep.v5i1.2765>
- Hidayanti, E. W., Rizal, S. U., & Mahmudah, I. (2024). The Implementation of Monopins Learning Media to Improve Student Learning Outcomes in Science and Technology Classes for Grade IV Students of Elementary School 1 Kalamangan. *Al-Aulad: Journal of Islamic Primary Education*, 7(1), 62–77. <https://doi.org/10.15575/al-aulad.v7i1.31176>
- Ija Srirahmawati, Andang. (2024). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Digital Pada Pembelajaran IPAS untuk Mendukung Pembelajaran Terdiferensiasi. *Edu Sociata: Jurnal Pendidikan Sosiologi*, 7(2), 91–99. <https://doi.org/https://doi.org/10.33627/es.v7i2>
- Ija Srirahmawati, Ummah, M. S. (2019). Teknologi Pembelajaran. In M. P. Andriyanto (Ed.), *Sustainability (Switzerland)* (1st ed., Vol. 11, Issue 1). Lakeisha.
- Ija srirahmawati, H. (2013). Media Pembelajaran. In M. P. Andriyanto, S.S. (Ed.), *Buku Ajar* (1st ed.). Lakeisha.
- Ilham, Amal Fauqi, Ija Srirahmawati, Nunung Hendriani, M. R. R. (2024). Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Digital untuk Guru dalam Meningkatkan Pemahaman Pendidikan Seks Siswa Sekolah Dasar. *Prima Abdika: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(4), 774–784.
- Ilham, I., Pujiarti, T., Ramadhan, S., & Wulan, W. (2024). Analisis Kesulitan Siswa dalam Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 4(3), 919–929. <https://doi.org/10.53299/jppi.v4i3.603>
- Leni Marlina, F. L. (2025). Analisis Model Pembelajaran Discovery Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *JANAH: Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 2(1), 1–23.
- Nur Riswandy Marsuki, Muhamaad Saifullah, & Nurdin Nurdin. (2025). Dampak Sosial

- Media terhadap Pembelajaran dan Interaksi Siswa. *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 3(1), 26–44. <https://doi.org/10.47861/jdan.v3i1.1593>
- Putra, A., Damayanti, P. S., Srirahmawati, I., & Purnawati, S. (2022). Pengembangan Media Bagan Pohon Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Di Sekolah Dasar. *Jurnal Holistika*, 6(2), 85. <https://doi.org/10.24853/holistika.6.2.85-93>
- Ramadha, I. E., & Zuhaida, A. (2021). Peningkatan Hasil Belajar IPA melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning dengan Media Flash Card. *Journal of Classroom Action Research*, 3(2). <https://doi.org/10.29303/jcar.v3i2.834>
- Sihotang, D., Mutia, E., Ringan, J., Gulo, H., & Nainggolan, R. (2025). Pemanfaatan Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Inovasi Pembelajaran di Era Digital. *Jurnal Bisnis Inovatif Dan Digital*, 2(3), 269–277.
- Sumantri, M. (2014). Peningkatan Karakter Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 0(2), 157–172.
- Tamping, N. R. (2024). *Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa melalui Pendekatan Kontekstual pada Pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan Kelas V SDN 236 Beringin Kabupaten Luwu Utara*. 4(2), 89–100.
- Taufik, Angga Putra, M. Nur Imansyah, Nurdianah, I. (2023). Literasi Digital untuk Guru Sekolah Dasar di Wilayah Pesisir Kabupaten Dompu. *Jurnal PKM: Pengabdian Kepada Masyarakat (Unindra)*, 06(05), 543–553.
- Taufik, Erwin, . Husnul Khatimah. (2020). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Model CIRC pada Mata Kuliah Apresiasi Sastra “ Mantra Mbojo ” untuk Melatih Kemampuan Berpikir Kreatif Mahasiswa. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan (JIIP)*, 3.
- Taufik. (2020). *Mantra Mbojo (Sebagai Bahan Ajar pada Mata Kuliah Apresiasi Sastra)* (E. Yulianti (ed.); 1st ed.). Nathan Indonesia.
- Taufik. (2021). *Sastra Lisan Suku Mbojo (Buku Ajar untuk MK. Apresiasi Sastra)* (Andang (ed.); 1st ed.). CV. Ainara.
- Taufik, T., Imansyah, M. N., & Yulianti, E. (2021). Efektivitas Penggunaan Buku Ajar Sastra Lisan Suku Mbojo Berorientasi pada Model CIRC untuk Matakuliah Apresiasi Sastra. *Jurnal Inovasi, Evaluasi, Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 1(2), 41–45. <https://doi.org/https://doi.org/10.54371/jiepp.v1i2.104>
- Ulfa, N. M. (2020). Analisis Media Pembelajaran Flash Card Untuk Anak Usia Dini. *GENIUS Indonesian Journal of Early Childhood Education*, 1(1), 34–42. <https://doi.org/10.35719/gns.v1i1.4>
- Yusnarti, M., Damayanti, P. S., Asmedy, A., M. Amin, M. A., & Jamaah, J. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Audio Visual Terhadap Hasil Belajar IPA pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 3(3), 232–238. <https://doi.org/10.54371/ainj.v3i3.178>