



## Pengembangan Media Pembelajaran Flashcard Berbasis Aplikasi Flipbook Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SD

Sabrina Maharani Resti Dewi ✉, Universitas PGRI Madiun

Cerianing Putri Pratiwi, Universitas PGRI Madiun

Apri Kartikasari H.S, Universitas PGRI Madiun

✉ [sabrinamaharani95@gmail.com](mailto:sabrinamaharani95@gmail.com)

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan merancang dan mengembangkan media pembelajaran digital berupa flashcard yang dihadirkan melalui aplikasi flipbook untuk materi imbuhan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V di SDN Kare 06. Media ini dirancang agar siswa dapat mempelajari konsep imbuhan secara lebih mendalam melalui tampilan visual yang menarik dan interaktif. Pendekatan penelitian yang digunakan adalah *Research and Development (R&D)* dengan model ADDIE, meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, serta angket validasi kepada para ahli materi, media, dan kebahasaan, dan dilanjutkan dengan uji coba bersama guru dan siswa. Hasil validasi menunjukkan bahwa media ini sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran, dan tanggapan positif dari guru serta siswa menandakan antusiasme yang tinggi terhadap tampilan dan kemudahan penggunaannya. Dengan demikian, flashcard berbasis *flipbook* ini terbukti efektif dan sesuai sebagai media untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi imbuhan pada jenjang pendidikan dasar.

---

**Kata kunci:** Flashcard Digital, Flipbook Interaktif, Media Pembelajaran, Imbuhan Bahasa Indonesia, Model ADDIE, Sekolah Dasar.

---



## PENDAHULUAN

Kemampuan berbahasa Indonesia secara baik dan benar merupakan keterampilan esensial dalam dunia pendidikan dasar. Salah satu unsur penting dalam pembentukan kata dan pemahaman struktur bahasa adalah imbuhan. Imbuhan tidak hanya memperkaya kosakata, tetapi juga memengaruhi makna dan fungsi kata dalam kalimat. Namun, berdasarkan observasi awal di SDN Kare 06, siswa kelas V masih mengalami kesulitan dalam memahami dan menerapkan imbuhan dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia. Hal ini tercermin dari rendahnya ketepatan penggunaan imbuhan dalam hasil tulisan siswa serta kurangnya minat dalam mengikuti pembelajaran materi tersebut (Wahyudi & Arifin, 2022).

Perkembangan teknologi digital dalam bidang pendidikan membuka peluang bagi guru untuk menghadirkan media pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik siswa abad ke-21. Salah satu media yang banyak dikembangkan dalam beberapa tahun terakhir adalah media digital berbasis *flipbook*. *Flipbook* memungkinkan penyajian materi yang dilengkapi gambar, animasi, dan audio, sehingga dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa (Ramadhina & Pranata, 2022). Media ini telah digunakan secara luas dalam berbagai mata pelajaran karena fleksibilitas dan daya tarik visualnya (Setiadi dkk., 2021).

Dalam penelitian ini, dikembangkan media flashcard berbasis aplikasi *flipbook* untuk mendukung pembelajaran materi imbuhan. Flashcard dikenal sebagai media yang efektif untuk mengulang dan memperkuat pemahaman konsep secara visual (Wahyuni, 2020). Ketika dikombinasikan dengan *flipbook*, flashcard menjadi lebih interaktif dan kontekstual. Kerangka konseptual dari penelitian ini berangkat dari pendekatan konstruktivis, dimana siswa membangun pengetahuan melalui pengalaman belajar yang aktif dan bermakna. Media yang dirancang memuat gambar, pilihan jawaban, dan umpan balik langsung yang membantu siswa memahami makna imbuhan dalam konteks kalimat (Damayanti & Raharjo, 2020).

Penelitian ini memiliki urgensi untuk dilaksanakan guna menjawab permasalahan terkait rendahnya pemahaman siswa terhadap materi imbuhan, serta keterbatasan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan belajar dan kemajuan teknologi. Diharapkan, hasil dari penelitian ini dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan media pembelajaran yang tidak hanya menarik, tetapi juga efektif dalam meningkatkan pencapaian belajar siswa. (Sari dkk., 2024).

Sejumlah studi terdahulu telah membuktikan bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbasis *flipbook* dan flashcard memberikan dampak yang positif terhadap peningkatan motivasi serta pemahaman siswa. Penelitian oleh (Shafa dkk., 2022) mengembangkan media flashcard untuk materi pahlawan di sekolah dasar dan berhasil meningkatkan hasil belajar secara signifikan. Sementara itu, (Widyasari dkk., 2021) menunjukkan bahwa *flipbook* efektif digunakan pada materi matematika yang dianggap sulit karena mampu menyajikan informasi secara visual dan multimodal. Dengan merujuk pada hasil-hasil tersebut, penelitian ini diarahkan untuk menggabungkan keunggulan flashcard dan *flipbook* dalam satu media pembelajaran digital yang dikembangkan khusus untuk materi imbuhan Bahasa Indonesia kelas V SD.

## METODE

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*) yang bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran berupa flashcard berbasis aplikasi *flipbook* pada materi imbuhan. Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE, yang mencakup lima tahap: analisis (*analyze*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), implementasi (*implement*), dan evaluasi (*evaluate*) (Hidayat & Nizar, 2021). Model ini dianggap sistematis dalam merancang media yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

## HASIL PENELITIAN

Penelitian ini memiliki tujuan mengembangkan media pembelajaran flashcard digital berbasis aplikasi flipbook untuk materi imbuhan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V di SDN Kare 06. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, angket validasi dari para ahli, serta angket tanggapan guru dan siswa setelah media diaplikasikan di kelas.

Hasil observasi awal mengungkap bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas V masih mengandalkan metode tradisional—ceramah dan tugas tertulis—tanpa memanfaatkan media visual atau interaktif. Situasi ini menyebabkan rendahnya keaktifan siswa dalam proses belajar dan masih ditemukannya banyak kesalahan dalam penggunaan imbuhan. Selain itu, guru belum memanfaatkan media yang sesuai karakteristik dan kebutuhan siswa, sehingga minat belajar menurun dan siswa kesulitan memahami konsep imbuhan.

Wawancara yang dilakukan terhadap guru dan beberapa siswa memperkuat temuan observasi tersebut. Guru menyampaikan bahwa sebagian besar siswa belum mampu membedakan jenis imbuhan dan sering menggunakan imbuhan yang tidak sesuai dalam konteks kalimat. Siswa juga mengungkapkan bahwa materi imbuhan terasa membosankan dan sulit dipahami hanya dengan membaca buku teks. Guru menyambut baik gagasan penggunaan media berbasis digital yang lebih menarik dan relevan dengan kebiasaan belajar siswa saat ini.

Media yang dikembangkan selanjutnya diuji kelayakannya oleh tiga orang pakar, yakni pakar materi, pakar media, dan pakar bahasa. Dari hasil penilaian kuisisioner validasi, pakar materi memberikan nilai 91,6%, pakar media 89,5%, dan pakar bahasa 88,3%. Secara keseluruhan, rerata skor validasi mencapai 89,8%, sehingga media ini dinilai sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Usai penerapan media di kelas, peneliti memberikan kuesioner kepada guru dan siswa untuk mengumpulkan tanggapan mereka. Hasilnya, guru memberikan respons sebesar 93,3%, sedangkan siswa mencapai 91,1%. Angka-angka tersebut menegaskan bahwa media flashcard berbasis flipbook tidak hanya mudah dioperasikan dan dipahami, tetapi juga efektif menarik minat siswa serta memudahkan guru dalam menyajikan materi.

Secara umum, hasil dari observasi, wawancara, validasi ahli, serta tanggapan pengguna mengindikasikan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan telah memenuhi aspek kelayakan isi, desain visual, dan efektivitas. Dengan demikian, media flashcard berbasis flipbook ini dinilai sangat layak digunakan sebagai sarana pendukung pembelajaran yang dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi imbuhan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V.

## PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media flashcard berbasis aplikasi *flipbook* sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi imbuhan kelas V SD. Hal ini dibuktikan dengan skor validasi dari para ahli yang mencapai lebih dari 88%, serta respon siswa dan guru yang juga menunjukkan persentase di atas 90%. Temuan ini menguatkan bahwa media berbasis visual dan interaktif mampu meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa terhadap materi yang sebelumnya dianggap sulit.

Media pembelajaran visual seperti flashcard dapat meningkatkan daya ingat dan pemahaman siswa karena memadukan antara kata dan gambar. Dalam konteks digital, *flipbook* juga dianggap sebagai media yang mampu menyajikan materi secara ringkas dan menarik, sehingga dapat mengurangi kejenuhan belajar siswa. Penelitian ini membuktikan bahwa kombinasi keduanya – flashcard dan flipbook – dapat saling melengkapi, menciptakan media pembelajaran yang mudah diakses, fleksibel, dan mendorong pembelajaran aktif.

Penggunaan media ini juga sesuai dengan pendekatan konstruktivisme, di mana pembelajaran diarahkan agar siswa aktif membangun pemahamannya sendiri melalui pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna. Flipbook menyediakan lingkungan belajar yang memungkinkan siswa mengeksplorasi materi melalui navigasi yang bebas, dan flashcard menyediakan stimulus visual yang memudahkan penguatan konsep (Aprilia, 2021) (Damayanti & Raharjo, 2020). Oleh karena itu, keberhasilan media ini tidak hanya terletak pada

konten, tetapi juga pada desain dan fitur interaktif yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Dari sudut pandang guru, penggunaan media flashcard berbasis flipbook dinilai dapat mempermudah dalam menjelaskan materi imbuhan karena sifat visual dan interaktifnya. Hal ini sejalan dengan pernyataan (Wahyuni, 2020), yang menyebutkan bahwa media pembelajaran visual membantu guru menyampaikan materi dengan lebih efektif dan memudahkan siswa dalam menyerap informasi. Selain itu, (Cahyono, 2023) juga menekankan bahwa flipbook memungkinkan penyampaian informasi melalui berbagai format, seperti teks, gambar, audio, dan video, yang dapat memenuhi kebutuhan belajar yang beragam.

Berdasarkan hasil penelitian, landasan teori, dan temuan dari penelitian sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa media flashcard berbasis aplikasi flipbook yang dikembangkan dalam studi ini memberikan dampak positif terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia. Media tersebut tidak hanya membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi imbuhan, tetapi juga menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan relevan dengan konteks pembelajaran.

## **SIMPULAN**

Dari hasil penelitian yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran flashcard berbasis aplikasi flipbook pada materi imbuhan Bahasa Indonesia untuk kelas V di SDN Kare 06 terbukti sangat layak dan efektif untuk digunakan. Hasil validasi para ahli menunjukkan bahwa media ini telah memenuhi standar kelayakan dari aspek isi, visual, dan kebahasaan. Dukungan berupa respon positif dari guru dan siswa juga menunjukkan bahwa media ini berhasil meningkatkan minat belajar, partisipasi aktif, serta pemahaman siswa terhadap materi imbuhan.

Media ini berhasil menjawab kebutuhan pembelajaran yang selama ini masih mengandalkan metode konvensional dan kurang menarik bagi siswa. Dengan pendekatan visual dan interaktif, media flashcard berbasis *flipbook* memberikan pengalaman belajar yang lebih kontekstual dan bermakna bagi siswa sekolah dasar. Keberhasilan media ini juga sejalan dengan teori dan hasil penelitian sebelumnya yang menekankan pentingnya penggunaan media digital dalam mendukung proses pembelajaran yang aktif dan menyenangkan.

Namun demikian, penelitian ini masih memiliki keterbatasan, di antaranya adalah terbatasnya jumlah subjek uji coba dan belum dilakukannya pengukuran jangka panjang terhadap peningkatan hasil belajar siswa secara signifikan setelah penggunaan media. Selain itu, penelitian ini hanya fokus pada materi imbuhan dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia, sehingga efektivitas media ini untuk materi atau jenjang kelas lain belum teruji.

Berdasarkan hal tersebut, disarankan kepada peneliti selanjutnya untuk melakukan pengembangan media sejenis pada materi Bahasa Indonesia lainnya, seperti sinonim-antonim, kalimat efektif, atau pemahaman teks. Penelitian lebih lanjut juga dapat dilakukan dengan melibatkan lebih banyak subjek dan dalam rentang waktu yang lebih panjang untuk mengukur dampak pembelajaran secara komprehensif. Selain itu, integrasi fitur evaluasi digital seperti kuis interaktif atau sistem umpan balik otomatis juga dapat menjadi pengembangan yang menjanjikan untuk meningkatkan efektivitas media.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aprilia, T. (2021). Efektivitas Penggunaan Media Sains Flipbook Berbasis Kontekstual untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kritis Siswa. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 14(1), 10–21. <https://doi.org/10.21831/jpipfip.v14i1.32059>
- Cahyono, B. (2023). PEMANFAATAN APLIKASI DIGITAL FLIPBOOK SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DI ERA TEKNOLOGI DIGITAL. *Jurnal Dharmabakti Nagri*, 1(2), 58–64. <https://doi.org/10.58776/jdn.v1i2.26>
- Damayanti, A. N., & Raharjo, R. (2020). Validitas Flipbook Interaktif pada Materi Sistem Pernapasan Manusia untuk Melatihkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas XI SMA. *Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi (BioEdu)*, 9(3), 443–450. <https://doi.org/10.26740/bioedu.v9n3.p443-450>
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). MODEL ADDIE (ANALYSIS, DESIGN, DEVELOPMENT, IMPLEMENTATION AND EVALUATION) DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)*, 1(1), 28–38. <https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>
- Ramadhina, S. R., & Pranata, K. (2022). Pengembangan E-Modul Berbasis Aplikasi Flipbook di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7265–7274. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3470>
- Sari, N. F., Abidin, D., & Faiz Ridlo, A. (2024). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN FLASHCARD DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN BAHASA INDONESIA SISWA. *An-Nizam*, 3(1), 134–141. <https://doi.org/10.33558/an-nizam.v3i1.9137>
- Setiadi, M. I., Muksar, M., & Suprianti, D. (2021). PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN FLIPBOOK UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan)*, 5(4). <https://doi.org/10.58258/jisip.v5i4.2542>
- Shafa, I., Siregar, Z., & Hasanah, N. (2022). Pengembangan Media Flashcard Materi Pahlawanku untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2754–2761. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2258>
- Wahyudi, W., & Arifin, E. Z. (2022). Kesalahan Berbahasa pada Aspek Ejaan, Diksi, Imbuhan, dan Struktur Kalimat dalam Karangan Cerita Pendek Siswa. *Diskursus: Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 4(3), 253. <https://doi.org/10.30998/diskursus.v4i3.11059>
- Wahyuni, S. (2020). Penerapan Media Flash Card untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema “Kegiatanku.” *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(1), 9. <https://doi.org/10.23887/jisd.v4i1.23734>
- Widyasari, I., Zetriuslita, Z., Istikomah, E., & Herlina, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Flipbook Pada Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel Dikelas VIII SMP. *Jurnal Derivat: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 8(1), 61–71. <https://doi.org/10.31316/j.derivat.v8i1.1678>