

**ANALISIS KEBUTUHAN PENGEMBANGAN MEDIA FLASHCARD BERBASIS
KEARIFAN LOKAL MUSI BANYUASIN SEBAGAI ALAT BANTU
PEMBELAJARAN PENJUMLAHAN DI KELAS I SEKOLAH DASAR**

Aswandari¹, Siti Dewi Maharani², Rahmi Susanti³
Magister Teknologi Pendidikan, Universitas Sriwijaya^{1,2,3}
e-mail: aswandari26@gmail.com, maharani.sitidewi@gmail.com,
rahmi_susanti@fkip.unsri.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini merupakan studi pengembangan tahap awal yang berfokus pada analisis kebutuhan dalam rangka merancang media pembelajaran berupa flashcard berbasis kearifan lokal Musi Banyuasin untuk mendukung pemahaman konsep penjumlahan di kelas I Sekolah Dasar. Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE, dengan titik berat pada tahap Analysis. Penelitian dilaksanakan di SDN 1 Air Balui, Kabupaten Musi Banyuasin, pada semester genap tahun ajaran 2024/2025. Subjek penelitian melibatkan 23 siswa kelas I dan dua guru kelas sebagai informan. Teknik pengumpulan data meliputi angket, wawancara, dan observasi. Hasil analisis menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam memahami penjumlahan secara abstrak dan menunjukkan antusiasme tinggi terhadap media pembelajaran visual yang menarik, kontekstual, serta berbasis budaya lokal. Sebanyak 95,65% siswa merasa terbantu dengan gambar dalam memahami materi, dan 100% menyatakan belum pernah menggunakan media flashcard sebelumnya. Guru pun menyampaikan kebutuhan akan media bantu yang praktis, visual, dan relevan dengan lingkungan siswa. Temuan ini mengindikasikan urgensi pengembangan media flashcard berbasis budaya Musi Banyuasin yang mampu menjembatani kebutuhan pedagogis, karakteristik kognitif siswa usia dini, serta pelestarian nilai budaya lokal. Analisis kebutuhan ini menjadi fondasi penting bagi tahapan desain media dalam proses pengembangan selanjutnya.

Kata kunci: *Media pembelajaran, flashcard, kearifan lokal, Musi Banyuasin, penjumlahan, siswa kelas I SD, pembelajaran kontekstual*

ABSTRACT

This study is an initial development study that focuses on needs analysis in order to design learning media in the form of flashcards based on the local wisdom of Musi Banyuasin to support the understanding of addition concepts in first grade elementary school. The development model used is ADDIE, with an emphasis on the Analysis stage. The research was conducted at SDN 1 Air Balui, Musi Banyuasin Regency, in the even semester of the 2024/2025 academic year. The research subjects included 23 first-grade students and two classroom teachers as informants. Data collection techniques included questionnaires, interviews, and observations. The analysis results indicated that most students struggled with abstract addition concepts and showed high enthusiasm for visually appealing, contextual, and locally culturally based learning media. 95.65% of students felt assisted by images in understanding the material, and 100% stated they had never used flashcards before. Teachers also expressed the need for practical, visual, and relevant learning aids. These findings indicate the urgency of developing flashcards based on the Musi Banyuasin culture that can bridge pedagogical needs, cognitive characteristics of young students, and the preservation of local cultural values. This needs analysis serves as an important foundation for the design phase in the subsequent development process.

Keywords: *Learning media, flashcards, local wisdom, Musi Banyuasin, addition, first-grade elementary school students, contextual learning*

PENDAHULUAN

Pendidikan dasar menjadi pijakan awal dalam menumbuhkan karakter, menstimulasi daya pikir, dan menanamkan keterampilan hidup pada anak didik (Aditiya & Fatonah, 2023). Pada jenjang ini, keberhasilan proses pembelajaran sangat dipengaruhi oleh pendekatan yang digunakan oleh pendidik dalam menyampaikan materi, serta kesesuaian media ajar yang digunakan dengan karakteristik dan kebutuhan siswa (Rahmawati & Sudarman, 2021). Salah satu mata pelajaran fundamental yang memiliki peran krusial dalam pengembangan daya nalar dan logika anak adalah matematika. Matematika tidak hanya dipelajari untuk memahami angka dan operasi bilangan, tetapi juga untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah. Namun, di berbagai studi dan laporan pendidikan, pembelajaran matematika, terutama di tingkat sekolah dasar, masih menghadapi tantangan yang kompleks, seperti rendahnya minat belajar siswa, kurangnya pemahaman konsep dasar, dan keterbatasan media ajar yang kontekstual (Anggraeni et al., 2021).

Di kelas I Sekolah Dasar, siswa berada pada tahap perkembangan operasional konkret sebagaimana dijelaskan oleh Jean Piaget, di mana anak belajar lebih baik melalui pengalaman langsung dan media visual yang nyata (Habsy et al., 2023). Namun demikian, pembelajaran matematika masih banyak dilakukan secara abstrak dan verbalis, tanpa menggunakan alat bantu visual yang memadai. Hal ini berkontribusi terhadap kesulitan siswa dalam memahami konsep dasar matematika seperti penjumlahan, yang seharusnya dapat dipahami melalui pendekatan konkret dan manipulatif (Mytra et al., 2022). Dalam konteks ini, media pembelajaran memegang peranan penting sebagai sarana pendukung untuk menjembatani konsep-konsep abstrak menjadi lebih konkret dan dapat dipahami oleh siswa usia dini (Afriani et al., 2022).

Salah satu media yang memiliki efektivitas tinggi dalam proses pembelajaran numerasi di jenjang awal adalah flashcard (Avipa et al., 2023). Media ini dikenal karena sifatnya yang sederhana, mudah digunakan, serta efektif dalam meningkatkan daya ingat dan keterlibatan siswa. Flashcard memungkinkan anak untuk melihat visualisasi angka, simbol, dan gambar yang mewakili suatu konsep, sehingga memperkuat pemahaman kognitif mereka terhadap materi yang diajarkan (Hanisah et al., 2024). Penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa penggunaan flashcard dalam pembelajaran matematika dapat meningkatkan hasil belajar, mempercepat proses pengenalan konsep, dan membuat proses belajar lebih menyenangkan. Namun, permasalahan yang sering muncul adalah bahwa flashcard yang beredar di pasaran atau yang digunakan oleh guru di sekolah sering kali bersifat generik, tidak kontekstual, dan tidak mencerminkan lingkungan sosial-budaya siswa. Hal ini menjadikan media ajar tersebut kurang relevan dengan pengalaman hidup siswa, sehingga tidak mampu membangun keterhubungan emosional dan afektif yang dibutuhkan dalam proses pembelajaran yang efektif (Febriyanto & Yanto, 2019).

Dalam kerangka pendidikan yang humanistik dan berbasis budaya, pembelajaran seharusnya dirancang sedekat mungkin dengan konteks kehidupan peserta didik, termasuk aspek sosial, budaya, dan lingkungan sekitar mereka (Khatimah et al., 2024). Salah satu pendekatan yang strategis untuk menjawab kebutuhan tersebut adalah integrasi kearifan lokal (local wisdom) dalam proses pembelajaran. Kearifan lokal tidak hanya berfungsi sebagai identitas budaya suatu daerah, tetapi juga mengandung nilai-nilai edukatif yang dapat diinternalisasi dalam kehidupan siswa (Ikhwandudin, 2018). Integrasi kearifan lokal dalam media ajar memberikan pengalaman belajar yang kontekstual, memperkuat kecintaan terhadap budaya sendiri, dan mendorong terciptanya pembelajaran yang relevan dan bermakna (Sugiarti et al., 2023). Dalam konteks Kabupaten Musi Banyuasin, kearifan lokal sangat kaya dan beragam, mencakup tradisi, pakaian adat, makanan khas, permainan tradisional, serta tokoh-tokoh lokal yang memiliki nilai historis dan sosial. Potensi ini dapat dimanfaatkan sebagai

sumber inspirasi dalam pengembangan media ajar, seperti flashcard yang menampilkan gambar, narasi, atau simbol yang berasal dari budaya lokal Musi Banyuasin.

Pengembangan media flashcard berbasis kearifan lokal Musi Banyuasin dapat menjadi solusi inovatif dalam menyelesaikan berbagai persoalan pembelajaran matematika di kelas I SD. Media ini diharapkan tidak hanya mampu menjembatani pemahaman konsep penjumlahan melalui pendekatan visual dan konkret, tetapi juga menanamkan nilai-nilai budaya lokal kepada siswa sejak usia dini. Sebagai contoh, dalam pembelajaran penjumlahan, gambar buah-buahan khas daerah, hewan peliharaan lokal, atau benda-benda tradisional Musi Banyuasin dapat digunakan sebagai ilustrasi dalam kartu flash (Setiyani et al., 2022). Dengan demikian, siswa tidak hanya belajar menghitung angka, tetapi juga mengenal kekayaan budaya daerahnya. Pendekatan ini diyakini mampu meningkatkan motivasi belajar, memperkuat identitas budaya, serta mendorong terciptanya pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna.

Namun demikian, pengembangan media pembelajaran yang kontekstual dan berbasis budaya tidak dapat dilakukan secara sembarangan. Diperlukan analisis kebutuhan (needs analysis) yang komprehensif sebagai tahap awal dalam proses pengembangan media. Analisis ini bertujuan untuk mengidentifikasi kondisi nyata di lapangan, mencakup kebutuhan guru dan siswa, kesiapan infrastruktur, karakteristik peserta didik, serta potensi integrasi budaya lokal yang tepat. Dengan memahami kebutuhan nyata dari pengguna media (dalam hal ini guru dan siswa kelas I), proses desain dan pengembangan flashcard dapat dilakukan secara lebih tepat sasaran, efektif, dan berdampak positif terhadap proses pembelajaran. Pendekatan analisis kebutuhan ini juga selaras dengan kerangka model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) yang merupakan salah satu model desain instruksional yang sistematis dan berbasis data empiris (Waruwu, 2024).

Beberapa studi telah menekankan pentingnya tahap analisis kebutuhan dalam pengembangan media pembelajaran. Menurut Eprilia et al. (2023), tahapan analisis menjadi fondasi dalam memastikan bahwa produk pembelajaran yang dikembangkan benar-benar menjawab permasalahan di lapangan. Tanpa adanya pemetaan kebutuhan yang akurat, media yang dikembangkan berpotensi tidak digunakan, tidak sesuai konteks, atau bahkan kontra-produktif dalam proses pembelajaran. Dalam konteks ini, studi pendahuluan berupa analisis kebutuhan pengembangan media flashcard berbasis kearifan lokal Musi Banyuasin menjadi sangat penting untuk dilakukan sebagai dasar pengambilan keputusan desain dan isi media. Hasil dari analisis ini akan menjadi pijakan utama dalam merumuskan komponen-komponen media yang sesuai, seperti jenis gambar, narasi budaya, warna, ukuran kartu, hingga strategi penggunaan di kelas.

Selain itu, penguatan nilai-nilai budaya melalui media ajar juga sejalan dengan kebijakan nasional dalam pendidikan karakter yang dicanangkan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. Program Merdeka Belajar dan Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) juga menekankan pentingnya pelestarian budaya lokal sebagai bagian dari upaya membangun pelajar yang berakhlak mulia, berkebinekaan global, dan mampu berpikir kritis (Farhan et al., 2023). Dalam konteks tersebut, pengembangan media pembelajaran yang tidak hanya memperkuat aspek akademik, tetapi juga aspek afektif dan budaya menjadi sangat relevan dan strategis (Hutapea et al., 2023).

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media flashcard berbasis kearifan lokal Musi Banyuasin memiliki urgensi yang tinggi dalam menjawab permasalahan pembelajaran matematika dasar di kelas I SD. Namun, untuk memastikan bahwa media tersebut tepat guna dan tepat sasaran, diperlukan analisis kebutuhan yang terstruktur dan berbasis data. Oleh karena itu, penelitian ini difokuskan pada analisis kebutuhan pengembangan media flashcard yang mengintegrasikan nilai-nilai budaya Musi Banyuasin sebagai alat bantu pembelajaran penjumlahan di kelas I sekolah dasar. Penelitian ini diharapkan dapat

memberikan kontribusi konseptual maupun praktis dalam pengembangan media pendidikan berbasis budaya, serta mendorong lahirnya inovasi pembelajaran yang lebih inklusif, kontekstual, dan berorientasi pada karakter peserta didik.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan studi pengembangan yang menggunakan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) dengan titik fokus pada tahap awal, yaitu *analysis*, untuk mengidentifikasi kebutuhan dasar dalam pengembangan media flashcard berbasis kearifan lokal Musi Banyuasin sebagai alat bantu pembelajaran penjumlahan di kelas I SD (Sugiarti et al., 2023). Penelitian dilaksanakan di SDN 1 Air Balui, Kabupaten Musi Banyuasin, selama semester genap tahun ajaran 2024/2025 (Januari–Juni). Subjek penelitian adalah 23 siswa kelas I, sedangkan objek penelitian mencakup media flashcard yang dikembangkan untuk mendukung pemahaman siswa terhadap materi penjumlahan secara konkret dan kontekstual.

Tahap analisis kebutuhan dalam penelitian ini mencakup tiga fokus utama, yaitu analisis kurikulum, analisis kearifan lokal Musi Banyuasin, serta analisis kebutuhan siswa dan guru. Pada analisis kurikulum, peneliti menelaah Capaian Pembelajaran (CP) fase A dalam Kurikulum Merdeka untuk mata pelajaran matematika dan menemukan bahwa siswa kelas I ditargetkan mampu melakukan operasi penjumlahan dan pengurangan menggunakan benda konkret hingga bilangan 20, sehingga menegaskan pentingnya penggunaan media visual interaktif seperti flashcard. Selanjutnya, analisis kearifan lokal dilakukan dengan mengeksplorasi potensi budaya daerah, seperti keberadaan sungai, ikan belida, buah lokal, serta komoditas karet dan sawit, yang diidentifikasi sebagai elemen relevan untuk diintegrasikan dalam ilustrasi flashcard; integrasi ini bertujuan tidak hanya untuk menyampaikan materi akademik, tetapi juga memperkuat identitas budaya siswa dan mendukung pembelajaran kontekstual. Terakhir, melalui observasi kelas dan wawancara, ditemukan bahwa siswa mengalami kesulitan memahami konsep penjumlahan akibat kurangnya media visual yang sesuai dengan gaya belajar konkret-operasional, sementara guru juga membutuhkan media bantu yang mudah digunakan, menarik, dan relevan dengan lingkungan siswa; temuan ini menegaskan urgensi pengembangan media flashcard yang mampu menjembatani kebutuhan akademik dan budaya lokal.

Secara keseluruhan, tahap analisis dalam penelitian ini menjadi dasar yang kuat untuk merancang media pembelajaran yang tidak hanya efektif secara pedagogis, tetapi juga relevan secara kultural, kontekstual, dan praktis untuk diterapkan di kelas I Sekolah Dasar. Hasil analisis kebutuhan ini selanjutnya menjadi fondasi dalam tahapan desain media pada proses pengembangan berikutnya dalam kerangka ADDIE yang kemudian akan dianalisis secara kuantitatif (Darwin et al., 2020). Untuk melihat kisi-kisi pernyataan yang dinyatakan pada lembar kisi-kisi angket analisis kebutuhan siswa dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1. Kisi-Kisi Angket Analisis Kebutuhan Siswa

No.	Aspek	Indikator	No. Pertanyaan
1.	Pedagogis	a. Pemahaman	1
		b. Metode pembelajaran	2
		c. Proses Pembelajaran	3
	Teknis	a. Aksesibilitas	4
		b. Keterampilan	5
	Kognitif	a. Kemampuan menyerap informasi	6
		b. Pemahaman materi	7
	Estetika	a. Preferensi	8

	b. Tampilan visual dan estetika	9
Sosial Budaya	a. Relevansi	10
	b. Nilai social dan budaya	11
Evaluasi	a. Pengukuran tingkat pemahaman	12
	b. Feedback	13

Sumber : (Raharjo, M., Safitri, E. R. ., 2024)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Analisis Kebutuhan Siswa

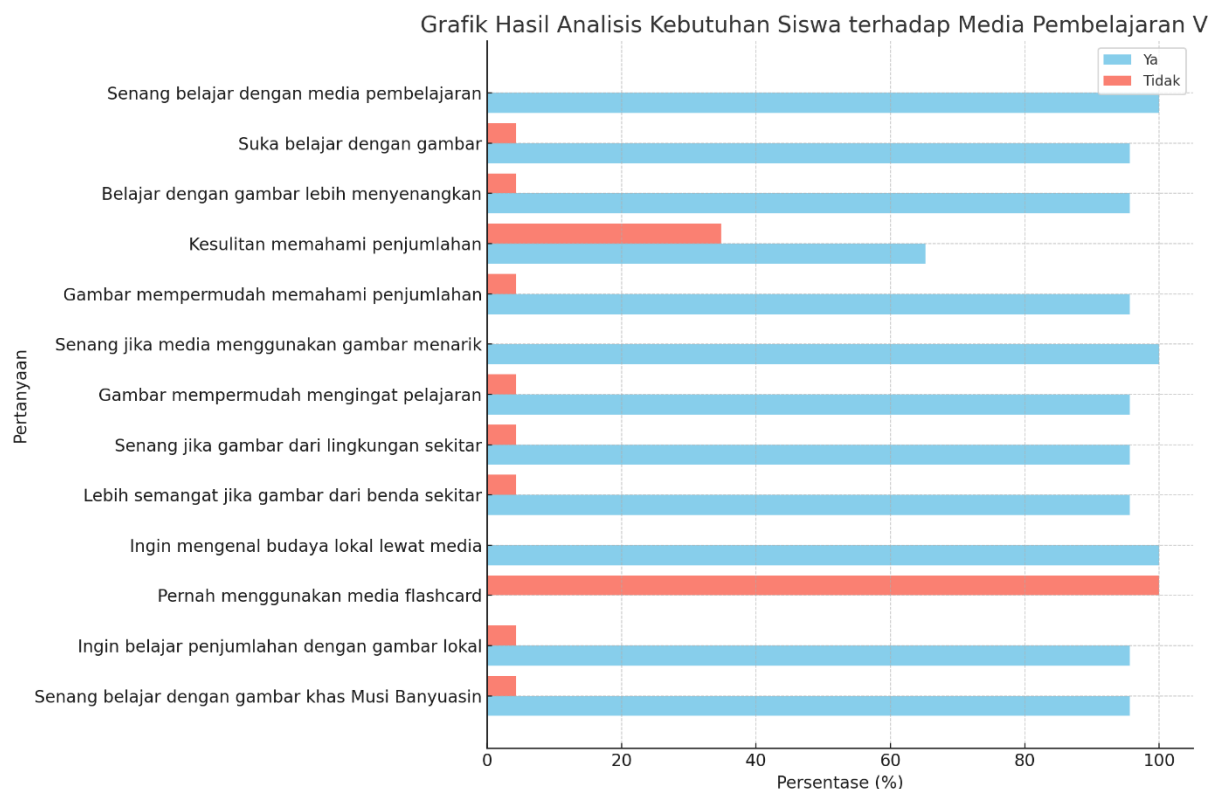
Penelitian ini melibatkan 23 siswa kelas I SDN 1 Air Balui sebagai responden untuk menggali kebutuhan terhadap media pembelajaran berbasis visual. Melalui kuesioner yang terdiri atas 13 pertanyaan, diperoleh gambaran yang cukup komprehensif mengenai kesiapan siswa, ketertarikan terhadap media belajar visual, serta hambatan yang mereka hadapi dalam memahami materi penjumlahan. Rekapitulasi hasil jawaban siswa ditampilkan dalam bentuk persentase dari pilihan jawaban "ya" dan "tidak". Berikut merupakan rangkuman hasil angket yang disebar kepada peserta didik.

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Analisis Kebutuhan Siswa

No	Pertanyaan	Jumlah "Ya"	Jumlah "Tidak"	Persentase "Ya" (%)	Persentase "Tidak" (%)
1	Apakah kamu senang belajar menggunakan media pembelajaran?	23	0	100%	0%
2	Apakah kamu suka belajar dengan menggunakan gambar?	22	1	95,65%	4,35%
3	Apakah belajar dengan gambar membuatmu lebih senang?	22	1	95,65%	4,35%
4	Apakah kamu merasa kesulitan memahami penjumlahan?	15	8	65,22%	34,78%
5	Apakah gambar membuatmu lebih mudah memahami penjumlahan?	22	1	95,65%	4,35%
6	Apakah kamu senang jika media pembelajaran menggunakan gambar menarik?	23	0	100%	0%
7	Apakah gambar membuatmu lebih mudah mengingat pelajaran?	22	1	95,65%	4,35%
8	Apakah kamu senang jika gambar di media pembelajaran berasal dari lingkunganmu?	22	1	95,65%	4,35%
9	Apakah kamu akan lebih semangat belajar jika gambar diambil dari benda sekitar?	22	1	95,65%	4,35%
10	Apakah kamu ingin mengenal budaya lokal melalui media pembelajaran?	23	0	100%	0%
11	Apakah kamu pernah menggunakan media flashcard sebelumnya?	0	23	0%	100%

No	Pertanyaan	Jumlah "Ya"	Jumlah "Tidak"	Persentase "Ya" (%)	Persentase "Tidak" (%)
12	Apakah kamu ingin belajar penjumlahan dengan gambar yang berkaitan dengan daerahmu?	22	1	95,65%	4,35%
13	Apakah kamu senang jika belajar penjumlahan menggunakan gambar khas Musi Banyuasin?	22	1	95,65%	4,35%

Gambar di bawah ini menyajikan grafik hasil analisis kebutuhan siswa kelas I SDN 1 Air Balui terhadap media pembelajaran berbasis visual. Data diperoleh melalui kuesioner yang diisi oleh 23 siswa, terdiri dari 13 pertanyaan yang menggali minat, pengalaman, serta hambatan mereka dalam memahami materi penjumlahan. Grafik ini menunjukkan tingkat respon siswa terhadap setiap pertanyaan dalam bentuk persentase jawaban “Ya” dan “Tidak”. Secara umum, grafik memperlihatkan bahwa mayoritas siswa menunjukkan ketertarikan yang tinggi terhadap media belajar visual, khususnya yang memanfaatkan gambar menarik dan kontekstual dengan lingkungan serta budaya lokal mereka. Hal ini menegaskan pentingnya pengembangan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa. Visualisasi grafik dapat dilihat pada gambar 1 di bawah ini.



Gambar 1. Hasil Analisis Kebutuhan Siswa terhadap Media Pembelajaran

Analisis Kebutuhan Guru

Data wawancara dan angket dari dua guru kelas I (Bu Suryati dan Bu Dewi Sartika) memperkuat temuan dari siswa. Berikut adalah poin-poin penting dari hasil analisis kebutuhan guru:

Tabel 3. Hasil Wawancara Analisis Kebutuhan Guru

No	Aspek yang Ditanyakan	Jawaban Guru	Implikasi/Kebutuhan
1	Bagaimana kemampuan siswa dalam memahami materi penjumlahan?	Banyak siswa masih kesulitan memahami konsep dasar penjumlahan terutama secara abstrak.	Perlu media konkret dan visual untuk membantu memahami konsep.
2	Apakah siswa mudah bosan saat pembelajaran matematika berlangsung?	Ya, siswa mudah kehilangan fokus terutama saat hanya menggunakan metode ceramah atau buku teks.	Diperlukan media pembelajaran yang menarik dan interaktif.
3	Apakah selama ini telah menggunakan media pembelajaran berbentuk gambar atau alat bantu visual?	Hanya menggunakan gambar di buku tema; belum ada media khusus seperti flashcard.	Perlu pengembangan media visual seperti flashcard yang lebih menarik dan interaktif.
4	Apakah siswa lebih cepat memahami materi dengan bantuan gambar?	Ya, gambar sangat membantu siswa untuk fokus dan memahami maksud dari soal.	Gambar dapat menjadi elemen penting dalam media yang dikembangkan.
5	Bagaimana pendapat Ibu/Bapak jika media pembelajaran disesuaikan dengan budaya lokal?	Sangat setuju, agar siswa lebih mengenal lingkungan sekitarnya dan tidak merasa asing.	Media berbasis kearifan lokal dinilai relevan dan memperkuat identitas siswa.
6	Apakah guru memiliki kesulitan dalam membuat media pembelajaran sendiri?	Ya, keterbatasan waktu dan keterampilan membuat guru sulit membuat media yang menarik.	Media yang dikembangkan harus praktis, siap pakai, dan mudah digunakan.
7	Apakah pernah menggunakan media flashcard sebelumnya?	Belum pernah, tetapi sangat tertarik jika media tersebut dapat membantu proses belajar.	Perlu sosialisasi dan pelatihan sederhana dalam penggunaan media.
8	Apa harapan Ibu/Bapak terhadap media pembelajaran yang akan dikembangkan?	Harapannya media tersebut menarik, mudah digunakan, relevan dengan materi, dan bisa digunakan berulang.	Media harus dirancang dengan mempertimbangkan kebutuhan guru dan siswa di lapangan.

Hasil analisis kebutuhan yang dilakukan melalui penyebaran angket kepada siswa kelas I SDN 1 Air Balui dan wawancara mendalam dengan guru kelas menunjukkan adanya urgensi pengembangan media pembelajaran yang bersifat visual, interaktif, dan kontekstual. Berdasarkan data angket yang diberikan kepada 23 siswa, mayoritas responden menunjukkan ketertarikan dan antusiasme tinggi terhadap pembelajaran yang melibatkan media visual. Sebanyak 100% siswa menyatakan senang belajar menggunakan media pembelajaran dan 95,65% menyukai pembelajaran berbasis gambar. Bahkan, 95,65% siswa mengakui bahwa belajar dengan gambar membuat mereka lebih senang dan terbantu dalam memahami materi penjumlahan. Temuan ini mengindikasikan bahwa stimulus visual memiliki peran signifikan



dalam meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa, terutama pada jenjang awal sekolah dasar yang masih berada dalam tahap perkembangan kognitif operasional konkret menurut teori Piaget. Lebih lanjut, 65,22% siswa menyatakan mengalami kesulitan dalam memahami konsep penjumlahan, yang menunjukkan bahwa materi matematika dasar memerlukan pendekatan yang lebih aplikatif dan mudah dipahami melalui media yang sesuai dengan karakteristik usia mereka.

Menariknya, hampir seluruh siswa (95,65%) menilai bahwa penggunaan gambar yang menarik dan berasal dari lingkungan sekitar, termasuk budaya lokal, membuat mereka lebih semangat belajar dan mudah mengingat pelajaran. Bahkan, 100% siswa menunjukkan keinginan untuk mengenal budaya lokal melalui media pembelajaran, sementara 95,65% menyatakan minat belajar penjumlahan dengan gambar yang berkaitan dengan daerah mereka, khususnya simbol-simbol budaya Musi Banyuasin seperti ikan belida, sawit, getah karet, rumah rakit, dan perahu bidar. Fakta bahwa 100% responden belum pernah menggunakan media flashcard sebelumnya memperkuat urgensi inovasi pembelajaran yang mampu menghadirkan bentuk media baru yang menyenangkan, kontekstual, dan dekat dengan keseharian siswa. Hasil ini juga mencerminkan adanya kesenjangan antara kebutuhan siswa dengan ketersediaan media pembelajaran yang relevan dan menarik.

Wawancara dengan guru kelas I SDN 1 Air Balui turut memperkuat temuan kuantitatif dari angket siswa. Guru mengungkapkan bahwa sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep dasar penjumlahan, terlebih bila materi disampaikan secara abstrak tanpa bantuan media konkret. Metode ceramah dan penggunaan buku tematik dinilai kurang efektif dalam mempertahankan atensi dan motivasi belajar siswa. Guru menekankan bahwa siswa sangat terbantu dengan gambar dalam pembelajaran, karena membantu mereka fokus, memahami makna soal, dan membangun asosiasi kognitif yang kuat. Guru juga mengakui belum pernah menggunakan media flashcard dalam proses belajar mengajar, namun menunjukkan antusiasme yang tinggi terhadap inovasi tersebut, khususnya jika media tersebut mudah digunakan dan sesuai dengan konteks lokal siswa.

Lebih jauh, guru menyoroti keterbatasan dalam pengembangan media pembelajaran yang dihadapi selama ini, baik dari segi waktu, sumber daya, maupun keterampilan. Oleh karena itu, guru sangat mengharapkan adanya media pembelajaran siap pakai yang menarik, praktis, dan mampu digunakan secara fleksibel dalam berbagai situasi pembelajaran. Media yang berbasis kearifan lokal juga dinilai penting untuk memperkenalkan dan melestarikan nilai-nilai budaya setempat kepada siswa sejak dini, sekaligus memperkuat keterikatan emosional siswa terhadap lingkungan mereka. Hal ini sejalan dengan prinsip pembelajaran kontekstual (contextual teaching and learning) yang menekankan keterkaitan materi ajar dengan kehidupan nyata siswa.

Berdasarkan hasil triangulasi data antara angket siswa dan wawancara guru, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media flashcard berbasis kearifan lokal Musi Banyuasin sangat diperlukan dalam rangka meningkatkan efektivitas pembelajaran penjumlahan di kelas I SD. Media ini tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu akademik, tetapi juga sebagai sarana memperkuat identitas budaya, menumbuhkan motivasi intrinsik, serta mengakomodasi kebutuhan visual dan konkret yang sesuai dengan perkembangan kognitif siswa usia dini. Oleh karena itu, langkah selanjutnya dalam penelitian ini adalah merancang media yang mengintegrasikan unsur budaya lokal ke dalam desain visual yang menarik dan komunikatif, serta dapat digunakan secara fleksibel oleh guru dan menyenangkan bagi siswa.

Pembahasan

Hasil analisis kebutuhan yang dilakukan terhadap 23 siswa kelas I SDN 1 Air Balui menunjukkan bahwa mayoritas peserta didik memiliki ketertarikan yang sangat tinggi terhadap media pembelajaran berbasis visual. Sebanyak 100% siswa menyatakan senang belajar



menggunakan media pembelajaran, dan 95,65% menyatakan lebih suka belajar dengan bantuan gambar (Setiyani et al., 2022). Bahkan, mayoritas siswa (95,65%) menyatakan bahwa gambar tidak hanya membuat proses belajar lebih menyenangkan, tetapi juga membantu mereka memahami materi penjumlahan yang selama ini menjadi tantangan dalam pembelajaran matematika dasar. Temuan ini mengindikasikan bahwa stimulus visual memiliki kontribusi penting dalam proses pembelajaran anak usia dini, khususnya dalam meningkatkan atensi, minat belajar, dan pemahaman terhadap konsep abstrak seperti penjumlahan. Hal ini diperkuat oleh teori perkembangan kognitif Jean Piaget, yang menyatakan bahwa anak usia kelas I SD umumnya berada dalam tahap operasional konkret, di mana mereka belajar paling efektif melalui pengalaman langsung dan bantuan media konkret yang dapat mereka lihat dan sentuh (Ahmad & Arifin, 2024).

Lebih lanjut, 65,22% siswa mengakui bahwa mereka mengalami kesulitan dalam memahami materi penjumlahan, dan hanya sebagian kecil yang dapat mengikuti pelajaran matematika tanpa hambatan. Ketika ditanya apakah gambar dapat membantu memahami penjumlahan, hampir seluruh siswa (95,65%) menjawab "ya". Hal ini menunjukkan bahwa visualisasi sangat penting dalam menyampaikan materi matematika kepada anak usia dini, dan bahwa pendekatan pembelajaran konvensional yang bersifat verbal atau abstrak cenderung kurang efektif untuk kelompok usia ini. Temuan ini konsisten dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Na'imah, (2024), yang menyatakan bahwa penggunaan media visual secara signifikan dapat meningkatkan pemahaman konsep matematika dasar pada siswa sekolah dasar. Dalam penelitiannya, siswa yang belajar dengan media visual menunjukkan peningkatan signifikan dalam skor pemahaman konsep dibandingkan dengan kelompok kontrol yang hanya menerima pembelajaran dengan metode ceramah.

Selain preferensi terhadap gambar, siswa juga menunjukkan ketertarikan tinggi terhadap media yang mengambil tema dari lingkungan mereka. Sebanyak 95,65% siswa menyatakan lebih semangat belajar jika gambar dalam media pembelajaran diambil dari benda-benda sekitar mereka, dan 100% siswa menginginkan agar media pembelajaran membantu mereka mengenal budaya lokal. Fakta ini mengindikasikan bahwa siswa tidak hanya membutuhkan media yang menarik secara visual, tetapi juga yang memiliki kedekatan konteks dengan kehidupan sehari-hari mereka. Hal ini sejalan dengan prinsip contextual teaching and learning (CTL) yang dikemukakan oleh Alfianita & Astuti (2022), yang menekankan pentingnya mengaitkan materi ajar dengan dunia nyata agar siswa dapat membangun makna secara lebih mendalam. Dalam konteks ini, pengembangan media pembelajaran yang menampilkan simbol-simbol lokal seperti rumah rakit, perahu bidar, ikan belida, dan getah karet Musi Banyuasin menjadi sangat relevan. Media pembelajaran berbasis kearifan lokal tidak hanya membantu siswa memahami materi, tetapi juga memperkuat jati diri dan kecintaan terhadap budaya daerah mereka sejak dini.

Menariknya, 100% siswa menyatakan belum pernah menggunakan media flashcard sebelumnya, namun hasil angket menunjukkan antusiasme tinggi terhadap gagasan pembelajaran penjumlahan menggunakan gambar khas Musi Banyuasin. Hal ini memperlihatkan adanya kesenjangan antara kebutuhan siswa dan ketersediaan media pembelajaran yang sesuai. Dalam hal ini, inovasi berupa media flashcard visual berbasis budaya lokal menjadi solusi yang menjanjikan. Flashcard dikenal sebagai salah satu media yang efektif dalam pembelajaran siswa SD karena dapat menstimulasi daya ingat, meningkatkan partisipasi, serta mendorong interaksi siswa secara aktif dalam pembelajaran (Hanisah et al., 2024).

Dukungan terhadap temuan siswa juga diperoleh dari hasil wawancara dan angket kebutuhan guru kelas. Dua guru kelas I di SDN 1 Air Balui mengonfirmasi bahwa sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami materi penjumlahan, terutama ketika disampaikan secara abstrak. Mereka menilai bahwa media pembelajaran yang interaktif dan

visual sangat dibutuhkan untuk membantu siswa fokus dan memahami maksud dari materi. Guru menyampaikan bahwa selama ini media pembelajaran yang digunakan terbatas pada gambar di buku tematik, dan belum ada media khusus seperti flashcard. Guru juga menyambut baik gagasan pengembangan media berbasis budaya lokal karena dinilai mampu menumbuhkan rasa memiliki dan kedekatan emosional siswa terhadap lingkungan mereka sendiri. Temuan ini memperkuat hasil penelitian Puspita (2019), yang menyebutkan bahwa integrasi unsur budaya lokal dalam pembelajaran dapat membangun nilai-nilai karakter dan memperkuat identitas siswa, sekaligus meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar karena materi yang disampaikan menjadi lebih kontekstual dan bermakna.

Namun demikian, guru juga mengungkapkan adanya keterbatasan dalam mengembangkan media pembelajaran, baik dari segi waktu, keterampilan, maupun ketersediaan sumber daya. Mereka mengharapkan adanya media yang praktis, siap pakai, serta mudah digunakan dalam kegiatan belajar sehari-hari. Oleh karena itu, media flashcard yang dikembangkan harus dirancang secara sederhana, fleksibel, dan tetap mempertahankan daya tarik visual serta keterkaitan dengan budaya lokal. Dalam konteks ini, pelatihan sederhana kepada guru tentang penggunaan media juga menjadi faktor penting agar media dapat diimplementasikan secara optimal (Hasan et al., 2024).

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa baik dari sisi siswa maupun guru, terdapat kebutuhan nyata akan pengembangan media pembelajaran yang visual, menarik, kontekstual, dan mudah digunakan. Penggunaan media flashcard visual berbasis budaya lokal Musi Banyuasin tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu belajar matematika, tetapi juga sebagai media pembentuk identitas budaya, motivasi belajar, dan alat untuk mendekatkan materi ajar dengan kehidupan nyata siswa. Pengembangan media seperti ini sangat relevan dalam upaya memperkuat pendekatan pembelajaran berbasis kebutuhan siswa (student-centered learning), serta menjawab tantangan pembelajaran matematika di kelas awal sekolah dasar yang masih membutuhkan pendekatan konkret dan menyenangkan. Dengan demikian, langkah selanjutnya dalam penelitian ini adalah merancang dan mengembangkan media pembelajaran flashcard visual berbasis budaya Musi Banyuasin secara sistematis, mengujicobakannya, serta mengevaluasi efektivitasnya dalam meningkatkan pemahaman konsep penjumlahan pada siswa kelas I SD.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media infografis interaktif berbasis discovery learning sangat dibutuhkan dalam pembelajaran energi terbarukan di tingkat sekolah dasar. Media pembelajaran ini diharapkan mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif selama proses belajar, memperdalam pemahaman konsep energi terbarukan, serta memotivasi mereka untuk lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran. Melalui pendekatan discovery learning, siswa didorong untuk mengeksplorasi materi secara mandiri dan eksploratif, sehingga tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif. Ke depan, sangat disarankan untuk mengembangkan media infografis interaktif ini sesuai hasil analisis kebutuhan dan melakukan pengujian langsung di dalam konteks kelas. Pengujian tersebut bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas media dalam meningkatkan hasil belajar dan keterlibatan siswa secara nyata. Dengan demikian, pengembangan media ini tidak hanya memenuhi kebutuhan pembelajaran saat ini, tetapi juga memberikan kontribusi positif terhadap kualitas pendidikan energi terbarukan di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Aditiya, N., & Fatonah, S. (2023). Upaya Mengembangkan Kompetensi Guru Penggerak Di Sekolah Dasar Pada Kurikulum Merdeka Belajar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 2, 108–116. <https://doi.org/10.24246/J.Js.2023.V13.I2.P108-116>
- Afriani, N. R., Maksum, A., & Yulianti, S. R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Infografis Berbasis Android Pada Muatan Ips Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio Fkip Unma*, 8(3), 935–942. <https://doi.org/10.31949/Educatio.V8i3.2797>
- Ahmad, H., & Arifin, S. (2024). Telaah Kritis Tentang Teori Pembelajaran Kognitifistik Dalam Perspektif Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(4), 2582–2587. <https://doi.org/10.29303/Jipp.V9i4.2842>
- Alfianita, R., & Astuti, S. (2022). Efektivitas Model Pembelajaran Problem Based Learning Dan Contextual Teaching And Learning Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Dalam Pelajaran Matematika Pada Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar. 6(2).
- Anggraeni, E. D., Dewi, N. R., & Adhi, N. (2021). Kajian Teori: Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berbantuan Geogebra Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Melalui Model Pembelajaran Preprospec Berbantuan Tik Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar. 4.
- Avipa, U., Istiningsih, S., Erfan, M., & Novitasari, S. (2023). Pengembangan Media Flashcard Berbasis Kearifan Lokal Suku Sasambo Untuk Siswa Kelas Iii Sekolah Dasar. 5.
- Darwin, M., Mamondol, M., & Alparis, S. (2020). Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif. Cv Media Sains Indonesia.
- Eprilia, W., Damayanti, D., & Hasmalena, H. (2023). Model Pbl Berbasis Kearifan Lokal Kota Palembang Untuk Meningkatkan Kemampuan Numerasi Pada Materi Pecahan Kelas 3 Sd. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(2), 1388–1401. <https://doi.org/10.31004/Edukatif.V5i2.5144>
- Farhan, A., Alfiah, N., Furqon, A., & Noor, A. M. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar Pada Mata Pelajaran Informatika/Tik Di Smp Al Manshuriyah Pematang. 13.
- Febriyanto, B., & Yanto, A. (2019). Penggunaan Media Flash Card Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 3(2), 108. <https://doi.org/10.32585/Jkp.V3i2.302>
- Habsy, B. A., Christian, J. S., M, S. U. S. P., & Unaisah, U. (2023). Memahami Teori Pembelajaran Kognitif Dan Konstruktivisme Serta Penerapannya. *Tsaqofah*, 4(1), 308–325. <https://doi.org/10.58578/Tsaqofah.V4i1.2177>
- Hanisah, H., Sutomo, M., & Saihan, S. (2024). Needs Analysis In Developing Digital Flashcards For Indonesian Language Learning In Elementary School. *Al-Adzka: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 14(1), 31–42. <https://doi.org/10.18592/Aladzkapgmi.V14i1.12924>
- Hasan, H., Rusdin, R., Idhar, I., Jamaah, J., & Nurhayati, N. (2024). Analisis Kebutuhan Peserta Didik Terhadap Media Flashcard Edukatif Berbasis Budaya Lokal. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan Pkm Bidang Ilmu Pendidikan)*, 5(2), 191–196. <https://doi.org/10.54371/Ainj.V5i2.435>
- Hutapea, D. O., Gaol, R. S. L., Sidebang, D. D., Amelia, T., Rachman, F., & Siagian, L. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Konvensional Dalam Mata Pelajaran Pkn Untuk Mengatasi Permasalahan Belajar Pada Siswa Kelas Viii Di Smp Negeri 27 Medan. 2(3).

- Ikhwannudin, T. (2018). Pembelajaran Matematika Berbasis Kearifan Lokal Untuk Membangun Karakter Bangsa. *Union: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 6(1). <https://doi.org/10.30738/V6i1.1560>
- Khatimah, H., Hasan, & Indah Afrianti. (2024). Development Of Edutainment Learning Media History Adventure Indonesian Hindu-Buddhist History Based On Local History Bima-Dompu. *Jurnal Humanitas: Katalisator Perubahan Dan Inovator Pendidikan*, 10(4), 712–733. <https://doi.org/10.29408/Jhm.V10i4.27518>
- Mytra, P., Asrafiani, A., Budi, A., Hardiana, H., & Irmayanti, I. (2022). Implementasi Teori Belajar Behavioristik Dalam Pembelajaran Matematika. *Jtmt: Journal Tadris Matematika*, 3(2), 45–54. <https://doi.org/10.47435/Jtmt.V3i2.1253>
- Na'imah, N. (2024). *Pemanfaatan Multimedia Interaktif Berbasis Canva Pada Materi Karya Ilmiah Kelas Xi Sma Atma Widya Surabaya*. 11.
- Puspita, A. M. I. (2019). Peran Budaya Literasi Pada Peningkatan Karakter Siswa Sekolah Dasar. *Pedagogia : Jurnal Pendidikan*, 8(1), 105–113. <https://doi.org/10.21070/Pedagogia.V8i1.2032>
- Raharjo, M., Safitri, E. R. ., & H. (2024). *Needs Analysis In Determining The Suitability Of Interactive Infographic Learning Media In Elementary Schools*.
- Rahmawati Es, Y., & Sudarman, S. (2021). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Menggunakan Model Discovery Learning Materi Matriks. *Jurnal Lentera Pendidikan Pusat Penelitian Lppm Um Metro*, 6(2), 148. <https://doi.org/10.24127/Jlpp.V6i2.1808>
- Setiyani, N., Sumarno, S., & Ngatmini, N. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Flashcard Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas I Sekolah Dasar. *Jiip - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(11), 5220–5226. <https://doi.org/10.54371/Jiip.V5i11.1219>
- Sugiarti, W., Fatih, M., & Ni'am, F. (2023). Pengembangan Flashcard Berbasis Kearifan Lokal Keanekaragaman Suku Bangsa Dan Agama Di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(2), 1465–1473. <https://doi.org/10.31004/Edukatif.V5i2.5007>
- Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian Dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan Dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230. <https://doi.org/10.29303/Jipp.V9i2.2141>