

**PROSES PENGEMBANGAN MEDIA *FLASHCARDS* BERORIENTASI KEARIFAN
LOKAL UNTUK PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA PENUTUR ASING
(BIPA) UNESA**

RIKA ROFI'ATUL HAJJAH, MINTOWATI, TITIK INDARTI

Universitas Negeri Surabaya
e-mail: rikahajjah4@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pengembangan media *flashcards* berorientasi kearifan lokal untuk pembelajaran keterampilan berbicara berintegrasi keterampilan menulis dan membaca Bahasa Indonesia Penutur Asing (BIPA) Universitas Negeri Surabaya dan mendeskripsikan kualitas media *flashcards* berorientasi kearifan lokal untuk pembelajaran Bahasa Indonesia Penutur Asing (BIPA) Universitas Negeri Surabaya. Penelitian pengembangan berfokus pada pengembangan produk. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini yakni media pembelajaran *flashcards*. Pendekatan penelitian ini yakni *mixed methods*. Model penelitian dalam penelitian pengembangan ini yakni menggunakan model penelitian Addie. Prosedur penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Prosedur pengembangan ADDIE memiliki lima prosedur yakni *Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluations*. Hasil yang diperoleh dalam pengembangan media *flashcards* berorientasi kearifan lokal Jawa Timur pada pembelajaran Berbicara berintegrasi membaca dan menulis peserta didik Bahasa Indonesia Penutur Asing (BIPA) Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya menghasilkan simpulan yakni media *flashcards* berorientasi kearifan lokal Jawa Timur dapat digunakan dalam pembelajaran berbicara BIPA karena telah melakukan rangkaian tahapan pengembangan ADDIE yang dilandasi oleh analisis kebutuhan. Tahapan ADDIE dalam pengembangan media *flashcards* ini yakni analisis, desain, *development, implementacion*, dan evaluasi. Berdasarkan kelima tahapan pengembangan tersebut, media *flashcards* telah melalui hingga tahapan evaluasi yakni mengubah atau memperbaiki sesuai arahan validator.

Kata Kunci: media pembelajaran, *flashcards*, BIPA

ABSTRACT

This research aims to describe the process of developing local wisdom-oriented flashcard media for learning speaking skills integrated with writing and reading skills in Indonesian for Foreign Speakers (BIPA) at Surabaya State University and to describe the quality of local wisdom-oriented flashcard media for learning Indonesian for Foreign Speakers (BIPA) at State University Surabaya. Development research focuses on product development. The product developed in this research is flashcards learning media. This research approach is mixed methods. The research model in this development research uses the Addie research model. This research procedure uses the ADDIE development model. The ADDIE development procedure has five procedures, namely Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluations. The results obtained in the development of East Java local wisdom-oriented flashcards media in speaking learning integrated with reading and writing for Indonesian Language and Foreign Speakers (BIPA) students at the Faculty of Languages and Arts, Surabaya State University resulted in the conclusion that East Java local wisdom-oriented flashcard media can be used in learning spoke about BIPA because it had carried out a series of ADDIE development stages which were based on needs analysis. ADDIE's stages in developing flashcards media are analysis, design, development, implementation and evaluation. Based on the five development

stages, flashcards media has gone through the evaluation stage, namely changing or improving according to the direction of the validator.

Keywords: learning media, flashcards, BIPA

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah kebutuhan dasar yang sangat penting bagi kehidupan masyarakat Indonesia. Pendidikan memiliki peran dan fungsi yang sangat penting dalam meningkatkan kualitas setiap individu dan kemajuan negara. Oleh karena itu, pendidikan dapat dijadikan sebagai tolok ukur dalam mengembangkan kualitas sumber daya manusia. Pendidikan diharapkan mampu mewujudkan proses pembelajaran aktif yang mengembangkan potensi setiap individu. Menurut UU No. 20 Tahun 2003, Sistem Pendidikan Nasional adalah kegiatan pembelajaran yang kompleks, sadar, tertata, dan terencana untuk menciptakan iklim belajar yang aktif, mengembangkan potensi individu agar memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang dibutuhkan oleh dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara (Habe & Ahiruddin, 2017).

Urgensi pembelajaran bahasa Indonesia bagi warga negara Indonesia adalah sebagai bahasa nasional dan bahasa pemersatu bangsa sedangkan bagi warga negara asing memiliki berbagai tujuan yang berbeda dikarenakan latar belakang serta ketertarikan yang berbeda. Pembelajaran bahasa membutuhkan aktivitas konkret sebagai wujud nyata pembelajarannya yakni melalui praktik berbicara. Aktivitas berbicara pada peserta didik Bahasa Indonesia Penutur Asing (BIPA) mampu menunjukkan sejauh mana pemahaman berbahasa asing yang dimilikinya. Proses pembelajaran bahasa Indonesia memerlukan adanya media pembelajaran sebagai sarana yang memudahkan pemelajar menyampaikan materi serta pembelajar menerima materi pembelajaran. Media pembelajaran harus disesuaikan dengan proses pembelajaran yang akan dilangsungkan, baik media pembelajaran visual, audio maupun audiovisual. Dalam hal ini, pembelajaran bagi Bahasa Indonesia Penutur Asing (BIPA) membutuhkan media interaktif yang dapat menarik minat belajar serta meningkatkan kemampuan atau keterampilan berbahasanya salah satunya yakni *flashcards*.

Flashcard adalah kartu kecil yang berisi gambar, teks, atau simbol yang berfungsi untuk mengingatkan atau mengarahkan siswa pada sesuatu yang berkaitan dengan pelajaran (Tyas & Cahyono, 2023). Media flashcard memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihannya antara lain: 1) mudah digunakan dan dibawa karena ukurannya yang proporsional, 2) desainnya menarik dengan warna dan gambar, 3) adanya deskripsi singkat yang memudahkan siswa memahami isi materi atau informasi, 4) media berbasis kartu ini efektif dalam meningkatkan pengetahuan siswa dalam pembelajaran. Namun, flashcard juga memiliki kekurangan, seperti: 1) mudah robek jika terkena air, 2) mudah rusak dan hilang jika tidak disimpan dengan baik, 3) teks yang tercetak tidak dapat menggunakan ukuran besar (Anantasmara & Muwakhidah, 2022).

Kearifan lokal terdiri dari dua kata, yaitu "kearifan" dan "lokal". Secara etimologis, kearifan lokal berarti kebijaksanaan yang berasal dari daerah setempat, yang dipahami dan dipercayai sebagai gagasan lokal yang bijaksana dan bernilai sebagai panduan bagi masyarakat (Setiawan & Mulyati, 2020). Ini mencakup pengetahuan tentang nilai-nilai, praktik, dan tradisi yang telah terkumpul dan diwariskan dari generasi ke generasi. Pembelajaran kearifan lokal dalam mata pelajaran bahasa Indonesia melibatkan studi tentang aspek-aspek yang relevan dengan kehidupan di sekitar.

Hal ini menghubungkan pembelajaran dengan realitas lokal untuk menghormati dan menghargai kearifan lokal. Dengan demikian, siswa dapat termotivasi untuk belajar dan memahami nilai-nilai kebijaksanaan lokal. Kearifan lokal sangat penting karena pelestariannya sering terancam oleh dekulturasi atau hilangnya budaya lokal. Oleh karena itu, penerapan

kearifan lokal sebaiknya dimulai dari lingkungan sekitar siswa sesuai dengan rekomendasi Kurikulum Merdeka Belajar dari Kemendikbud. Mengintegrasikan nilai-nilai kearifan lokal membantu siswa memahami konsep materi dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari (Tohri, 2022).

Dalam Undang-Undang No.24 tahun 2009 tepatnya pasal 29 ayat 1 bahasa Indonesia wajib menjadi bahasa pengantar pendidikan nasional. Eksistensi penggunaan bahasa Indonesia ini juga diberlakukan bagi penutur asing yang menjadi pebelajar bahasa Indonesia. Pebelajar bahasa Indonesia memiliki berbagai tujuan tertentu seperti untuk melanjutkan pendidikan di Indonesia, untuk bekerja dan untuk menghabiskan waktu luang berlibur di Indonesia. Berdasarkan hal tersebut, pembelajaran bahasa Indonesia dapat dikemas semenarik mungkin dengan alternatif media pembelajaran yang interaktif. Universitas Negeri Surabaya berlokasi di provinsi Jawa Timur yang kaya akan keanekaragaman kearifan lokal yang dimilikinya. Dengan demikian, *flashcards* berorientasi kearifan lokal Jawa Timur pada pembelajaran Bahasa Indonesia Penutur Asing (BIPA) tahun ajaran 2023-2024 di Universitas Negeri Surabaya akan menjadi suatu inovasi yang menarik untuk dikembangkan. Berdasarkan latar belakang tersebut, masalah penelitian dalam penelitian ini yakni bagaimana proses pengembangan media *flashcards* berorientasi kearifan lokal untuk pembelajaran Bahasa Indonesia Penutur Asing (BIPA) Universitas Negeri Surabaya?

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian ini adalah penelitian pengembangan. Penelitian pengembangan berfokus pada pengembangan produk. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini yakni media pembelajaran *flashcards*. Pendekatan penelitian ini yakni *mixed methods*. Pendekatan penelitian *mixed methods* merupakan pendekatan penelitian kombinasi yang menggabungkan antara dua pendekatan yaitu pendekatan penelitian kuantitatif dan kualitatif (Waruwu, 2023). Penelitian kombinasi menggabungkan jenis penelitian kuantitatif dan kualitatif yang diintegrasikan sebagai temuan baru untuk memperoleh simpulan (Subagyo, 2020). Model penelitian dalam penelitian pengembangan ini yakni menggunakan model penelitian Addie. Prosedur penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Prosedur pengembangan ADDIE memiliki lima prosedur yakni *Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluations*. Model pengembangan ADDIE sesuai dengan pengembangan penelitian ini yakni mengembangkan produk media *flashcards* yang merupakan inovasi atau kebaruan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia Penutur Asing (BIPA) yang berlandaskan kebutuhan peserta didik dan pengajar. Selain itu, model pengembangan ADDIE memiliki sistematika yang baik sehingga dapat merealisasikan pengembangan media *flashcards* sesuai dengan rancangan peneliti.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini merupakan pengembangan media pembelajaran *Flashcards* berorientasi kearifan lokal untuk pembelajaran bahasa Indonesia Penutur Asing (BIPA) Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya. Pelaksanaan penelitian ini dilakukan pada mahasiswa BIPA level 3 Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya. Universitas Negeri Surabaya memiliki tiga tingkatan level berbahasa bagi mahasiswa BIPA yang telah diklasifikasikan berdasarkan kemampuan berbahasa Indonesia yang dimilikinya.

Hasil

Pengembangan media pembelajaran *flashcards* melalui proses pengembangan model ADDIE dengan lima tahapan pengembangan yakni analisis, desain, pengembangan (*development*), implementasi, dan evaluasi. Berdasarkan rangkaian tahapan ADDIE, media *flashcards* telah melalui proses dengan pondasi utama analisis kebutuhan. Proses

pengembangan media flashcards berorientasi kearifan lokal untuk pembelajaran keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia Penutur Asing (BIPA) UNESA dikemukakan sebagai berikut.

A. Analisis

Analisis menjadi fondasi awal pengembangan media pembelajaran *flashcards* yang dikembangkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia Penutur Asing (BIPA) ini. Pengembangan media pembelajaran *flashcards* melalui tahapan analisis sebagai berikut.

1) Analisis kebutuhan peserta didik

Kebutuhan peserta didik dalam proses pembelajaran salah satunya yaitu media pembelajaran. Peserta didik membutuhkan media sebagai perantara bertukar informasi yang lebih mudah dipahami jika mengalami kesulitan. Peserta didik BIPA merupakan mahasiswa warga negara asing yang sedang menempuh pembelajaran bahasa Indonesia, dalam proses pembelajaran kerap mengalami kesulitan memahami materi dan mengandalkan bantuan kamus bahasa berdasarkan bahasa dari negara masing-masing.



Berdasarkan wawancara dengan peserta didik, mahasiswa Bahasa Indonesia Penutur Asing (BIPA) level 3 membutuhkan media yang menarik dengan variasi warna atau warna-warni. Hal ini dipaparkan oleh Sita, salah satu mahasiswa BIPA UNESA level 3.

Pewawancara : “Menurut kamu, apa media yang bagus untuk belajar bahasa Indonesia?”

Informan : “Mungkin media yang penuh warna”

Pewawancara : “Berarti media pembelajaran yang menarik itu yang punya warna-warna yang menarik ya”

Informan : “Iya, supaya tidak mengantuk”

Pewawancara : “Baik. Terima kasih, Sita”

Warna menjadi aspek yang penting dalam media pembelajaran yang menarik bagi peserta didik. Hal tersebut terbukti dari mahasiswa BIPA mendominasi pernyataan media pembelajaran yang menarik adalah media pembelajaran yang warna-warni. Dominasi mahasiswa BIPA tersebut berjumlah 4 dari 3 mahasiswa asing dalam program BIPA UNESA level 3. Selain warna, aspek lainnya yang dibutuhkan mahasiswa asing dalam media pembelajaran yakni media yang memiliki unsur kebudayaan. Berdasarkan wawancara dengan Dimas, mahasiswa asing dari Tiongkok.

Pewawancara : “Baik. Buku. Menurut Dimas, media yang kamu anggap menarik, alat untuk belajar bahasa Indonesia”

Informan : “Oh, media. Saya suka belajar bahasa dengan menonton drama kolosal Korea. Saya dari Tiongkok tapi mungkin jika ada di Indonesia, itu menarik”

Pewawancara : “Wah, kamu suka hal-hal budaya ya. Budaya Korea dalam film”

Informan : “Iya, suka”

Dimas mengemukakan belajar budaya merupakan hal yang menarik. Terbukti dari kegemarannya menyukai drama kolosal dari Korea Selatan, sedangkan Ia berasal dari Tiongkok. Dimas menyatakan media pembelajaran yang menarik adalah media yang memiliki unsur budaya Indonesia. Kegemarannya akan budaya negara asing tersebut dapat mempermudah belajar bahasa asing dari negara yang Ia pelajari budayanya. Budaya dalam media pembelajaran menjadi hal yang menarik bagi mahasiswa asing yang belajar bahasa Indonesia. Berbeda dengan pernyataan dari dua rekan belajar lainnya, Sukma dan Antsa. Berdasarkan hasil wawancara sebagai berikut.

Pewawancara : “Oh, iya? Lalu apa media yang biasanya kamu gunakan dalam belajar bahasa Indonesia? Mungkin alat atau apapun”

Informan : “Suka belajar dengan gambar-gambar”

Pewawancara : “Media belajar yang bergambar, begitu ya?”

Informan : “Ya ya, benar. Biasanya kami belajar dengan PPT”

Pewawancara : “Kalau menurut kamu apa media belajar yang menarik selain *Power Point*?”

Informan : “Yang bergambar. Mungkin lebih paham”

Pewawancara : “Baik. Terima kasih, Sukma”

Informan : “Sama-sama”

Sukma merupakan mahasiswa asing dari Korea Selatan. Sukma berpendapat bahwa ia menyukai media yang memiliki gambar dengan tujuan menjadikan pemelajar BIPA yang mengalami kesulitan memahami materi untuk lebih cepat memahaminya. Hal ini sangat membantu pemelajar BIPA khususnya bagi pemula atau level satu yang kerap kesulitan memahami bahasa asing yakni bahasa Indonesia. Kebutuhan media yang lain dikemukakan oleh Antsa, mahasiswa asing dari Madagaskar.

Pewawancara : “Baik. Menurut Antsa, media belajar yang menarik itu seperti apa?”

Informan : “Media belajar yang *real*”

Pewawancara : “Media belajar yang nyata?”

Informan : “Ya, mungkin bisa juga”

Pewawancara : “Berarti media yang menarik menurut Antsa adalah media belajar yang nyata ya”

Informan : “Ya”

Pewawancara : “Baik. Terima kasih, Antsa”

Antsa mengemukakan media pembelajaran yang menarik adalah media yang nyata. Hal ini diketahui dari hasil wawancaranya pada 4 Maret 2024. Dengan demikian, hasil kebutuhan media pembelajaran mahasiswa Bahasa Indonesia Penutur Asing (BIPA) Universitas Negeri Surabaya level 3 yakni media pembelajaran yang memiliki variasi warna, memuat gambar, kebudayaan, dan nyata.

2) Analisis kebutuhan pengajar

Pengajar Bahasa Indonesia Penutur Asing (BIPA) membutuhkan bantuan media interaktif yang dapat memantik peserta didik untuk turut serta aktif dalam pembelajaran. Peserta didik memiliki berbagai karakteristik yang berbeda. Berdasarkan hal tersebut, pengajar BIPA membutuhkan media yang dapat memantik kepercayaan diri mereka.



Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan pada Rabu, 19 Februari 2024 dengan Dr. Prima Vidya Asteria, S.Pd., M.Pd. dosen BIPA UNESA mendapatkan saran dan informasi pembelajaran BIPA khususnya pada level 3. Dalam pembelajaran BIPA, Bu Prima mengajar pada dua jenjang BIPA yakni level 2 dan 3. Media pembelajaran yang dibutuhkan bagi mahasiswa BIPA adalah media pembelajaran yang menarik. Berdasarkan hasil wawancara dengan pengajar, mahasiswa BIPA memiliki ketertarikan dengan budaya baik kesenian maupun kuliner Indonesia. Dengan demikian, media pembelajaran yang menarik sesuai kebutuhan mahasiswa BIPA adalah media yang memuat unsur budaya dan kuliner.

3) Analisis kebutuhan media pada program Bahasa Indonesia Penutur Asing (BIPA)

Media pembelajaran yang sering digunakan adalah salindia. Salindia atau *power point* menjadi media pembelajaran yang menarik dan membantu pengajar untuk menyampaikan materi pembelajaran. Namun, media ini kurang menarik bagi peserta didik secara langsung dalam proses pembelajaran karena media salindia tersebut tidak interaktif.

Media pembelajaran salindia merupakan media yang diciptakan dari aplikasi atau perangkat yang mendukung *power point* seperti *go slides*, *canda*, dan lainnya. Media salindia dapat menjadi media yang pembelajaran interaktif, apabila media salindia memiliki teks yang sedikit dengan cara penyampaian cenderung melibatkan peserta didik secara aktif dalam tanya jawab ketika proses pembelajaran.

Setelah melalui berbagai pertimbangan dan proses analisis kebutuhan, peneliti mengembangkan serta menawarkan media pembelajaran yang interaktif dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia Bagi Penutur Asing (BIPA). Media pembelajaran dikembangkan yakni media *flashcards* berorientasi pada kearifan lokal Jawa Timur.

Analisis kebutuhan media menjadi fondasi utama pengembangan media *flashcards*. Berdasarkan kebutuhan media yang telah diketahui dari tahapan analisis maka media yang dibutuhkan yakni media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Dengan demikian peneliti mengembangkan media *flashcards* sebagai media pembelajaran bagi Bahasa Indonesia Penutur Asing (BIPA) Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya.

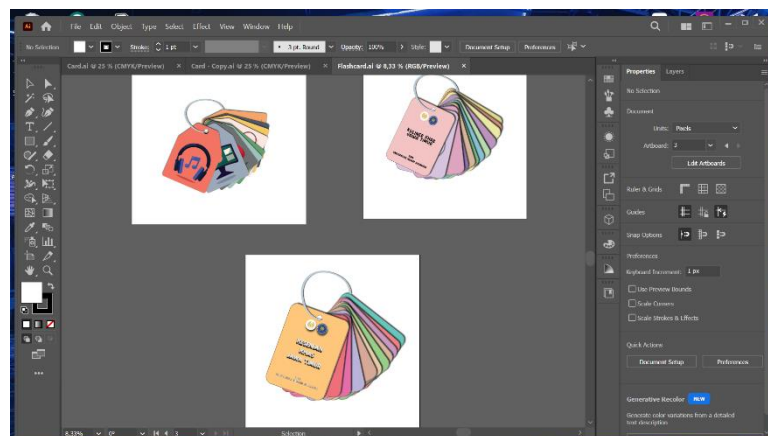
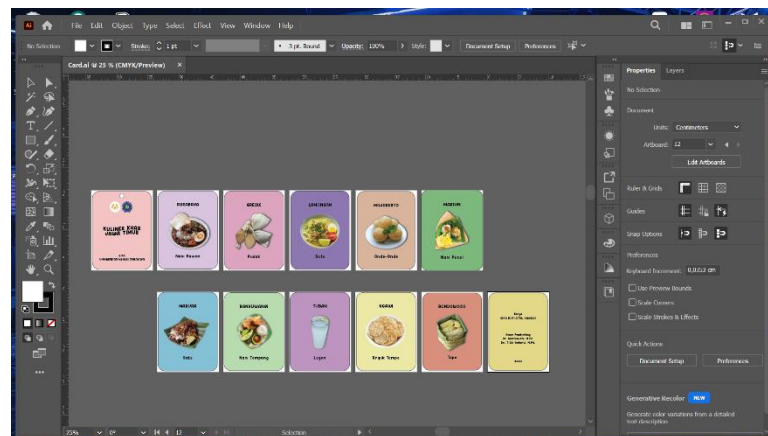
4) Analisis kearifan lokal Jawa Timur

Kearifan lokal Jawa Timur merupakan muatan materi yang terdapat pada *flashcards* berdasarkan pada unit 4 level 3 disesuaikan dengan kurikulum yang berjalan dalam program Bahasa Indonesia Penutur Asing (BIPA) UNESA. Kurikulum yang berjalan menyesuaikan silabus BIPA yang digunakan oleh pengajar yakni Dr. Prima Vidya Asteria, S.Pd., M.Pd. Selain menyesuaikan kurikulum yang digunakan yakni unit 4 level 3, lokasi universitas yang ditempuh oleh mahasiswa BIPA berada di provinsi Jawa Timur. Berdasarkan hasil wawancara dengan pengajar dan mahasiswa BIPA yang menginginkan media pembelajaran berbasis budaya dan

kuliner Jawa Timur menjadi pilihan yang tepat. Hal ini menjadi landasan utama pemilihan materi kearifan lokal Jawa Timur.

B. Desain (Design)

Setelah melakukan tahapan analisis, peneliti melangsungkan proses desain media yang dikembangkan yakni *flashcards* berorientasi pada kearifan lokal Jawa Timur. Media *flashcards* secara keseluruhan menjadi proses pengembangan selanjutnya dengan satu bagian yang harus diperhatikan seperti desain kartu, desain pengait kartu, desain sisi depan kartu dan muatan materi kearifan lokal Jawa Timur yang akan ada dalam media pembelajaran *flashcards*. Dalam proses desain media *flashcards*, aplikasi yang digunakan untuk proses desain adalah *abode illustrator*.



1) Berbentuk kartu

Media *flashcards* berisikan kartu yang memuat gambar serta informasi gambar atau keterangan gambar sesuai dengan topik yang dikembangkan.

“Umumnya tertarik dengan makanan khas Indonesia dan kesenian itu, Mbak. Ada juga kelas menari di level 3 ini”

(Bu Prima, Pengajar BIPA level 3)

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan menyesuaikan kebutuhan mahasiswa dan pengajar maka akan dikembangkan media pembelajaran berorientasi pada kuliner dan kesenian Jawa Timur. dua topik tersebut menjadi topik utama yang akan didesain dalam kartu atau media *flashcards* semenariknya. Kartu-kartu dalam media *flashcards* berisikan empat topik utama dengan total 40 kartu pada setiap topik dan total 52 kartu dengan klasifikasi sebagai berikut.

No.	Topik	Halaman Depan	Petunjuk Penggunaan	Materi Sesuai Topik	Halaman Belakang	Jumlah Flashcards
1	Kesenian	1	1	10	1	52
2	Kuliner	1	1	10	1	
3	Tradisi	1	1	10	1	
4	Wisata	1	1	10	1	

2) Sisi bagian depan kartu

Desain media *flashcards* yang memuat topik terdapat 10 kartu pada setiap topik dengan klasifikasi sesuai tabel 5. Desain media *flashcards* menyesuaikan topik yang telah ditentukan yakni kearifan lokal Jawa Timur berupa kuliner, kesenian, tradisi, dan wisata. Penyusunan topik media *flashcards* berdasarkan urutan arah mata angin yakni utara, selatan, timur, dan barat. Berdasarkan hal tersebut maka penyusunan topik media *flashcards* dalam topik kuliner sebagai berikut.

Sisi bagian depan kartu atau *flashcards* memuat materi utama yakni gambar kearifan lokal Jawa Timur serta keterangan nama gambar tersebut. Desain depan kartu memiliki warna yang berbeda pada setiap gambar. Pemilihan warna disesuaikan dengan dua topik kearifan lokal. Topik kesenian didominasi oleh warna gelap, sedangkan pada topik kuliner didominasi warna terang.

C. Pengembangan (*Development*)

Media *flashcards* telah melalui dua tahapan sebelumnya yakni analisis, dan desain. Jumlah keseluruhan media *flashcards* adalah 52 dengan rincian satu halaman cover, satu halaman petunjuk penggunaan, sepuluh halaman topik *flashcards*, dan satu halaman penutup pada setiap topiknya. Media *flashcards* berorientasi kearifan lokal Jawa Timur memuat topik kesenian, kuliner, wisata, dan tradisi. Dalam penelitian ini, akan mengembangkan media *flashcards* berorientasi kearifan lokal Jawa Timur dengan dua topik utama yakni kuliner dan kesenian.

Dari total topik yang telah melalui tahapan sebelumnya, yakni berjumlah empat topik yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah dua topik utama. Hal ini dikarenakan dua topik tersebut telah mewakili keanekaragaman kearifan lokal Provinsi Jawa Timur. Selain itu, kuliner merupakan kebutuhan yang sangat diminati oleh pemelajar. Kemudian dalam topik kesenian memuat berbagai budaya yang hingga kini masih dilestarikan. Pemelajar BIPA selaku warga negara asing bertujuan untuk belajar bahasa Indonesia dan memiliki ketertarikan dengan budaya Indonesia. Dengan demikian, topik utama yang dikembangkan dalam penelitian ini yakni topik kuliner dan topik kesenian Jawa Timur.

1) Menyusun angket validasi media

Menyusun angket validasi media yang ditujukan untuk validator yang relevan yakni validator ahli media dan validator ahli materi. Berdasarkan penyusunan angket validasi tersebut, sesuai dengan lampiran 3 poin-poin yang harus diperhatikan sebagai berikut. Pertama, pemilihan warna dan ilustrasi dalam *flashcards*. Kedua, pemilihan bentuk dan warna *font*. Ketiga, penempatan ilustrasi dalam *flashcards*. Keempat, ukuran ilustrasi dan keterangannya. Kelima, kenyamanan pengguna dalam memandang. Keenam, dapat dimanfaatkan kembali untuk mengembangkan media pembelajaran lain. Ketujuh, pemilihan kata. Kedelapan, struktur kalimat. Kesembilan, ketepatan ejaan. Kesepuluh, terdapat materi yang dimuat dalam media *flashcards*. Kesebelas, mudah dalam menggunakan media dan kedua belas yakni media *flashcards* efektif dan efisien.

Tabel 2. Validator Media *Flashcards*

No.	Nama	Bidang Keahlian	Asal Lembaga
1	Dr. Fajar Arianto, M.Pd.	Ahli Media	Prodi Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya.
2	Dr. Riki Nasrullah, M. Hum.	Ahli Bahasa	Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa Indonesia, Universitas Negeri Surabaya

Angket yang ditujukan untuk validator relevan baik materi dan media memuat berbagai aspek-aspek di antaranya petunjuk pengisian, identitas validator, skala penilaian, aspek penilaian yang diukur berdasarkan skala penilaian, dan kolom saran dan masukan.

Pada skala aspek penilaian mempunyai lima kategori yakni nilai satu artinya sangat kurang layak, nilai dua artinya kurang layak, nilai tiga artinya cukup layak, nilai empat artinya layak, dan nilai lima artinya sangat layak. Kelayakan tersebut dapat bernilai beda dari setiap validator yang telah dimintai penilaian. Hal ini dapat dilatarbelakangi oleh penguasaan bidang keilmuan yang dimilikinya.

2) Melakukan validasi media

Validasi media ditujukan pada validator ahli media yang mumpuni untuk perbaikan media yang dikembangkan dalam penelitian ini. Media *flashcards* ditujukan sebagai media pembelajaran yang baik dan dapat dikembangkan untuk proses pembelajaran melalui adanya proses validasi dari validator ahli yang relevan. Validator ahli media dalam penelitian ini yakni Dr. Fajar Arianto, M.Pd. dari Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya.

Berdasarkan hasil validasi yang telah dilakukan oleh validator media pada 21 Maret 2024 mendapatkan total hasil 60. Dalam lembar validasi terdapat keterangan, identitas validator, keterangan skala penilaian dari nilai satu hingga lima, aspek penilaian, saran dan masukan, dan tanda tangan validator. Pada validator media yakni Dr. Fajar Arianto, M.Pd. memberikan nilai lima pada penilaian warna dan ilustrasi dalam *flashcards*, nilai lima juga diberikan pada aspek penilaian lain seperti pemilihan bentuk dan warna *font*, penempatan ilustrasi dalam *flashcards*. Hal tersebut menyatakan bahwa pada warna dan ilustrasi, bentuk dan penempatan ilustrasi dalam media pembelajaran *flashcards* dinilai sangat layak sesuai dengan skala penilaian yakni lima berarti sangat layak.

3) Melakukan validasi materi

Validasi materi dilakukan dengan mengajukan validasi ahli materi kepada Dr. Riki Nasrullah, M. Hum. dosen Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya. Validasi materi disesuaikan dengan ahli yang relevan yakni dalam pengambilan nilai validator terkait materi maka ahli bahasa yang diajukan yakni kepada Dosen Bahasa dan Sastra Indonesia. Validasi materi media *flashcards* dipaparkan sebagai berikut.

Berdasarkan hasil validasi oleh validator ahli bahasa yakni Dr. Riki Nasrullah, M. Hum. pada 25 Maret 2024 memperoleh total nilai 48 dari total keseluruhan nilai 60. Rincian total nilai 48 dikemukakan sebagai berikut. Skala penilaian yang ditentukan yakni satu hingga lima dengan kategori sangat tidak layak hingga sangat layak. Aspek penilaian terdapat 12 soal yang memiliki hasil nilai berbeda-beda. Perbaikan telah dilakukan pada media *flashcards* sesuai dengan saran ahli media yakni pada pemilihan warna salah satu topik yang didominasi gelap menjadi terang yang dikemukakan sebagai berikut



Gambar 3. Sebelum Revisi Media *Flashcards*



Gambar 4. Setelah Revisi Media *Flashcards*

4) Hasil akhir media *flashcards*

Hasil akhir *flashcards* merupakan desain keseluruhan dari kumpulan kartu yang memuat materi kearifan lokal Jawa Timur serta gelang pengikat kartu. Desain akhir *flashcards* dilakukan setelah melalui proses validasi dari validator ahli yakni ahli media dan ahli bahasa. Desain ini telah siap dicetak untuk dikembangkan dan digunakan dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia Penutur Asing (BIPA) Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri

Surabaya sebagai media pembelajaran dalam unit 4 BIPA level 3. Desain akhir telah melampaui berbagai pertimbangan yang didasari oleh kebutuhan serta didesain semenarik mungkin untuk menjadikan media *flashcards* tersebut interaktif dan komunikatif karena mendapatkan perhatian dari mahasiswa BIPA yang tertarik akan materi serta media *flashcards*. Hasil akhir *flashcards* yang telah siap cetak dapat dikembangkan dengan melanjutkan tahapan selanjutnya yakni pengembangan serta implementasi dalam proses pembelajaran BIPA.

D. Implementasi

Implementasi media *flashcards* telah dilaksanakan Rabu, 24 Mei 2024. Lokasi implementasi media *flashcards* berada di T14 Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya. Pelaksanaannya bertepatan dengan pelaksanaan mata kuliah Berbicara pada level 3 peserta didik Bahasa Indonesia Penutur Asing (BIPA). media *flashcards* berorientasi kearifan lokal Jawa Timur telah diimplementasikan pada kelas Bahasa Indonesia Penutur Asing (BIPA) level 3. Pada level 3 BIPA Universitas Negeri Surabaya berisikan peserta didik dari berbagai negara seperti Madagaskar, Korea Selatan, dan China. Dosen pengampu mata kuliah berbicara pada level 3 ini yakni Prima Vidya Asteria, S.Pd., M.Pd. yang telah dijadwalkan pada Rabu, 24 Mei 2024 pukul 8.40 hingga 10.20

E. Evaluasi

Evaluasi merupakan langkah revisi dari kekurangan media *flashcards*. Kekurangan yang diperoleh dari penilaian dua validator ahli yang relevan, seperti ahli media dan ahli materi. Media *flashcards* mendapatkan masukan atau saran untuk memperbaiki warna pada salah satu topik yang memiliki pemilihan warna gelap yakni pada topik kesenian. Warna gelap merupakan jenis warna yang memantulkan intensitas cahaya lebih rendah dari gelap, sehingga menjadikan objek terkesan berat. Dalam media *flashcards* tersebut, warna gelap digunakan dalam objek kesenian dengan pertimbangan pembeda antartopik yakni topik kuliner cerah dan topik kesenian gelap. Akan tetapi, warna gelap tidak sejalan dengan penggunaan media *flashcards* yang diharapkan membantu pembelajaran baik pebelajar maupun pemelajar. Dengan pemilihan warna gelap, pemelajar akan cenderung kesusahan melihat objek disebabkan warna gelap meredupkan pantulan cahaya. Berdasarkan saran tersebut dilakukan proses revisi yakni mengubah warna menjadi cerah dan menarik. Warna cerah akan memvisualisasikan keceriaan dan kebahagiaan sehingga menjadikan pebelajar Bahasa Indonesia Penutur Asing (BIPA) UNESA level 3 memiliki ketertarikan dari warna-warna cerah yang disajikan.

Pembahasan

Media pembelajaran *flashcards* berorientasi kearifan lokal Jawa Timur menjadi media yang menarik bagi pemelajar Bahasa Indonesia Penutur Asing (BIPA) Universitas Negeri Surabaya level 3. Hal tersebut dilandasi oleh analisis kebutuhan yang telah dilakukan pada rangkaian pengembangan. Sebelum terciptanya media pembelajaran *flashcards*, berdasarkan tahapan penelitian ADDIE mengawali tahapannya dengan analisis. Analisis kebutuhan yang dilakukan yakni pada peserta didik dan pengajar hingga menghasilkan media pembelajaran yang menarik dan efektif disesuaikan dengan kebutuhannya.

Kebutuhan pada media pembelajaran yang diinginkan oleh pemelajar dan pebelajar tidak jauh berbeda. Pada pemelajar membutuhkan media yang mempunyai variasi warna, bergambar, memiliki unsur kebudayaan, dan nyata. Selanjutnya menurut pebelajar yakni oleh Dr. Prima Vidya Asteria, S.Pd., M.Pd. menyatakan bahwa media yang dibutuhkan adalah media yang memiliki unsur budaya dan kesenian. Berdasarkan hal tersebut, media *flashcards* tercipta sebagai media pembelajaran pada mata kuliah Berbicara unit 4 level 3 disesuaikan dengan

silabus yang sedang berjalan dalam program Bahasa Indonesia Penutur Asing (BIPA) Universitas Negeri Surabaya.

Media *flashcards* menjadi inovasi baru dalam media pembelajaran BIPA UNESA khususnya level 3 dikarenakan belum ada media pembelajaran yang serupa maupun sama baik dari segi penyajian hingga pelaksanaannya, sehingga dalam pelaksanaannya mendapatkan sambutan yang hangat baik dari pebelajar, pemelajar, dan lembaga. Inovasi media pembelajaran *flashcards* dapat memudahkan komunikasi dua arah, memudahkan belajar dan penyampaian topik pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan kepada mahasiswa BIPA media pembelajaran yang kerap digunakan adalah *salindia* atau *power point*. Media *flashcards* ini diharapkan memudahkan pebelajar dan pemelajar dalam proses pembelajaran yang telah terbukti sesuai dengan perencanaan dan harapan. Berdasarkan hasil uji perhitungan kualitas media *flashcards* mencakup tiga aspek penilaian yakni kevalidan yang diambil dari hasil penilaian validator mendapatkan hasil sangat layak, selanjutnya pada uji keefektifan media *flashcards* memperoleh hasil yang baik. Terakhir, pada uji kepraktisan yang diambil dari hasil skor keseluruhan nilai masuk kategori baik dengan hasil perhitungan 86.

Ketertarikan pemelajar BIPA bermula dari pandangan pertama yang terkesima dengan ragam materi kesenian serta kuliner yang termuat dalam media *flashcards*. Beberapa di antaranya telah diketahui dan telah dicoba oleh pemelajar BIPA, seperti kuliner Soto dari Lamongan, Rawon dari Surabaya, Sate dari Madura, Pecel dari Madiun, dan Keripik Tempe. Kemudian pada kesenian, pada level 3 BIPA terdapat kelas tari yang telah berlangsung dalam semester ini. Dalam sepuluh referensi kesenian yang termuat dalam media *flashcards* hanya sebagian yang telah diketahui atau ditonton, yakni ludruk dan tari Gaplik. Pemelajar BIPA dengan cepat dan tepat mengetahui materi yang termuat dalam media *flashcards* karena bukan hanya menyajikan informasi tekstual akan tetapi memvisualisasikan materi tersebut. Referensi pada setiap topik memiliki visual atau menyajikan gambar masing-masing. Dengan demikian, pemelajar BIPA dapat mengetahui serta mengingat-ingat kuliner yang telah dicoba serta kesenian yang telah ditonton untuk saling berbagi cerita atau sekedar menanggapi materi yang disampaikan oleh pebelajar.

Media *flashcards* ini dapat digunakan dari untuk berbagai jenjang pemelajar BIPA, berdasarkan wawancara dengan salah satu mahasiswa BIPA yakni Sukma menyatakan adanya visual atau media yang bergambar memudahkan pemelajar untuk memahami materi. Pernyataan tersebut berasal dari pengalaman pribadinya yang kini berada di level tiga dan telah melampaui level satu dan dua, sehingga berpendapat bahwa media yang bergambar memudahkan pemelajar khususnya bagi mahasiswa BIPA pemula atau level satu.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan mengenai pengembangan media *flashcards* berorientasi kearifan lokal Jawa Timur pada pembelajaran Berbicara berintegrasi membaca dan menulis peserta didik Bahasa Indonesia Penutur Asing (BIPA) Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya menghasilkan simpulan yakni media *flashcards* berorientasi kearifan lokal Jawa Timur dapat digunakan dalam pembelajaran berbicara BIPA karena telah melakukan rangkaian tahapan pengembangan ADDIE yang dilandasi oleh analisis kebutuhan. Tahapan ADDIE dalam pengembangan media *flashcards* ini yakni analisis, desain, *development*, *implementacion*, dan evaluasi. Berdasarkan kelima tahapan pengembangan tersebut, media *flashcards* telah melalui hingga tahapan evaluasi yakni mengubah atau memperbaiki sesuai arahan validator.

DAFTAR PUSTAKA

Akbar, E. (2020). *Metode belajar anak usia dini*. Jakarta: Kencana.

Copyright (c) 2024 LEARNING : Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran

- Anggraini, A. P., & Oktavianti, I. (2022). Eksperimentasi model take and give berbantuan media flashcard kearifan lokal Jepara terhadap hasil belajar siswa. *Prosiding Seminar*, 126–137. <https://conference.umk.ac.id/index.php/snapmat/article/view/189%0Ahttps://conference.umk.ac.id/index.php/snapmat/article/download/189/198>
- Angreany, F., & Saud, S. (2017). Keefektifan media pembelajaran flashcard dalam keterampilan menulis karangan sederhana bahasa Jerman siswa kelas XI IPA SMA Negeri 9 Makassar. *Eralingua: Jurnal Pendidikan Bahasa Asing dan Sastra*, 1(2), 138–146. <https://doi.org/10.26858/eralingua.v1i2.4410>
- Aqib, Z. (2010). *Profesionalisme guru dalam pembelajaran*. Surabaya: Insan Cindekia.
- Avipa, U., Istiningasih, S., Erfan, M., & Novitasari, S. (2023). Pengembangan media flashcard berbasis kearifan lokal suku Sasambo untuk siswa kelas III sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(4).
- Darmuki, A., Andayani, Nurkamto, J., & Sholahuddin, K. S. (2018). The development and evaluation of speaking learning model by cooperative approach. *International Journal of Instruction*, 11(2), 115–128.
- Fajarini, U. (2014). Peranan kearifan lokal dalam pendidikan karakter. *SOSIO DIDAKTIKA: Social Science Education Journal*, 1(2). <https://doi.org/10.15408/sd.v1i2.1225>
- Farid, M. N. M. (2018). Pengembangan media logico piccolo kosakata bahasa Indonesia berbasis psychowriting untuk mahasiswa BIPA Unesa. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 1(1), 1–6.
- Hafidzoh Rahman, N., Mayasari, A., Arifudin, O., & Wahyu Ningsih, I. (2021). Pengaruh media flashcard dalam meningkatkan daya ingat siswa pada materi mufrodat bahasa Arab. *Jurnal Tahsinia*, 2(2), 99–106. <https://doi.org/10.57171/jt.v2i2.296>
- Hajjah, R. R., & Rengganis, R. (2022). Peran perempuan dalam penyelesaian konflik antar tokoh pada naskah lakon Menunggu Badai Reda karya Yusril Ihza. *Ejournal.Unesa.Ac.Id*.
- Haryadi, Z. (1996). *Peningkatan keterampilan berbahasa Indonesia*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kemp, J. E., & Dayton, D. K. (1985). *Planning and producing instructional media*. Cambridge: Harper & Row Publishers.
- Lestari, N. M. C. P., Utama, I. M., & Utama, I. D. G. B. (2019). Pengembangan media pembelajaran visual bagi pebelajar BIPA pemula di Undiksha. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Undiksha*, 8(1), 86–95. <https://doi.org/10.23887/jjpbs.v8i1.20535>
- Majid, A. (2013). *Strategi pembelajaran*. Bandung: Rosda Karya.
- Ningrum, R. K., Waluyo, H. J., & Winarni, R. (2017). BIPA (Bahasa Indonesia Penutur Asing) sebagai upaya internasionalisasi universitas di Indonesia. *The 1st Education and Language International Conference Proceedings*, 1(3), 726–732. <http://jurnal.unissula.ac.id/index.php/ELIC/article/view/1294>
- Parawansa, K. I., Haryanto, S., & Mulyani, P. S. (2022). Penggunaan media flashcard untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di MI Klesman. *Jurnal Informatika dan Teknologi Pendidikan*, 2(2), 72–78. <https://doi.org/10.25008/jitp.v2i2.18>
- Parjaman, T., & Akhmad, D. (2019). Pendekatan penelitian kombinasi: Sebagai jalan tengah atas dikotomi kuantitatif-kualitatif. *Jurnal Moderat*, 5(4), 530–548. <https://jurnal.unigal.ac.id/index.php/modera>
- Pertiwi, H. D., & Indarti, T. (2020). Wujud budaya Minangkabau dalam novel Merantau ke Deli karya Buya Hamka (kajian antropologi sastra). *Jurnal Sapala*, 7(1), 1–10.

- Purba, H. S., Drajad, M., & Mahardika, A. I. (2021). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis web pada materi fungsi kuadrat dengan metode drill and practice. *EDU-MAT: Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(2), 131. <https://doi.org/10.20527/edumat.v9i2.11785>
- Rachmawati, D. K. (2015). Kearifan lokal dalam leksikon ritual kesenian Ogoh-Ogoh di Pura Kerthabumi Dusun Bongso Wetan Desa Pengalangan Kecamatan Menganti Kabupaten Gresik-Jawa Timur. *Parole: Journal of Linguistics and Education*, 5(2), 129–144. <http://ejournal.undip.ac.id/index.php/parole>
- Syaputra, E. (2019). Pandangan guru terhadap integrasi kearifan lokal dalam pembelajaran sejarah: Studi deskriptif di beberapa SMA di Bengkulu Selatan dan Kaur. *Indonesian Journal of Social Science Education (IJSSE)*, 1(1), 1. <https://doi.org/10.29300/ijsse.v1i1.1321>
- Tarigan, H. G. (1981). *Berbicara sebagai suatu keterampilan berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Trimansyah, B. (2004). *Saya ingin mahir berbahasa Indonesia*. Bandung: PT. Grafindo Media Pratama.
- Waruwu, M. (2023). Pendekatan penelitian pendidikan: Metode penelitian kualitatif, metode penelitian kuantitatif dan metode penelitian kombinasi (Mixed Method). *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 2896.