

Pengembangan Media Pembelajaran *Si Fani Card* Berbasis Budaya Lokal Kediri pada Materi Kalimat Fakta dan Opini Siswa Kelas V SDN Banggle 2

Ikhsan Elang Mahendra¹, Wahyudi², Aprilia Dwi Handayani³

Universitas Nusantara PGRI Kediri^{1,2,3}

mahendrodjo17@gmail.com¹, wahyudi@unpkdr.ac.id², apriadiadwi@unpkediri.ac.id³

Abstrak

Penelitian ini berangkat dari kondisi pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi kalimat fakta dan opini yang belum berjalan maksimal. Minimnya variasi media pembelajaran membuat siswa kurang aktif dan sulit membedakan kalimat fakta dari opini, sehingga dibutuhkan media yang menarik, interaktif, dan sesuai karakteristik siswa sekolah dasar. Penelitian ini bertujuan mengukur kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media *Si Fani Card* yang berbasis budaya lokal Kediri untuk materi kalimat fakta dan opini pada siswa kelas V SD. Metode yang digunakan adalah *Research and Development (R&D)* dengan model *ADDIE*. Subjek penelitian adalah 18 siswa kelas V SDN Banggle 2. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, angket validasi dari ahli materi dan ahli media, angket respon guru dan siswa, serta *pretest-posttest*. Hasilnya, media ini dinyatakan sangat valid dengan skor rata-rata 85% (ahli materi 86%, ahli media 84%) dan sangat praktis, ditunjukkan oleh respon guru 92%, respon siswa uji terbatas 95%, dan respon siswa uji luas 97,5%. Dari segi keefektifan, nilai rata-rata siswa naik dari 52,5 menjadi 95 pada uji terbatas, serta dari 61,25 menjadi 93,33 pada uji luas, dengan ketuntasan belajar klasikal 100% di kedua tahap. Nilai *N-Gain* masing-masing sebesar 0,90 dan 0,84, keduanya termasuk kategori tinggi. Dengan demikian, media *Si Fani Card* terbukti layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi kalimat fakta dan opini di sekolah dasar.

Kata Kunci: media pembelajaran, flashcard, budaya lokal Kediri, kalimat fakta dan opini.

Abstract

This study was prompted by the fact that Indonesian language instruction on factual and opinion sentences has not been as effective as it could be. The lack of variety in teaching materials has made students less active and made it difficult for them to distinguish between factual and opinion sentences; therefore, there is a need for teaching materials that are engaging, interactive, and tailored to the characteristics of elementary school students. This study aims to assess the validity, practicality, and effectiveness of the "Si Fani Card" learning media, which is based on the local culture of Kediri, for teaching factual and opinion sentences to fifth-grade elementary school students. The method used is Research and Development (R&D) based on the ADDIE model. The research subjects were 18 fifth-grade students at SDN Banggle 2. Data were collected through observation, interviews, validation questionnaires from subject matter experts and media experts, teacher and student response questionnaires, as well as pretests and posttests. The results showed that this teaching aid was deemed highly valid, with an average score of 85% (86% from content experts, 84% from media experts), and highly practical, as indicated by a 92% teacher response rate, a 95% response rate from students in the pilot test, and a 97.5% response rate from students in the full-scale test. In terms of effectiveness, students' average scores rose from 52.5 to 95 in the limited pilot test and from 61.25 to 93.33 in the large-scale pilot test, with 100% mastery of learning in both phases. The N-Gain values were 0.90 and 0.84, respectively, both of which fall into the high category. Thus, the Si Fani Card medium has been proven to be suitable and effective for use in Indonesian language instruction on factual and opinion sentences in elementary school.

Keywords: learning materials, flashcards, local culture of Kediri, factual and opinion-based sentences

PENDAHULUAN

Sebagai fondasi utama dalam proses pendidikan, literasi berperan penting dalam membantu siswa memahami beragam bidang keilmuan sekaligus mengasah nalar kritis yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari; kompetensi ini meliputi keterampilan membaca, menulis, menginterpretasi, dan mengaplikasikan informasi secara akurat. Sayangnya, tingkat literasi anak-anak Indonesia masih memprihatinkan, sebagaimana terlihat dari skor kemampuan membaca yang hanya mencapai 359 poin, jauh tertinggal dari capaian rata-rata dunia yang berada di angka 476 poin (OECD, 2023). Data tersebut memperlihatkan betapa mendesaknya peningkatan mutu pembelajaran Bahasa Indonesia di lingkungan sekolah, terutama guna melatih siswa agar mampu menilai informasi secara kritis di tengah maraknya opini yang kerap dikemas seolah-olah merupakan fakta yang objektif.

Materi mengenai perbedaan kalimat fakta dan opini memegang peranan strategis dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, karena melalui materi ini siswa dilatih untuk memilah antara informasi yang bersifat objektif dan subjektif dalam aktivitas sehari-hari (Fatah et al., 2024). Kompetensi tersebut pada akhirnya membentuk kewaspadaan siswa terhadap informasi yang berpotensi menyesatkan sekaligus mendukung terbentuknya pengambilan keputusan yang lebih rasional.

Meski demikian, berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilaksanakan di kelas V SDN Banggle 2, diketahui bahwa penyampaian materi kalimat fakta dan opini belum berlangsung secara efektif. Ditemukan bahwa siswa cenderung kurang fokus, sering teralihkan perhatiannya untuk berbincang dengan teman, dan minim keterlibatan aktif selama pembelajaran berlangsung. Guru kelas mengungkapkan bahwa penggunaan media pembelajaran belum dilakukan secara rutin, ditambah lagi belum tersedianya media yang dikhususkan untuk menunjang pemahaman materi tersebut. Temuan ini turut dikuatkan oleh hasil wawancara terhadap siswa, yang menunjukkan bahwa proses belajar masih mengandalkan buku paket dan LKS, sedangkan pemanfaatan media pembelajaran lain masih jauh dari optimal. Selanjutnya, hasil analisis angket kebutuhan menunjukkan bahwa sebagian besar siswa merasa kesulitan memahami materi kalimat fakta dan opini serta menginginkan media pembelajaran yang lebih konkret dan bermuatan visual. Urgensi permasalahan ini semakin nyata melalui hasil *pretest* yang melibatkan 18 siswa, dengan perolehan nilai rata-rata sebesar 58,3, di mana hanya 5 siswa (27,8%) yang mampu memenuhi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) sebesar 75, sedangkan 13 siswa lainnya (72,2%) belum mencapai ketuntasan belajar.

Menanggapi persoalan tersebut, media pembelajaran berbentuk kartu flashcard dipandang sebagai salah satu solusi yang relevan untuk diterapkan. Flashcard sendiri merupakan kartu berukuran kecil yang salah satu sisinya menampilkan gambar, tulisan, atau simbol visual, sementara sisi lainnya berisi

keterangan atau informasi tambahan yang membantu siswa memahami makna dari gambar tersebut (Anisa & Attamimi, 2023). Pemilihan media ini didasari oleh sifatnya yang praktis, fleksibel, dan interaktif, sehingga mampu menghadirkan suasana belajar yang menyenangkan layaknya permainan, yang pada gilirannya mendorong siswa untuk berpikir aktif, berdiskusi, dan berpartisipasi secara langsung. Hal ini sejalan dengan tahap perkembangan kognitif anak usia sekolah dasar yang masih berada pada fase operasional konkret dan memerlukan bantuan visual dalam proses belajarnya.

Pada penelitian ini, unsur budaya lokal Kediri turut disisipkan ke dalam konten flashcard yang dikembangkan. Budaya lokal sendiri dapat diartikan sebagai keseluruhan bentuk cipta, rasa, dan karsa masyarakat yang mencerminkan identitas unik suatu daerah, sebagaimana tampak dalam kesenian, adat istiadat, kuliner khas, jejak sejarah, hingga kebiasaan sosial yang diwariskan turun-temurun (Sumarni et al., 2023). Pengintegrasian unsur budaya lokal ke dalam media pembelajaran tidak sekadar berfungsi sebagai upaya pelestarian budaya, melainkan juga terbukti mampu mendorong motivasi dan partisipasi belajar siswa (Usman et al., 2025).

Berbagai penelitian terdahulu telah mengembangkan media flashcard bermuatan kearifan atau budaya lokal untuk jenjang sekolah dasar, di antaranya flashcard berlandaskan kearifan lokal Suku Sasambo (Avipa et al., 2023), flashcard kearifan lokal pada mata pelajaran IPAS kelas IV (Hasan et al., 2023), serta flashcard budaya lokal Sumatra Utara dalam materi Indonesiaku Kaya Budaya untuk kelas IV (Zahrani & Nurmainirina, 2024). Rangkaian penelitian tersebut memperlihatkan bahwa pengintegrasian budaya lokal pada media kartu terbukti efektif dalam meningkatkan kelayakan produk sekaligus hasil belajar siswa. Meski demikian, sejauh ini belum ditemukan penelitian yang secara spesifik membahas pengembangan flashcard berbasis budaya lokal Kediri untuk materi kalimat fakta dan opini pada jenjang kelas V sekolah dasar.

Merujuk pada permasalahan tersebut, penelitian ini mengembangkan media pembelajaran bernama *Si Fani Card*, yakni kartu bergambar yang memuat ilustrasi, narasi, dan contoh kalimat yang dipadukan dengan unsur budaya lokal Kediri, meliputi kesenian daerah, objek wisata, ikon khas, dan kuliner tradisional, dengan tujuan memudahkan siswa dalam mengenali perbedaan antara kalimat fakta dan opini secara lebih konkret dan kontekstual. Penelitian ini secara khusus bertujuan untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media pembelajaran *Si Fani Card* berbasis budaya lokal Kediri dalam pembelajaran materi kalimat fakta dan opini pada siswa kelas V sekolah dasar

METODE

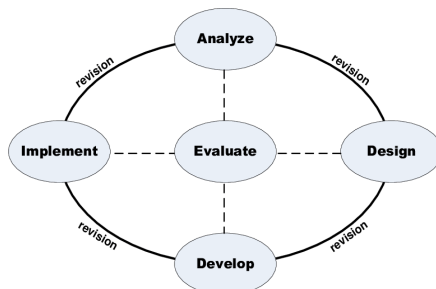
Studi ini tergolong dalam jenis penelitian pengembangan (Research and Development/R&D), yakni suatu metode ilmiah yang diterapkan untuk mengkaji, merancang, menghasilkan, serta menguji validitas sebuah produk

(Sugiyono, 2019). Tujuan dari penelitian ini adalah merancang serta menguji kelayakan media pembelajaran *Si Fani Card* yang berbasis kearifan lokal Kediri, guna mendukung pembelajaran materi kalimat fakta dan opini bagi siswa kelas V sekolah dasar. Model pengembangan yang diadopsi dalam penelitian ini adalah *ADDIE*, yang mencakup lima fase utama, yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation, sebagaimana ditampilkan pada Gambar 1.

Gambar 1. Tahapan Model *ADDIE*

Sumber: Cahyadi (2019)

Pada fase analysis, dilakukan analisis kinerja dan analisis kebutuhan



guna menemukan kesenjangan antara kondisi pembelajaran ideal dengan kondisi aktual di lapangan. Fase design meliputi perumusan tujuan pembelajaran, penyusunan materi yang memuat unsur budaya lokal Kediri, serta perancangan tampilan visual dan format permainan edukatif berbasis kartu. Selanjutnya, fase development menghasilkan prototipe media yang telah melalui proses validasi oleh ahli materi dan ahli media, direvisi sesuai masukan yang diberikan, lalu diujicobakan dalam skala terbatas kepada 6 siswa untuk mengetahui tingkat kemudahan penggunaan dan pemahaman terhadap media tersebut. Fase implementation dilaksanakan melalui uji coba dalam skala luas yang melibatkan keseluruhan 18 siswa kelas V pada situasi pembelajaran sesungguhnya, yang kemudian ditutup dengan pelaksanaan *posttest* serta pengisian angket tanggapan dari guru dan siswa. Adapun fase evaluation berlangsung secara formatif, yaitu pada tiap tahapan pengembangan, dan secara sumatif melalui analisis hasil *pretest-posttest* beserta angket kepraktisan secara menyeluruh.

Lokasi penelitian ini bertempat di SDN Banggle 2, Kecamatan Ngadiluwih, Kabupaten Kediri, dengan subjek penelitian mencakup seluruh siswa kelas V yang berjumlah 18 orang. Rinciannya, 6 siswa terlibat dalam uji coba terbatas, sementara 12 siswa lainnya berpartisipasi dalam uji coba luas.

Teknik pengumpulan data ditempuh melalui observasi, wawancara, penyebaran angket, dan pelaksanaan tes. Adapun instrumen yang digunakan terdiri atas lembar observasi, pedoman wawancara untuk guru dan siswa, angket kebutuhan siswa, angket validasi dari ahli materi dan ahli media, angket respon guru dan siswa, serta perangkat soal *pretest-posttest*.

Proses analisis data menggabungkan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Pendekatan kualitatif diterapkan pada data hasil observasi dan wawancara, melalui tahapan reduksi data, penyajian data, hingga penarikan

kesimpulan. Sementara itu, pendekatan kuantitatif digunakan untuk mengukur tiga aspek pokok berikut:

1. Kevalidan, dihitung dari skor angket validasi ahli menggunakan rumus berikut.

$$P = \frac{\sum x}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Presentase skor

$\sum x$: Skor perolehan

Langkah selanjutnya adalah mentransformasikan hasil analisis data kevalidan tersebut ke dalam kategori tingkat kelayakan.

Tabel 1. Kriteria Kepraktisan Produk

Skor Kelayakan (%)	Kategori
81 – 100%	Sangat valid, dapat digunakan tanpa revisi
60 – 80%	Valid, dapat digunakan perlu revisi
40 – 60%	Kurang, dapat digunakan dengan revisi sedang
20 – 40%	Tidak valid, dapat digunakan dengan revisi besar
0 – 20%	Sangat tidak valid, tidak dapat digunakan

Sumber: Adaptasi dari Sukardjo (2010) dalam Paranto (2025)

2. Kepraktisan, dihitung dari skor angket respon guru dan siswa dengan rumus yang sama, dikategorikan:

Tabel 2. Kriteria Kepraktisan Produk

Presentase	Kriteria
$\underline{x} > 80\%$	Sangat Praktis
$60\% < \underline{x} \leq 80\%$	Praktis
$40\% < \underline{x} \leq 60\%$	Cukup Praktis
$20\% < \underline{x} \leq 40\%$	Kurang Praktis
$\underline{x} \leq 20\%$	Tidak Praktis

Sumber: Adaptasi dari Misdawati (2023) dalam Mualifah (2025)

3. Keefektifan, diukur dari hasil *pretest-posttest*. Siswa dinyatakan tuntas individu jika nilai ≥ 75 , dan ketuntasan klasikal tercapai jika $\geq 80\%$ siswa tuntas. Peningkatan hasil belajar dihitung menggunakan rumus N-Gain:

$$\text{N-Gain} = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Maksimal} - \text{Skor Pretest}}$$

Selanjutnya dirata-rata, N-Gain yang telah diperoleh kategorikan sebagaimana tercantum pada tabel berikut.

Tabel 3. Kriteria Nilai N-Gain

Nilai N-Gain	Kategori
$\geq 0,7$	Tinggi

0,30 – 0,69	Sedang
< 0,30	Rendah

Sumber: Harianja et al. (2024)

HASIL

1. Analysis

Proses analisis diawali dengan pengumpulan data melalui teknik observasi dan wawancara terhadap guru kelas V SDN Banggle 2, yang dilaksanakan pada 21 April 2026. Data observasi memperlihatkan bahwa pembelajaran yang berlangsung masih bersifat *teacher-centered*, dengan ceramah sebagai metode utama, sementara penggunaan media pembelajaran belum optimal, guru lebih banyak mengandalkan buku paket serta penjelasan lisan. Hasil wawancara turut menegaskan bahwa media pembelajaran yang secara spesifik ditujukan untuk materi kalimat fakta dan opini belum tersedia. Selain itu, analisis kebutuhan didasarkan pula pada data *pretest* awal dari 18 siswa dengan nilai rerata sebesar 58,3, di mana hanya 5 siswa (27,8%) yang berhasil memenuhi KKTP sebesar 75, sedangkan 13 siswa (72,2%) lainnya dinyatakan belum tuntas. Kondisi ini menegaskan pentingnya pengembangan media pembelajaran yang baru.

2. Design

Berlandaskan temuan analisis kebutuhan, dirumuskanlah rancangan media pembelajaran berupa kartu edukatif *Si Fani Card*, yang menggabungkan materi kalimat fakta dan opini dengan muatan budaya lokal khas Kediri, meliputi kesenian, objek wisata, ikon daerah, hingga kuliner khas. Proses perancangan meliputi penetapan tujuan pembelajaran, penyusunan alur permainan kartu secara berkelompok, serta penyusunan storyboard dan desain visual awal (draft) sebagai fondasi pengembangan media. Desain media *Si Fani Card* dapat diamati pada gambar berikut.



Gambar 2. Desain kotak media



Gambar 3. Desain lembar panduan media



Gambar 4. Desain Kartu Identitas Pengembang



Gambar 5. Desain Kartu Petunjuk Permainan



Gambar 6. Desain Kartu Materi



Gambar 7. Desain Kartu Fakta dan Opini



Gambar 8. Desain Kartu Tantangan



Gambar 9. Desain Papan Klasifikasi

3. Development

Prototipe media yang telah disusun selanjutnya divalidasi oleh ahli materi dan ahli media, dengan hasil sebagaimana ditunjukkan pada tabel berikut.

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli

Validator	Skor	Skor Maksimal	Hasil Validasi	Kategori
Ahli Materi Dr. Abdul Aziz Hunaifi, S.S	43	50	86%	Sangat Valid
Ahli Media Sutrisno Sahari, S.Pd., M.Pd	63	75	84%	Sangat Valid

Berdasarkan hasil validasi, ahli materi memberikan penilaian sebesar 86%, sementara ahli media memberikan skor 84%. Merujuk pada kriteria kevalidan produk, kedua nilai tersebut termasuk dalam rentang 81%-100%, yang mengindikasikan bahwa produk berada pada kategori sangat valid. Oleh karena itu, media *Si Fani Card* dapat dinyatakan layak untuk diterapkan dalam pembelajaran tanpa memerlukan revisi yang signifikan.

4. Implementation

Tahapan implementasi diwujudkan melalui dua jenis uji coba, yakni uji coba terbatas dan uji coba luas.

a. Uji Coba Terbatas

Berlangsung pada Rabu, 17 Juni 2026, di SDN Banggle 2 dengan partisipasi 6 siswa kelas V. Rincian hasilnya termuat dalam tabel berikut.

Tabel 5. Hasil Uji Coba Terbatas

Aspek	Hasil	Kategori
Respon Siswa (kepraktisan)	95%	Sangat Praktis

Rata-rata <i>Pretest</i>	52,5	-
Rata-rata <i>Posttest</i>	95	-
Ketuntasan Klasikal	100%	Sangat Efektif
Rata-rata N-Gain	0,90	Tinggi

Hasil uji coba terbatas menunjukkan bahwa media *Si Fani Card* memperoleh respon siswa sebesar 95% dengan kategori sangat praktis, yang mengindikasikan bahwa media ini mudah dioperasikan dan dipahami oleh siswa meskipun baru pertama kali digunakan. Dari sisi keefektifan, terjadi peningkatan rata-rata nilai siswa dari 52,5 pada *pretest* menjadi 95 pada *posttest*, dengan ketuntasan klasikal mencapai 100%, yang berarti seluruh siswa yang terlibat dalam uji coba ini berhasil mencapai KKTP. Peningkatan tersebut diperkuat oleh nilai N-Gain sebesar 0,90 yang tergolong dalam kategori tinggi, menandakan bahwa penggunaan media *Si Fani Card* memberikan kontribusi signifikan terhadap pemahaman siswa pada materi kalimat fakta dan opini. Hasil ini sekaligus menjadi dasar bahwa media telah layak untuk diujicobakan pada skala yang lebih luas, tanpa memerlukan revisi berarti pada substansi materi maupun mekanisme permainan kartu.

b. Uji Coba Luas

Dilaksanakan pada Kamis, 18 Juni 2026 di SDN Banggle 2, diikuti oleh 12 siswa kelas V beserta guru kelas. Hasilnya termuat pada tabel berikut.

Tabel 6. Hasil Uji Coba Luas

Aspek	Hasil	Kategori
Respon Guru (kepraktisan)	92%	Sangat Praktis
Respon Siswa (kepraktisan)	97,5%	Sangat Praktis
Rata-rata <i>Pretest</i>	61,25	-
Rata-rata <i>Posttest</i>	93,33	-
Ketuntasan Klasikal	100%	Sangat Efektif
Rata-rata N-Gain	0,84	Tinggi

Pada uji coba luas, media *Si Fani Card* memperoleh respon yang sangat positif baik dari guru (92%) maupun siswa (97,5%), keduanya berada pada kategori sangat praktis. Tingginya respon guru mengindikasikan bahwa media ini dinilai membantu proses pembelajaran di kelas, sedangkan tingginya respon siswa memperkuat temuan pada uji coba terbatas bahwa media mudah digunakan dan menarik minat belajar. Dari aspek keefektifan, rata-rata nilai siswa meningkat dari 61,25 pada *pretest* menjadi 93,33 pada *posttest*,

dengan ketuntasan klasikal sebesar 100% dengan kriteria sangat efektif, dan N-Gain sebesar 0,84 yang termasuk kategori tinggi.

5. Evaluation

Evaluasi formatif dijalankan pada setiap tahapan pengembangan, antara lain berupa revisi yang mengacu pada masukan validator maupun hasil uji coba terbatas, seperti penyempurnaan keterbacaan teks pada kartu. Adapun evaluasi sumatif dilakukan melalui rekapitulasi menyeluruh atas data kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media, sebagaimana disajikan pada tabel berikut.

Tabel 7. Rekapitulasi Kelayakan Media *Si Fani Card*

Aspek	Hasil	Kategori
Kevalidan	85%	Sangat Valid
Kepraktisan (Guru)	92%	Sangat Praktis
Kepraktisan (Siswa, rata-rata terbatas & luas)	96,25%	Sangat Praktis
Keefektifan (N-Gain rata-rata)	0,87	Tinggi

Berdasarkan rangkaian tahapan pengembangan tersebut, dapat disimpulkan bahwa media *Si Fani Card* memenuhi kriteria sangat valid, sangat praktis, dan sangat efektif untuk diimplementasikan dalam pembelajaran materi kalimat fakta dan opini pada siswa kelas V SDN Banggle 2.

PEMBAHASAN

Media pembelajaran merupakan salah satu elemen penting dalam mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. Media yang dirancang dengan baik tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu penyampaian materi, tetapi juga sebagai sarana yang mampu meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa. Dalam penelitian ini, media pembelajaran *Si Fani Card* dikembangkan menggunakan model *ADDIE* yang mencakup tahap analisis kebutuhan, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Temuan penelitian mengindikasikan bahwa media *Si Fani Card* memenuhi kriteria kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan yang diperlukan untuk mendukung pembelajaran materi kalimat fakta dan opini di kelas V sekolah dasar.

Berdasarkan validasi ahli, media *Si Fani Card* memperoleh skor validasi materi sebesar 86% dan validasi media sebesar 84%, dengan rata-rata keseluruhan 85% yang termasuk kategori sangat valid. Hal ini mengindikasikan bahwa kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran, desain visual, serta kualitas teknis kartu telah sesuai dengan kebutuhan siswa kelas V SD. Hasil ini mendukung pandangan Wahyudi & Sari (2022) yang menyatakan bahwa inovasi pembelajaran perlu dirancang dengan memperhatikan potensi, kebutuhan, dan karakteristik peserta didik agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Kepraktisan media *Si Fani Card* dinilai melalui angket respons guru dan siswa. Dari sisi guru, media ini memperoleh skor 92%, menunjukkan bahwa media sangat praktis digunakan dalam pembelajaran di kelas. Dari sisi siswa, media memperoleh skor 95% pada uji coba terbatas dan meningkat menjadi 97,5% pada uji coba luas, mencakup aspek kemudahan penggunaan, ketertarikan, dan kejelasan petunjuk permainan. Hasil ini sejalan dengan pendapat Harsiwi & Arini (2020) yang menyebutkan bahwa media pembelajaran interaktif yang praktis mampu meningkatkan motivasi belajar serta memperoleh respons positif dari penggunaannya, sehingga menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan.

Keefektifan media *Si Fani Card* diuji melalui uji coba terbatas dan uji coba luas. Pada uji coba terbatas, rata-rata nilai *posttest* siswa mencapai 95, sedangkan pada uji coba luas rata-rata nilainya sebesar 93,33. Kedua hasil tersebut jauh lebih tinggi dibandingkan rata-rata nilai *pretest*, yaitu 52,5 pada uji coba terbatas dan 61,25 pada uji coba luas, dengan ketuntasan klasikal mencapai 100% pada kedua tahap serta N-Gain berkategori tinggi (0,90 dan 0,84). Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media *Si Fani Card* berhasil meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi kalimat fakta dan opini. Temuan ini selaras dengan pandangan Prastica et al. (2021) yang menyebutkan bahwa media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa, tercermin dari kenaikan nilai rata-rata dan persentase ketuntasan belajar, serta didukung oleh pandangan Susanto et al. (2024) bahwa siswa sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret sehingga lebih mudah memahami konsep melalui pengalaman langsung dan media visual dibandingkan penjelasan abstrak.

Secara keseluruhan, media *Si Fani Card* memenuhi ketiga kriteria utama ini mencakup kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan yang mendukung teori bahwa media pembelajaran berbasis kearifan lokal mampu meningkatkan motivasi, pemahaman, serta pencapaian hasil belajar siswa. Keunggulan media ini turut diperkuat oleh muatan budaya lokal Kediri yang diintegrasikan ke dalam materi fakta-opini, sejalan dengan pandangan Darojah (2021) bahwa integrasi unsur budaya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dapat memperkaya sumber belajar sekaligus menumbuhkan kecintaan siswa terhadap budaya daerah. Meski demikian, penerapan media ini masih memiliki keterbatasan, seperti ruang teks pada fisik kartu yang tidak memungkinkan penyajian stimulus cerita dalam bentuk paragraf panjang, serta jumlah kartu kuis yang tetap sehingga berisiko dihafal siswa apabila dimainkan berulang. Media ini cocok digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di jenjang sekolah dasar, khususnya pada materi yang membutuhkan pembedaan konsep secara konkret dan kontekstual.

PENUTUP

KESIMPULAN

Mengacu pada hasil dan pembahasan yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ini telah memenuhi ketiga kriteria kelayakan yang ditetapkan. Ditinjau dari aspek kevalidan, media memperoleh skor 86% dari ahli materi dan 84% dari ahli media, dengan rata-rata keseluruhan sebesar 85% yang termasuk kategori sangat valid. Pada aspek kepraktisan, media mendapatkan respon sangat praktis baik dari guru (92%) maupun siswa, dengan capaian skor 95% pada uji coba terbatas dan 97,5% pada uji coba luas. Sementara itu, dari aspek keefektifan, media terbukti mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan, sebagaimana tercermin dari kenaikan rata-rata nilai dari 52,5 menjadi 95 pada uji coba terbatas, serta dari 61,25 menjadi 93,33 pada uji coba luas, dengan ketuntasan klasikal mencapai 100% yang dikategorikan sangat efektif. Berdasarkan temuan tersebut, media *Si Fani Card* dapat dinyatakan layak dan efektif untuk diterapkan sebagai alternatif media pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi kalimat fakta dan opini pada kelas V SDN Banggle 2.

Berdasarkan kesimpulan tersebut, disarankan bagi guru untuk memanfaatkan media *Si Fani Card* sebagai alternatif pembelajaran interaktif yang dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap kalimat fakta dan opini sekaligus menumbuhkan kecintaan pada budaya lokal. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan mengintegrasikan *Si Fani Card* dengan teknologi digital agar lebih variatif dan relevan dengan perkembangan IPTEK, serta memperkaya variasi contoh kalimat dan kata penanda opini pada kartu guna melatih siswa mengenali pola kalimat fakta-opini secara lebih beragam.

DAFTAR PUSTAKA

- Anisa, A. F. Y., & Attamimi, N. (2023). Implementasi Media Flash Card Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pada Anak Usia Dini. *Ash-Shobiy: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini Dan Al-Qur'an*, 2(2), 116. <https://ejurnal.iiq.ac.id/index.php/Ash-Shobiy/article/view/948/378>
- Avipa, U., Istiningsih, S., Erfan, M., & Novitasari, S. (2023). Pengembangan Media Flashcard Berbasis Kearifan Lokal Suku Sasambo untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Journal of Classroom Action Research*, 5(4), 359–368. <https://doi.org/10.29303/jcar.v5i4.5649>
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Darojah, R. (2021). Persepsi Guru Sekolah Dasar terhadap Integrasi Budaya pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 3748–3757. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1202>
- Fatah, M. F. A., Putra, I. A. F., Adlofa, W. F., Kurniasari, N. P., & Wijayanti, J. V. (2024). Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Kalimat Fakta dan Opini dengan Media Wordwall di SDN 2 Tladan Magetan. *Seminar Nasional Sosial*

- Sains, Pendidikan, Humaniora (SENASSDRA), 3(3), 179–185.
<http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/SENASSDRA>
- Harianja, M. R., Yusup, M., & Sardianto Markos Siahaan. (2024). Uji N-Gain pada Efektivitas Penggunaan Game dengan Strategi SGQ untuk Meningkatkan Berpikir Komputasi dalam Literasi Energi. *Jurnal Intelektualita: Keislaman, Sosial Dan Sains*, 13(2), 304–310.
<https://doi.org/10.19109/intelektualita.v13i2.25168>
- Harsiwi, U. B., & Arini, L. D. D. (2020). Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1104–1113. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.505>
- Hasan, W. D. L., Istiani, H., & Chasanatun, F. (2023). Upaya Peningkatan Minat Belajar IPAS Siswa Kelas IV Melalui Media Flashcard Berbasis Kearifan Lokal. *Al Qodiri: Jurnal Pendidikan, Sosial Dan Keagamaan*, 21(2), 159–771.
<https://doi.org/10.53515/qodiri>
- Mualifah, N. (2025). *Pengembangan Multimedia Interaktif Construct 2 berbantuan Game Wordwall Materi BATU TUA (Bagian Tubuh Tumbuhan dan Fungsinya) kelas IV SDN Burengan 5 Kota Kediri*. UNP Kediri.
- OECD. (2023). *Hasil PISA 2022 (Volume I dan II) - Catatan Negara: Indonesia*.
https://www.oecd.org/en/publications/pisa-2022-results-volume-i-and-ii-country-notes_ed6fbcc5-en/indonesia_c2e1ae0e-en.html
- Paranto, E. R. A. (2025). *Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book Berbasis QR Code Untuk Meningkatkan Kemampuan Mendeskripsikan Bagian Tubuh Tumbuhan Dan Fungsinya Kelas IV SDN Pare 1*. UNP Kediri.
- Prastica, Y., Hidayat, M. T., Ghufon, S., & Akhwani. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3260–3269. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1327>
- Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. In https://online.fliphtml5.com/cyqfr/ieoy/#google_vignette. Alfabeta.
<https://online.fliphtml5.com/cyqfr/ieoy/>
- Sumarni, M. L., Jewarut, S., & Lumbantobing, W. L. (2023). Peran Guru Dalam Pembelajaran Berbasis Budaya di Sekolah Dasar. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 11(1), 132–138.
<http://journal.umpo.ac.id/index.php/dimensi/index>
- Susanto, A. H., Wulandari, M. D., & Darsinah. (2024). Optimalisasi Pembelajaran Anak Usia Sekolah Dasar Melalui Pemahaman Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(04), 689–706.
- Usman, K., Hasiru, R., Maruwae, A., Panigoro, M., & Toralawe, Y. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X di SMA Negeri 1 Telaga Kabupaten Gorontalo. *Jurnal Sadewa: Publikasi Ilmu Pendidikan*,

Pembelajaran Dan Ilmu Sosial, 3(2), 103–117.
<https://doi.org/10.61132/sadewa.v3i2.1707>

Wahyudi, & Sari, A. T. R. (2022). The learning innovation of art performance development courses of PGSD students' in UNP Kediri in calon arang story. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 7(2), 445–456.
<https://doi.org/10.29407/jpdn.v7i2.17262>

Zahrani, M. A., & Nurmainina. (2024). Pengembangan Media Flashcard Berbasis Kearifan Lokal Sumatra Utara pada Materi Indonesiaku Kaya Budaya Kelas IV SD. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(3), 247–259.