

ISSN 2598-991X (ONLINE)

IJEMD



**INDONESIAN
JOURNAL OF
EDUCATION
METHODS
DEVELOPMENT**

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SIDOARJO

Table Of Contents

Journal Cover	1
Author[s] Statement.....	3
Editorial Team	4
Article information	5
Check this article update (crossmark)	5
Check this article impact	5
Cite this article.....	5
Title page.....	6
Article Title	6
Author information	6
Abstract	6
Article content	7

Originality Statement

The author[s] declare that this article is their own work and to the best of their knowledge it contains no materials previously published or written by another person, or substantial proportions of material which have been accepted for the published of any other published materials, except where due acknowledgement is made in the article. Any contribution made to the research by others, with whom author[s] have work, is explicitly acknowledged in the article.

Conflict of Interest Statement

The author[s] declare that this article was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.

Copyright Statement

Copyright © Author(s). This article is published under the Creative Commons Attribution (CC BY 4.0) licence. Anyone may reproduce, distribute, translate and create derivative works of this article (for both commercial and non-commercial purposes), subject to full attribution to the original publication and authors. The full terms of this licence may be seen at <http://creativecommons.org/licences/by/4.0/legalcode>

EDITORIAL TEAM

Editor in Chief

Mohammad Faizal Amir, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia ([Scopus](#))

Managing Editors

Mahardika Darmawan Kusuma Wardana, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia ([Google Scholar](#))

Enik Setiyawati, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia ([Google Scholar](#))

Section Editors

Dr. Yuli Astutik, M.Pd., Associate Professor, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia ([Google Scholar](#))

Dr. Dian Novita, M.Pd., Associate Professor, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia ([Google Scholar](#))

Dr. Vidya Mandarani, M.Hum., Associate Professor, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia ([Google Scholar](#))

Dr. Fika Megawati, M.Pd., Associate Professor, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia ([Google Scholar](#))

Dr. Dian Rahma Santoso, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia ([Google Scholar](#))

Wahyu Taufik, M.Pd., Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Shela Agustina, M.Pd., Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Niko Fedyanto, M.A, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Machful Indra Kurniawan, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia ([Google Scholar](#))

Delora Jantung Amelia, Universitas Muhammadiyah Malang, Indonesia ([Google Scholar](#))

Bakhtiyor Khoshimovich Mirzarakhimov, Associate Professor (PhD), Fergana State University, Uzbekistan ([Google Scholar](#))

Layout Editors

Tri Linggo Wati, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia ([Google Scholar](#))

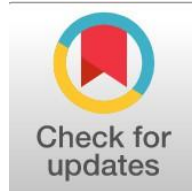
Complete list of editorial team ([link](#))

Complete list of indexing services for this journal ([link](#))

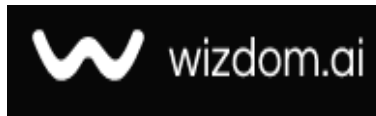
How to submit to this journal ([link](#))

Article information

Check this article update (crossmark)



Check this article impact (*)



Save this article to Mendeley



(*) Time for indexing process is various, depends on indexing database platform

Canva Flashcards Resolve Lampung Language Vocabulary Difficulties In Primary Education: Flashcard Canva Mengatasi Kesulitan Kosakata Bahasa Lampung Pada Pendidikan Dasar

Nurbaiti, nurbaiti@gmail.com (*)

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Ahmad Nurefendi Fradana, anfradana@umsida.ac.id

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

(*) Corresponding author

Abstract

General Background Preserving regional dialects requires engaging instructional strategies to prevent student boredom in early childhood academic settings. **Specific Background** First-grade students at SDN 05 Margorejo face significant challenges in remembering and pronouncing Lampung regional terms, particularly concerning body parts. **Knowledge Gap** Conventional lecture methods fail to maintain the attention of young learners, creating a need for concrete, attractive visual media that stimulates cognitive pathways for word retention. **Aims** This teaching note outlines a two-period instructional design utilizing visual tools to facilitate word recognition, comprehension, and active participation among seven first-grade students. **Results** The implementation of introduction sessions, guessing games, and card-matching activities successfully encouraged active student participation and oral recall. Utilizing these visual tools combined with retrieval practice proved superior to passive listening, leading to enthusiastic engagement and correct identification of anatomical terms. **Novelty** This approach integrates digitized card design with targeted oral exit ticket assessments, offering a practical framework specifically tailored for local dialect preservation in early elementary settings. **Implications** Educators should utilize simple, highly visual interactive tools to foster cultural pride and long-term memory retention in lower-grade regional linguistic instruction.

Highlights:

- ♦ First-grade learners demonstrate high enthusiasm and active participation during interactive guessing games and card-matching activities.
- ♦ Combining concrete imagery with regional texts creates dual cognitive pathways that solidify long-term memory retention.
- ♦ Oral exit tickets paired with mini-rubrics provide efficient formative assessment for early childhood cultural studies.

Keywords: Visual Media, Regional Culture, Retrieval Practice, Formative Assessment, First Grade Learners

Published date: 2026-09-25

I. Pendahuluan

Pembelajaran Bahasa Lampung pada siswa kelas I (7 siswa) di SDN 05 Margorejo berfokus pada materi anggota tubuh. Masalah yang sering muncul adalah siswa kesulitan mengingat dan menyebutkan kosakata Bahasa Lampung dengan benar [6]. Amellina dan Ermanda [1] menyatakan bahwa pengajaran Bahasa Lampung menghadapi tantangan berupa rendahnya minat dan motivasi siswa serta kurangnya media pembelajaran yang mendukung. Siswa kelas rendah juga cenderung cepat bosan apabila pembelajaran hanya menggunakan metode ceramah [7]. Mulfajril dkk. [2] menegaskan bahwa media visual yang dirancang menarik terbukti efektif memusatkan perhatian siswa kelas I dalam proses pembelajaran.

Penggunaan flashcard dapat membantu meningkatkan perhatian, partisipasi, dan pemahaman kosakata siswa [8]. Arnas dkk. [3] menemukan bahwa flashcard mampu menarik perhatian siswa dan membantu mereka mengingat kosakata lebih mudah karena menggabungkan elemen visual, pengulangan, dan latihan penarikan informasi. Krisdiana dan Jamaludin [4] membuktikan peningkatan hasil belajar yang signifikan pada kelas yang menggunakan flashcard dibandingkan kelas konvensional. Dalam konteks Bahasa Lampung, Amellina dan Ermanda [1] menegaskan bahwa media yang menarik akan membuat siswa lebih mudah mengingat materi sekaligus menumbuhkan rasa cinta terhadap bahasa daerah.

Tujuan pembelajaran ini meliputi: (1) siswa mampu menyebutkan nama anggota tubuh dalam Bahasa Lampung (indikator kosakata), (2) siswa mampu mencocokkan gambar anggota tubuh dengan kosakata yang tepat (indikator pemahaman), dan (3) siswa aktif mengikuti kegiatan pembelajaran menggunakan flashcard (indikator partisipasi) [9].

II. Metode

Media yang digunakan adalah flashcard berukuran $\pm 10 \times 7$ cm, dirancang menggunakan aplikasi Canva kemudian dicetak dan ditempelkan pada kertas karton agar lebih tebal dan tahan lama [10]. Satu sisi kartu menampilkan gambar anggota tubuh, sisi lainnya memuat nama dalam Bahasa Lampung (seperti pudak, buwok, khuping, mato, kedis, ighung, bingngem, dagu, galah, dado, pugging, betteng, sikeu, tuwet, pagho, pinggul, pungeu, jarei pungeu, caluk, dan bittegh). Jumlah kartu sebanyak 20 buah dan durasi pembelajaran adalah 2×35 menit.

Alur Kegiatan:

- **Pembuka (10 menit):** Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan mengajukan pertanyaan pemantik ("Apa bahasa Lampung dari mata?") untuk mengaktifkan pengetahuan awal siswa.
- **Pengenalan Flashcard (15 menit):** Guru menunjukkan kartu satu per satu, menyebutkan nama anggota tubuh dalam Bahasa Lampung, dan siswa menirukan bersama-sama. Setiap kartu ditunjukkan minimal dua kali.
- **Permainan Tebak-Tebakan (15 menit):** Guru menunjukkan sisi gambar tanpa tulisan, siswa menyebutkan nama dalam Bahasa Lampung. Siswa yang menjawab benar mendapat giliran memegang kartu.
- **Pencocokan Kartu (15 menit):** Kartu gambar dan kartu tulisan diacak di meja, siswa bergantian maju untuk mencocokkan pasangan yang tepat. Setiap siswa mendapat minimal satu giliran.
- **Exit Ticket (10 menit):** Setiap siswa secara individual menyebutkan tiga nama anggota tubuh dalam Bahasa Lampung sambil menunjuk bagian tubuhnya, dan mencocokkan satu pasang kartu.
- **Penutup (5 menit):** Guru merangkum kosakata yang dipelajari, memberi apresiasi, dan menyebutkan dua kosakata yang paling banyak salah untuk diingat kembali.

Bahan ajar berupa 20 flashcard dapat ditempelkan di papan tulis agar seluruh siswa dapat melihat dengan jelas. Asesmen formatif menggunakan checklist partisipasi dan exit ticket lisan [11]. Guru mencatat hasil jawaban setiap siswa pada lembar observasi sederhana sebagai dasar umpan balik pembelajaran tanpa mencantumkan identitas pribadi siswa [12]. Data siswa disajikan secara agregat dan anonim tanpa mencantumkan nama maupun identitas pribadi (Etika dan Privasi). Pelaksanaan praktik pembelajaran serta publikasi artikel ini telah memperoleh izin dari Kepala SDN 05 Margorejo.

Gambar 1. Desain flashcard Bahasa Lampung materi anggota tubuh yang dibuat menggunakan Canva.



III. Hasil dan Pembahasan

Format Exit Ticket (3 menit) menugaskan siswa untuk: (1) menyebutkan tiga nama anggota tubuh dalam Bahasa Lampung, (2) menunjukkan satu bagian tubuh lalu menyebutkan namanya dalam Bahasa Lampung, dan (3) menyebutkan satu kosakata yang masih sulit diingat.

Tabel 1. Rubrik Mini Exit Ticket (Skor 0–3)

Kriteria	Skor 0	Skor 1	Skor 2	Skor 3
Kosakata	0 benar	1 benar	2 benar	3 benar
Pemahaman	Tidak mampu	Sebagian Benar	Benar	Benar tanpa bantuan
Partisipasi	Pasif	Menjawab jika diminta	Aktif	Sangat aktif

Kriteria Keberhasilan:

1. Minimal 70% siswa (5 dari 7) memperoleh skor ≥ 2 pada exit ticket.
2. Minimal 60% siswa tercatat berkontribusi aktif minimal 1 kali (checklist).
3. Guru mengidentifikasi ≥ 2 kosakata yang paling banyak salah untuk umpan balik pertemuan berikutnya.

Catatan Implementasi:

- **Pembuatan flashcard:** Desain Canva memudahkan guru memilih gambar yang jelas dan berwarna [10]. Setelah dicetak, kartu ditempel pada karton dan dilapisi plastik bening agar lebih awet.
- **Manajemen waktu:** Penggunaan timer sederhana menjaga agar setiap sesi tidak melebihi alokasi; dengan 7 siswa, transisi antar kegiatan berlangsung cepat [13].
- **Siswa yang kesulitan:** Kalimat bantu (“Coba tunjuk dulu, lalu sebutkan”) disiapkan untuk membantu siswa yang belum berani menjawab mandiri [14].
- **Beban dokumentasi:** Hasil exit ticket lisan dicatat langsung pada checklist sederhana tanpa perlu koreksi tertulis.

Selama implementasi pembelajaran, siswa tampak antusias mengikuti kegiatan menggunakan flashcard. Aktivitas pengenalan kartu, permainan tebak-tebakan, dan pencocokan kartu mendorong siswa untuk aktif menyebutkan kosakata anggota tubuh dalam Bahasa Lampung serta berpartisipasi dalam setiap tahapan pembelajaran. Desain ini memanfaatkan keunggulan flashcard sebagai media visual konkret yang sesuai dengan tahap perkembangan operasional konkret siswa kelas I. Arnas dkk. [3] menjelaskan bahwa kombinasi gambar dan teks menciptakan jalur kognitif ganda yang memperkuat memori jangka panjang. Penggunaan Canva dalam pembuatan flashcard memungkinkan tampilan yang lebih menarik dan profesional, sehingga stimulus visual yang diterima siswa lebih kuat. Kegiatan tebak-tebakan dan pencocokan kartu mendorong retrieval practice yang terbukti lebih efektif dibandingkan sekadar mendengarkan penjelasan guru [15].

IV. Simpulan

Penggunaan flashcard terbukti efektif meningkatkan antusiasme, partisipasi aktif, dan penguasaan kosakata Bahasa Lampung materi anggota tubuh pada siswa kelas I. Patintingan [5] menegaskan bahwa siswa yang belajar dengan bahasa daerah menunjukkan motivasi lebih tinggi dan rasa bangga terhadap budaya mereka, yang sejalan dengan tujuan pelestarian Bahasa Lampung sebagai muatan lokal. Pada pelaksanaan berikutnya, guru dapat menambah variasi kegiatan seperti permainan memori (memory game) untuk memperkuat retensi kosakata.

Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Universitas Muhammadiyah Sidoarjo atas dukungan yang diberikan selama penyusunan artikel ini, serta kepada Kepala Sekolah dan rekan-rekan guru SDN 05 Margorejo atas izin, bantuan, dan kerja sama yang telah diberikan.

References

1. G. Amellina and C. H. Ermanda, “Upaya melestarikan bahasa daerah Lampung melalui metode pembelajaran video animasi di sekolah dasar,” *J. Pendidik. Bahasa Daerah*, vol. 3, no. 1, pp. 51–64, 2024.
2. R. Mulfajril, Hadiyanto, and H. Sofyan, “Penggunaan media visual dalam pembelajaran kelas 1 sekolah dasar,” *J. Pendidik. Dasar*, vol. 8, no. 1, pp. 40–45, 2023.
3. Y. M. Arnas, M. A. Humaira, and W. Firmansyah, “Penerapan media flashcard dalam meningkatkan kemampuan bahasa Inggris siswa kelas III SDN 3 Selajambe,” *J. Ilm. Pendidik. Dasar*, vol. 4, no. 9, pp. 6644–6662, 2025.
4. M. Krisdiana and U. Jamaludin, “Pengaruh media flash card untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar,” *J. Inov. Sekolah Dasar*, vol. 10, no. 2, pp. 341–354, 2023.
5. M. L. Patintingan, “Penggunaan bahasa daerah dalam proses belajar-mengajar dan dampaknya terhadap identitas budaya siswa sekolah dasar,” *J. Pendidik. dan Kebudayaan*, vol. 7, no. 2, pp. 180–186, 2024.
6. A. Arsyad, *Media Pembelajaran*, ed. revisi. Jakarta, Indonesia: Rajawali Pers, 2022.
7. R. E. Mayer, *Multimedia Learning*, 3rd ed. Cambridge, U.K.: Cambridge University Press, 2021.
8. R. Kumullah, A. Yulianto, and Ida, “Peningkatan membaca permulaan melalui media flash card pada siswa kelas rendah sekolah dasar,” *J. Pendidik.*, vol. 7, no. 2, pp. 36–42, 2021.
9. B. Nurgiyantoro, *Penilaian Pembelajaran Bahasa Berbasis Kompetensi*. Yogyakarta, Indonesia: BPFE, 2022.
10. D. Kurniawan, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva di Sekolah Dasar*. Bandung, Indonesia: Remaja Rosdakarya, 2023.
11. P. Black and D. Wiliam, “Formative assessment in modern elementary classrooms,” *Assess. Educ.: Principles, Policy Pract.*, vol. 28, no. 3, pp. 301–325, 2022.
12. S. Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta, Indonesia: Bumi Aksara, 2021.
13. M. Huda, *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran Interaktif*. Yogyakarta, Indonesia: Pustaka Pelajar, 2021.

14. R. E. Slavin, Educational Psychology: Theory and Practice, 13th ed. Boston, MA, USA: Pearson, 2024.
15. J. W. Creswell, Educational Research: Planning, Conducting, and Evaluating, 6th ed. London, U.K.: Pearson, 2023.