

Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook 2D pada Materi Pengenalan Kosakata Kelas II SD Negeri 016 Kabupaten Kuantan Singingi

Sandi Zulbahri¹, Laili Rahmi²

*Correspondence email: sandizulbahri@student.uir.ac.id
Universitas Islam Riau

(Submitted: 24-06-2026 ,Revised: 29-07-2026, Accepted: 29-07-2026)

ABSTRAK: Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran Flipbook 2D pada materi pengenalan kosakata siswa kelas II SD Negeri 016 Kabupaten Kuantan Singingi serta mengetahui tingkat validitas dan praktikalitas media yang dikembangkan. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang dibatasi pada tahap analysis, design, dan development. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan angket. Validator penelitian terdiri atas ahli bahasa dan ahli media/desain, sedangkan subjek uji praktikalitas yaitu guru dan siswa kelas II sekolah dasar. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif dengan perhitungan persentase skala Likert. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media Flipbook 2D memperoleh kategori sangat valid dengan persentase validasi ahli bahasa sebesar 87,5% dan ahli media/desain sebesar 94,6%. Hasil praktikalitas menunjukkan respon guru sebesar 97,5% dan respon siswa sebesar 92,1% dengan kategori sangat praktis. Media Flipbook 2D dinilai mampu membantu siswa memahami kosakata dengan lebih mudah, menarik, dan menyenangkan melalui tampilan visual interaktif dan penggunaan bahasa sederhana.

Kata Kunci: flipbook 2D, media pembelajaran, kosakata, sekolah dasar, ADDIE

ABSTRACT: This study aims to develop a 2D Flipbook learning medium for vocabulary introduction materials for second-grade students at SD Negeri 016 Kuantan Singingi Regency and to determine the validity and practicality levels of the developed media. This research employed the Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, which was limited to the analysis, design, and development stages. Data were collected through observation, interviews, and questionnaires. The validators consisted of a language expert and a media/design expert, while the practicality test subjects were a teacher and second-grade elementary school students. Data were analyzed using descriptive qualitative and quantitative techniques with percentage calculations based on a Likert scale. The results indicated that the 2D Flipbook learning media achieved a very valid category, with a validation score of 87.5% from the language expert and 94.6% from the media/design expert. The practicality test results showed a teacher response rate of 97.5% and a student response rate of 92.1%, both categorized as very practical. The 2D Flipbook learning media was found to help students understand vocabulary more easily, attractively, and enjoyably through its interactive visual features and the use of simple language.

Keywords: *2D Flipbook, learning media, vocabulary, elementary school, ADDIE.*

I. PENDAHULUAN

Pendidikan pada hakikatnya merupakan usaha sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik dapat secara aktif mengembangkan potensi dirinya. Potensi tersebut mencakup aspek spiritual, kepribadian, kecerdasan, akhlak, serta keterampilan yang dibutuhkan dalam kehidupan bermasyarakat. Dengan demikian, pendidikan tidak hanya berfokus pada transfer pengetahuan, tetapi juga pembentukan karakter dan kemampuan hidup individu secara menyeluruh. Oleh sebab itu, pendidikan memiliki peran penting dalam menciptakan sumber daya manusia yang kompetitif, kreatif, dan berkualitas. Sekolah menjadi salah satu sarana utama dalam pelaksanaan pendidikan karena di dalamnya terjadi interaksi antara guru dan siswa melalui proses belajar mengajar yang terarah dan berkelanjutan.

Dalam pelaksanaan pendidikan, pembelajaran menjadi komponen yang sangat penting untuk mencapai tujuan pendidikan secara optimal. Menurut Atmowardoy (2020) pembelajaran merupakan suatu sistem yang terdiri atas berbagai komponen yang saling berkaitan dan memengaruhi, seperti tujuan, materi, metode, media, dan evaluasi. Jika salah satu komponen tidak berjalan dengan baik, maka proses pembelajaran akan mengalami hambatan sehingga tujuan pembelajaran sulit tercapai secara maksimal. Pembelajaran juga dipahami sebagai proses yang menghasilkan perubahan pengetahuan, keterampilan, sikap, maupun perilaku peserta didik melalui pengalaman belajar yang diperoleh selama proses pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu, guru dituntut mampu menciptakan pembelajaran yang aktif, kreatif, inovatif, dan menyenangkan agar peserta didik lebih mudah memahami materi yang dipelajari.

Salah satu komponen penting dalam pembelajaran adalah media pembelajaran. Media secara umum diartikan sebagai alat perantara yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari sumber kepada penerima pesan. Dalam konteks pendidikan, media pembelajaran berfungsi sebagai sarana untuk membantu guru menyampaikan materi agar lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Menurut Atmowardoy (2020), media pembelajaran merupakan alat komunikasi yang mampu menjembatani penyampaian informasi sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien. Kehadiran media pembelajaran sangat diperlukan terutama pada jenjang sekolah dasar karena peserta didik pada usia tersebut cenderung lebih tertarik pada pembelajaran yang bersifat visual, konkret, dan interaktif. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan minat belajar, motivasi, serta pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Menurut Kusuma (2023), media pembelajaran merupakan segala bentuk alat, bahan, maupun sarana yang digunakan untuk membantu proses pembelajaran agar berjalan lebih efektif dan efisien. Media pembelajaran dapat berupa buku, gambar, video, audio, presentasi, maupun media berbasis teknologi digital. Penggunaan media yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa dapat menciptakan suasana belajar yang tidak monoton sehingga siswa lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran.

Namun, pada kenyataannya proses pembelajaran di sekolah dasar masih sering menggunakan metode ceramah dan buku cetak sebagai sumber utama pembelajaran. Kondisi tersebut menyebabkan pembelajaran menjadi monoton dan kurang menarik bagi siswa. Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Hermistati, S.Pd selaku wali kelas II SD Negeri 016 Kabupaten Kuantan Singingi pada tanggal 17 Desember 2025, diketahui bahwa pembelajaran masih didominasi penggunaan buku cetak tanpa adanya pemanfaatan media pembelajaran yang interaktif. Guru sebenarnya menyadari pentingnya penggunaan media pembelajaran, tetapi keterbatasan waktu, keterampilan, dan fasilitas menyebabkan media pembelajaran belum digunakan secara optimal. Akibatnya, siswa cenderung merasa bosan, kurang fokus, dan kurang termotivasi dalam mengikuti pembelajaran, khususnya pada pembelajaran Bahasa Indonesia.

Permasalahan tersebut terlihat pada pembelajaran pengenalan kosakata siswa kelas II sekolah dasar. Materi pengenalan kosakata merupakan salah satu dasar penting dalam pembelajaran bahasa karena berkaitan langsung dengan kemampuan membaca, menulis, berbicara, dan memahami informasi. Pada tahap sekolah dasar, terutama kelas II, siswa masih berada pada fase perkembangan bahasa dasar sehingga membutuhkan pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami. Penguasaan kosakata menjadi faktor penting dalam meningkatkan kemampuan berbahasa siswa karena semakin banyak kosakata yang dimiliki, maka semakin mudah siswa memahami materi pembelajaran maupun menyampaikan gagasan secara lisan dan tulisan. Menurut Winarti et al. (2023), kosakata merupakan unsur utama dalam kemampuan berbahasa dan menjadi alat komunikasi yang menentukan kualitas keterampilan berbahasa seseorang. Oleh karena itu, pembelajaran pengenalan kosakata perlu dirancang secara menarik agar siswa tidak hanya mampu menghafal kata, tetapi juga memahami makna dan penggunaannya dalam kehidupan sehari-hari. Akan tetapi, rendahnya penggunaan media pembelajaran menyebabkan siswa kurang tertarik membaca serta kurang aktif dalam proses pembelajaran. Kondisi tersebut dapat berdampak pada rendahnya kemampuan membaca permulaan siswa.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan inovasi media pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah media Flipbook 2D. Flipbook merupakan media pembelajaran digital berbentuk buku elektronik yang dirancang menyerupai buku nyata dengan efek membuka halaman secara interaktif. Media ini dapat memuat gambar, animasi, audio, dan video sehingga mampu meningkatkan daya tarik siswa dalam belajar.

Menurut Kendal (2024), flipbook merupakan bahan ajar digital yang efektif karena telah melalui proses pengembangan dan validasi sehingga layak digunakan dalam pembelajaran. Media flipbook tidak hanya praktis digunakan, tetapi juga mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi melalui penyajian yang sistematis dan interaktif. Penggunaan media flipbook dinilai sesuai untuk siswa sekolah dasar karena karakteristik tampilannya yang berwarna, menarik, dan mudah digunakan dapat membantu meningkatkan fokus serta motivasi belajar siswa. Pengembangan media Flipbook 2D pada materi pengenalan kosakata diharapkan mampu menjadi solusi terhadap rendahnya penggunaan media pembelajaran di sekolah dasar. Media ini dapat membantu siswa mengenal huruf, membaca kata, memahami makna kosakata, serta melatih kemampuan membaca secara bertahap melalui tampilan visual yang menarik. Selain itu, penggunaan media Flipbook 2D juga diharapkan dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran sehingga proses belajar tidak lagi berpusat pada guru, tetapi lebih berorientasi pada aktivitas siswa.

Penelitian mengenai media flipbook sebelumnya umumnya lebih banyak difokuskan pada jenjang sekolah menengah serta pada materi pembelajaran umum. Sementara itu, penelitian yang secara khusus mengembangkan media Flipbook 2D untuk materi pengenalan kosakata pada siswa kelas II sekolah dasar masih relatif terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki unsur kebaruan (novelty), yaitu pengembangan media Flipbook 2D berbasis pengenalan kosakata yang disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas II sekolah dasar melalui tampilan visual sederhana, penggunaan gambar kontekstual, latihan membaca bertahap, dan penyajian materi yang interaktif. Media ini tidak hanya berfungsi sebagai bahan ajar digital, tetapi juga sebagai sarana untuk meningkatkan minat membaca dan kemampuan literasi dasar siswa sejak dini.

Selain itu, novelty penelitian ini juga terletak pada integrasi unsur visual, latihan membaca awal, dan pengenalan kosakata dalam satu media pembelajaran interaktif yang dirancang sesuai kebutuhan siswa SD Negeri 016 Kabupaten Kuantan Singingi. Pengembangan media ini diharapkan dapat menjadi alternatif inovatif bagi guru dalam menciptakan pembelajaran Bahasa Indonesia yang lebih menarik, efektif, dan menyenangkan. Berdasarkan uraian tersebut, peneliti memandang perlu dilakukan penelitian pengembangan media pembelajaran yang dituangkan dalam penelitian berjudul “Pengembangan Media Flipbook 2D pada Materi Pengenalan Kosakata Siswa Kelas II SD Negeri 016 Kabupaten Kuantan Singingi”.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan (Research and Development / R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap analysis, design, development, implementation, dan evaluation. Penelitian ini bertujuan menghasilkan media pembelajaran flipbook 2D yang valid dan praktis untuk pembelajaran pengenalan kosakata siswa sekolah dasar. Pendekatan yang digunakan yaitu pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Pendekatan kualitatif digunakan untuk menganalisis kebutuhan pembelajaran, karakteristik siswa, serta memperoleh masukan dari validator dan pengguna media. Sementara itu, pendekatan kuantitatif digunakan untuk mengukur tingkat validitas dan praktikalitas media melalui angket penilaian.

Model ADDIE dipilih karena memiliki langkah pengembangan yang sistematis dan terstruktur sehingga memudahkan peneliti dalam mengembangkan produk pembelajaran. Namun, penelitian ini difokuskan hanya sampai tahap development (pengembangan). Pembatasan penelitian dilakukan karena tujuan utama penelitian ini adalah menghasilkan produk media flipbook 2D yang layak digunakan berdasarkan hasil validasi ahli. Tahap implementasi dan evaluasi dilakukan secara terbatas hanya untuk melihat respon awal guru dan siswa terhadap media yang dikembangkan.

Data dalam penelitian ini terdiri atas data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh melalui hasil observasi, wawancara, komentar, kritik, dan saran dari validator maupun pengguna media. Data kuantitatif diperoleh dari hasil angket validasi ahli serta angket respon guru dan siswa terhadap media flipbook 2D yang dikembangkan. Sumber data primer dalam penelitian ini berasal dari guru kelas II, siswa kelas II, dan validator ahli yang terdiri atas ahli materi, ahli bahasa, dan ahli desain. Sementara itu,

sumber data sekunder berasal dari jurnal ilmiah, buku, artikel, dan penelitian terdahulu yang relevan dengan pengembangan media pembelajaran.

Tabel 1. Tahapan Prosedur Penelitian Model ADDIE

Tahap	Kegiatan
Analysis	Observasi, wawancara, analisis kebutuhan, analisis karakteristik siswa
Design	Perancangan media, penyusunan materi, desain tampilan, penyusunan instrumen
Development	Pembuatan media flipbook, validasi ahli, revisi produk
Implementation	Uji coba media kepada guru dan siswa
Evaluation	Evaluasi hasil validasi dan praktikalitas media

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi observasi, wawancara, dan angket. Observasi dilakukan pada tahap awal penelitian untuk mengetahui kondisi pembelajaran, penggunaan media pembelajaran, serta karakteristik siswa di kelas. Wawancara dilakukan kepada guru dan siswa untuk memperoleh informasi mengenai kebutuhan pembelajaran, kendala yang dihadapi selama pembelajaran, serta kebutuhan terhadap media pembelajaran yang menarik dan mudah digunakan. Angket digunakan untuk memperoleh data validitas dan praktikalitas media flipbook 2D. Angket diberikan kepada validator ahli, guru, dan siswa. Penilaian dilakukan menggunakan skala Likert dengan kategori Sangat Setuju, Setuju, Cukup Setuju, Tidak Setuju, dan Sangat Tidak Setuju.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini terdiri atas lembar wawancara, lembar observasi, lembar validasi ahli materi, lembar validasi ahli bahasa, lembar validasi ahli desain, angket respon guru, dan angket respon siswa. Lembar validasi digunakan untuk menilai kelayakan media berdasarkan aspek isi materi, bahasa, tampilan, dan desain media. Angket respon guru dan siswa digunakan untuk mengetahui tingkat praktikalitas media setelah digunakan dalam pembelajaran.

Tabel 2. Instrumen Penelitian

No	Indikator	Nomor Pertanyaan
1	Media pembelajaran	1, 2, 3, 4
2	Penerapan materi kosakata	5, 6
3	Lingkungan belajar	7, 8, 9

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif berupa komentar, kritik, dan saran dari validator dianalisis secara deskriptif sebagai bahan revisi dan penyempurnaan media flipbook 2D yang dikembangkan. Data kuantitatif diperoleh dari hasil penilaian validitas dan praktikalitas media. Analisis dilakukan dengan menghitung skor persentase dari setiap aspek penilaian menggunakan skala Likert.

Tingkat validitas dan praktikalitas dihitung menggunakan rumus persentase berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase nilai

F = Skor yang diperoleh

N = Skor maksimum

III. KAJIAN TEORI

A. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan alat perantara yang membantu guru menyampaikan materi agar lebih mudah dipahami siswa. Atmowardoy (2020) menyatakan bahwa media pembelajaran berfungsi menjembatani penyampaian informasi sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien. Sejalan dengan itu, Kusuma (2023) menjelaskan bahwa media pembelajaran dapat berupa alat, bahan, atau sarana yang digunakan untuk mendukung proses belajar agar lebih menarik, aktif, dan sesuai dengan karakteristik siswa.

B. Kosakata

Kosakata merupakan unsur utama dalam kemampuan berbahasa dan berperan penting dalam membaca, menulis, berbicara, serta memahami informasi. Winarti et al. (2023) menyatakan bahwa semakin banyak kosakata yang dikuasai siswa, semakin baik pula kemampuan berbahasa yang dimiliki. Oleh karena itu, pembelajaran pengenalan kosakata perlu dirancang secara menarik agar siswa tidak hanya menghafal kata, tetapi juga memahami makna dan penggunaannya.

C. Flipbook 2D

Flipbook merupakan bahan ajar digital berbentuk buku elektronik yang dirancang menyerupai buku nyata dengan tampilan interaktif. Kendal (2024) menyebutkan bahwa flipbook adalah bahan ajar digital yang efektif karena telah melalui proses pengembangan dan validasi sehingga layak digunakan dalam pembelajaran. Media Flipbook 2D pada materi pengenalan kosakata dipandang sesuai untuk siswa sekolah dasar karena

menyajikan tampilan visual yang menarik, sederhana, dan membantu siswa memahami materi secara lebih mudah.

IV. HASIL PENELITIAN

A. Proses Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook 2D pada Materi Pengenalan Kosakata Siswa Kelas II SD Negeri 016 Kabupaten Kuantan Singingi

Penelitian ini menghasilkan sebuah produk berupa media pembelajaran Flipbook 2D pada materi pengenalan kosakata untuk siswa kelas II SD Negeri 016 Kuantan Singingi. Pengembangan media dilakukan sebagai upaya membantu guru menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik, aktif, dan menyenangkan bagi siswa sekolah dasar. Media Flipbook 2D dipilih karena memiliki tampilan visual yang menarik, memadukan gambar dan teks, serta dapat membantu siswa memahami kosakata melalui media yang interaktif dan mudah digunakan. Pengembangan media pembelajaran ini dilatarbelakangi oleh kondisi pembelajaran di kelas yang masih menggunakan buku cetak sebagai sumber belajar utama. Berdasarkan hasil wawancara bersama wali kelas II, pada tanggal 17 Desember 2025, diketahui bahwa proses pembelajaran masih cenderung monoton karena kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik. Kondisi tersebut menyebabkan sebagian siswa kurang fokus, cepat bosan, dan kurang aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu, siswa membutuhkan media pembelajaran yang mampu meningkatkan minat belajar dan membantu mereka memahami materi pengenalan kosakata dengan lebih mudah.

Siswa kelas II sekolah dasar pada umumnya lebih tertarik pada pembelajaran yang menggunakan gambar, warna, dan tampilan visual yang menarik. Karakteristik siswa sekolah dasar yang masih berada pada tahap operasional konkret membuat siswa lebih mudah memahami materi apabila disajikan melalui media visual dibandingkan hanya menggunakan penjelasan guru dan buku cetak. Oleh sebab itu, media Flipbook 2D dianggap sesuai digunakan dalam pembelajaran pengenalan kosakata karena mampu menghadirkan pembelajaran yang lebih interaktif, menyenangkan, dan bermakna bagi siswa. Media Flipbook 2D yang dikembangkan diharapkan dapat membantu siswa mengenal dan memahami kosakata dengan lebih mudah, meningkatkan minat belajar siswa, serta membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran secara lebih efektif. Dalam proses pengembangannya, media Flipbook 2D dibuat melalui beberapa tahapan, yaitu tahap analisis, tahap desain media, tahap pengembangan media, dan tahap validasi ahli. Setiap tahapan dilakukan secara sistematis agar media yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan siswa dan tujuan pembelajaran.

Tahap Analisis

Tahap analisis merupakan tahap awal dalam penelitian pengembangan media pembelajaran Flipbook 2D. Tahap ini bertujuan untuk memperoleh informasi mengenai kebutuhan pembelajaran, kondisi siswa, kurikulum yang digunakan, serta materi yang

akan dikembangkan ke dalam media pembelajaran. Tahap analisis sangat penting dilakukan karena menjadi dasar dalam pengembangan media.

1) Analisis Kebutuhan Guru dan Siswa

Analisis kebutuhan dilakukan melalui wawancara dengan wali kelas II SD Negeri 016 Kabupaten Kuantan Singingi dan observasi terhadap karakteristik siswa. Hasil wawancara menunjukkan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia masih didominasi penggunaan buku cetak sehingga pembelajaran kurang menarik dan siswa cenderung mudah bosan serta kurang aktif. Sementara itu, hasil observasi menunjukkan bahwa siswa lebih tertarik pada media yang memuat gambar, warna cerah, dan tampilan visual yang menarik sehingga lebih mudah memahami materi. Berdasarkan temuan tersebut, media Flipbook 2D dipilih sebagai alternatif media pembelajaran karena mampu menyajikan materi pengenalan kosakata secara interaktif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar sehingga diharapkan dapat meningkatkan minat serta keaktifan belajar siswa.

Tabel 4. Hasil Analisis Kebutuhan Guru dan Siswa

Aspek Analisis	Hasil Analisis
Kondisi pembelajaran	Pembelajaran masih menggunakan buku cetak
Penggunaan media	Media pembelajaran masih terbatas
Kondisi siswa	Siswa mudah bosan dan kurang aktif
Karakteristik siswa	Siswa menyukai gambar dan media visual
Kebutuhan pembelajaran	Media yang menarik dan interaktif
Solusi yang dipilih	Pengembangan media Flipbook 2D

Sumber : Analisis data penelitian

2) Analisis Kurikulum

Analisis kurikulum dilakukan untuk menyesuaikan pengembangan media Flipbook 2D dengan Kurikulum Merdeka, khususnya capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, dan materi pengenalan kosakata kelas II sekolah dasar. Hasil analisis menunjukkan bahwa materi pengenalan kosakata merupakan kompetensi dasar yang penting dalam mendukung kemampuan membaca, berbicara, dan memahami bahasa. Oleh karena itu, materi disajikan dalam media Flipbook 2D menggunakan bahasa yang sederhana, dilengkapi gambar ilustrasi, serta tampilan visual yang menarik agar sesuai dengan karakteristik siswa dan mendukung proses pembelajaran yang lebih efektif.

Tabel 5. Hasil Analisis Kurikulum

Komponen	Uraian
Kurikulum	Kurikulum Merdeka
Mata Pelajaran	Bahasa Indonesia
Kelas	II Sekolah Dasar
Materi	Pengenalan Kosakata

Tujuan Pembelajaran	Siswa mampu mengenal dan memahami kosakata sederhana dengan baik
Bentuk Media	Flipbook 2D berbasis visual interaktif

Sumber : Analisis data penelitian

3) Analisis Materi

Tahap analisis materi dilakukan untuk menentukan isi materi yang akan dimasukkan ke dalam media Flipbook 2D. Analisis ini bertujuan agar materi yang disajikan sesuai dengan tingkat perkembangan siswa sekolah dasar dan tidak terlalu sulit dipahami. Materi pengenalan kosakata disusun secara sederhana namun tetap memuat informasi penting yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari siswa. Setiap halaman media memuat kosakata yang disertai gambar ilustrasi agar siswa lebih mudah memahami makna kata yang dipelajari. Penyajian materi dibuat sederhana dengan kombinasi teks dan gambar sehingga siswa tidak hanya membaca tulisan, tetapi juga melihat visual secara langsung. Penggunaan gambar dalam media pembelajaran membantu siswa memahami materi secara lebih konkret dan menarik.

Tabel 6. Analisis Materi dalam Media Flipbook 2D

Materi	Isi Materi
Kosakata benda	Nama benda yang ada di lingkungan sekitar siswa
Kosakata hewan	Nama dan gambar hewan
Kosakata buah	Nama buah dan warna buah
Kosakata aktivitas	Kata kerja sederhana dalam kehidupan sehari-hari
Latihan soal	Soal pengenalan kosakata
Refleksi	Pemahaman siswa terhadap materi
Rangkuman	Ringkasan materi pengenalan kosakata

Sumber : Analisis data penelitian

Tahap Desain Media Flipbook 2D

Tahap desain dilakukan setelah analisis kebutuhan untuk menyusun rancangan awal media Flipbook 2D yang sesuai dengan karakteristik siswa kelas II sekolah dasar, tujuan pembelajaran, dan materi pengenalan kosakata. Pada tahap ini, peneliti merancang tampilan media, isi materi, penggunaan bahasa, tata letak, warna, serta gambar ilustrasi agar media menarik dan mudah dipahami siswa. Selain itu, disusun *storyboard* yang meliputi halaman sampul, petunjuk penggunaan, capaian pembelajaran, materi, latihan soal, refleksi, rangkuman, daftar pustaka, dan profil penulis. Seluruh komponen dirancang secara sistematis menggunakan bahasa sederhana dan visual yang menarik untuk mendukung pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan.

Tabel 7. Sketsa Rancangan Media Flipbook 2D

Sketsa Rancangan	Keterangan
Halaman Sampul	Halaman ini berisi sampul flipbook yang berjudul “Pengenalan Kosakata” dengan desain menarik menggunakan kombinasi

	warna dan gambar ilustrasi yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.
Halaman Petunjuk Penggunaan	Halaman ini berisi petunjuk penggunaan flipbook yang berfungsi sebagai panduan awal bagi siswa sebelum menggunakan media pembelajaran.
Halaman Capaian Pembelajaran	Halaman ini berisi capaian pembelajaran yang menjelaskan tujuan dan hasil belajar yang diharapkan setelah siswa menggunakan media Flipbook 2D.
Halaman Materi Pengenalan Kosakata	Halaman ini memuat materi pengenalan kosakata yang disertai gambar ilustrasi agar siswa lebih mudah memahami makna kata yang dipelajari.
Halaman Latihan Soal	Halaman ini berisi latihan soal sederhana untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi pengenalan kosakata yang telah dipelajari.
Halaman Refleksi dan Evaluasi	Halaman ini berisi refleksi dan evaluasi pembelajaran yang bertujuan mengetahui tingkat pemahaman siswa setelah mempelajari materi.
Halaman Rangkuman	Halaman ini berisi rangkuman materi pengenalan kosakata yang disusun secara singkat dan sederhana agar mudah dipahami siswa.
Halaman Daftar Pustaka	Halaman ini berisi sumber referensi yang digunakan dalam penyusunan media pembelajaran Flipbook 2D.
Halaman Profil Penulis	Halaman ini berisi informasi singkat mengenai identitas dan latar belakang penulis media pembelajaran.

Sumber : Analisis data penelitian

Tahap Pengembangan Media Flipbook 2D

Tahap pengembangan dilakukan dengan mewujudkan rancangan media menjadi produk Flipbook 2D yang siap digunakan dalam pembelajaran. Pengembangan media meliputi penyusunan materi, pembuatan tampilan halaman, pengaturan tata letak teks dan gambar, pemilihan warna, serta penggunaan bahasa yang sederhana sesuai dengan karakteristik siswa kelas II sekolah dasar. Seluruh komponen media dirancang secara sistematis dengan mengutamakan tampilan visual yang menarik agar mampu meningkatkan perhatian, minat belajar, dan pemahaman siswa terhadap materi pengenalan kosakata. Sebelum digunakan, media disempurnakan melalui perbaikan tata letak, ukuran gambar, kombinasi warna, dan penggunaan bahasa sehingga menghasilkan media yang layak digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Tabel 8. Proses Pembuatan dan Penyempurnaan Media Flipbook 2D

Tahap Pembuatan	Bagian yang dibuat	Kondisi Awal	Hasil Setelah Penyempurnaan	Analisis Perbaikan
Tahap 1	Sampul media	Tampilan sampul	Ditambahkan ilustrasi dan	Bertujuan meningkatkan

		masih sederhana	kombinasi warna menarik	perhatian siswa sejak awal melihat media
Tahap 1	Penyusunan materi	Materi masih terlalu panjang	Materi dibuat lebih ringkas dan sederhana	Membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah
Tahap 1	Tata letak halaman	Tata letak tulisan dan gambar belum teratur	Posisi gambar dan teks disusun lebih rapi	Memper memudahkan siswa membaca isi media
Tahap 2	Ilustrasi gambar	Gambar masih terbatas	Ditambahkan gambar ilustrasi sesuai materi kosakata	Membantu siswa memahami kosakata secara visual
Tahap 2	Pewarnaan media	Warna tampilan kurang menarik	Menggunakan warna cerah dan bervariasi	Menarik perhatian siswa saat belajar
Tahap 2	Penggunaan bahasa	Kalimat masih terlalu panjang	Bahasa disederhanakan dan dibuat komunikatif	Memudahkan siswa memahami isi materi
Tahap 3	Ukuran tulisan	Tulisan terlalu kecil	Ukuran huruf diperbesar	Memudahkan siswa membaca materi
Tahap 3	Penyusunan media	Halaman belum tersusun sistematis	Halaman disusun lebih rapi dan terstruktur	Membantu siswa mengikuti pembelajaran dengan lebih mudah

Sumber : Analisis data penelitian

Selanjutnya, hasil pengembangan media Flipbook 2D merupakan bagian yang menunjukkan bentuk nyata media pembelajaran yang telah dikembangkan peneliti. Hasil pengembangan ini bertujuan untuk memperlihatkan bagaimana rancangan media yang telah disusun sebelumnya diwujudkan ke dalam bentuk media pembelajaran visual yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik siswa kelas II sekolah dasar. Media Flipbook 2D yang dikembangkan terdiri atas beberapa bagian utama, yaitu halaman sampul, petunjuk penggunaan, capaian pembelajaran, materi pengenalan kosakata, refleksi dan evaluasi, rangkuman, daftar pustaka, serta profil penulis. Setiap bagian memiliki fungsi yang berbeda dalam membantu siswa memahami materi pengenalan kosakata secara lebih mudah dan menyenangkan.

Tampilan sampul media dirancang sebagai halaman pembuka yang memuat judul media, ilustrasi gambar, dan identitas penyusun. Sampul dibuat menggunakan kombinasi

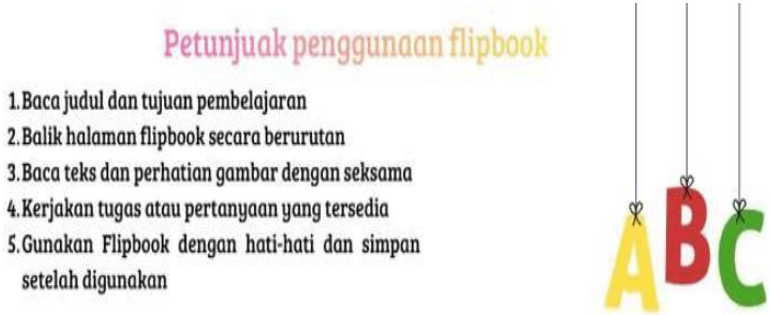
warna cerah dan tampilan menarik agar mampu meningkatkan perhatian siswa sejak pertama kali melihat media pembelajaran. Selain itu, desain sampul dibuat sederhana namun tetap menarik sehingga siswa tertarik untuk membuka dan mempelajari isi media Flipbook 2D.

Tabel 8. Tampilan Sampul Media Flipbook 2D

Dokumentasi	Keterangan
	Halaman ini berisi sampul flipbook yang berjudul pengenalan kosakata.

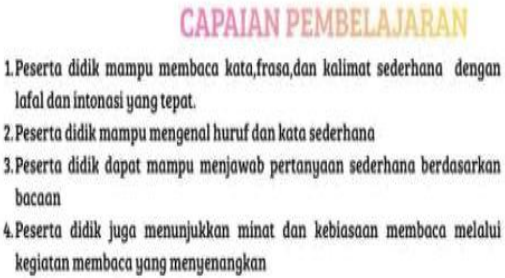
Halaman petunjuk penggunaan dibuat untuk membantu siswa memahami langkah-langkah penggunaan media Flipbook 2D sebelum memulai pembelajaran. Petunjuk penggunaan disusun menggunakan bahasa sederhana agar mudah dipahami siswa sekolah dasar.

Tabel 7. Tampilan Petunjuk Penggunaan Media

Dokumentasi	Keterangan
 1. Baca judul dan tujuan pembelajaran 2. Balik halaman flipbook secara berurutan 3. Baca teks dan perhatian gambar dengan seksama 4. Kerjakan tugas atau pertanyaan yang tersedia 5. Gunakan Flipbook dengan hati-hati dan simpan setelah digunakan	Halaman ini berisi petunjuk penggunaan flipbook, yang berfungsi sebagai panduan awal bagi pembelajaran sebelum menggunakan media flipbook ini.

Halaman capaian pembelajaran memuat tujuan pembelajaran dan hasil belajar yang diharapkan setelah siswa menggunakan media Flipbook 2D. Halaman ini bertujuan agar siswa mengetahui kemampuan yang harus dicapai setelah mempelajari materi pengenalan kosakata. Halaman Capaian Pembelajaran Halaman ini berisi capaian pembelajaran di dalam media flipbook yang menjelaskan tujuan dan hasil belajar yang diharapkan siswa setelah menggunakan media pembelajaran.

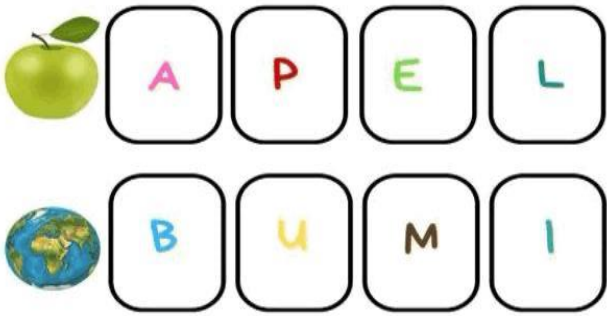
Tabel 8. Tampilan Capaian Pembelajaran

Dokumentasi	Keterangan
 1. Peserta didik mampu membaca kata, frasa, dan kalimat sederhana dengan lafal dan intonasi yang tepat. 2. Peserta didik mampu mengenal huruf dan kata sederhana 3. Peserta didik dapat mampu menjawab pertanyaan sederhana berdasarkan bacaan 4. Peserta didik juga menunjukkan minat dan kebiasaan membaca melalui kegiatan membaca yang menyenangkan	 Halaman ini berisi capaian pembelajaran di dalam media flipbook yang menjelaskan tujuan dan hasil belajar yang diharapkan siswa setelah menggunakan media pembelajaran.

Tampilan Materi Pengenalan Kosakata

Pada bagian materi pengenalan kosakata, media Flipbook 2D menyajikan berbagai kosakata sederhana yang dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa. Materi disusun menggunakan bahasa sederhana dan dilengkapi gambar ilustrasi agar siswa lebih mudah memahami isi pembelajaran.

Tabel 9. Tampilan Materi Pengenalan Kosakata

Dokumentasi	Keterangan
	Halaman ini merupakan halaman pengenalan kosakata.

Tampilan Refleksi dan Evaluasi

Bagian refleksi dan evaluasi dibuat untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa setelah mempelajari materi pengenalan kosakata. Pada bagian ini siswa diberikan beberapa pertanyaan sederhana yang berkaitan dengan materi yang telah dipelajari.

Tabel 10. Tampilan Refleksi dan Evaluasi

Dokumentasi		Keterangan
REFLEKSI DAN EVALUASI Lengkapilah kata dibawah ini dengan tebat dan benal 1  A_EL 2  K_W_ 3  _K_N 4  KU_A 4  BU_I 5  M_JA		Halaman ini merupakan halaman refleksi dan evaluasi yang bertujuan untuk mengetahui pemahaman siswa setelah mereka mempelajari materi pengenalan kosakata.

Secara keseluruhan, hasil pengembangan media pembelajaran Flipbook 2D pada materi pengenalan kosakata menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah disesuaikan dengan kebutuhan siswa kelas II sekolah dasar baik dari segi isi materi, tampilan visual, penggunaan bahasa, maupun interaktivitas media. Media Flipbook 2D yang dikembangkan tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian materi pembelajaran, tetapi juga mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, aktif, dan menyenangkan bagi siswa.

Penggunaan ilustrasi gambar, warna menarik, serta tampilan visual interaktif membantu siswa memahami materi pengenalan kosakata secara lebih konkret dan mudah dipahami. Selain itu, media yang dikembangkan juga mampu membantu meningkatkan minat belajar siswa serta mendukung terciptanya proses pembelajaran yang lebih efektif. Dengan demikian, media pembelajaran Flipbook 2D yang telah dikembangkan dinilai layak digunakan sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi pengenalan kosakata siswa kelas II sekolah dasar.

Pengembangan media pembelajaran Flipbook 2D pada materi pengenalan kosakata dilakukan untuk menciptakan pembelajaran Bahasa Indonesia yang lebih menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa kelas II sekolah dasar yang masih berada pada tahap operasional konkret. Media ini memadukan gambar, warna, teks, dan tampilan visual interaktif sehingga membantu siswa lebih mudah mengenal, memahami, dan mengingat kosakata baru. Maghfiroh dan Gunansyah (2021) menyatakan bahwa media flipbook mampu membantu siswa memahami materi karena disajikan secara visual dan interaktif.

B. Tingkat Validitas dan Praktikalitas Media Pembelajaran Flipbook 2D pada Materi Pengenalan Kosakata Siswa Kelas II Sekolah Dasar

Tahap validasi dilakukan setelah media pembelajaran Flipbook 2D pada materi pengenalan kosakata selesai dikembangkan dan direvisi pada tahap pengembangan produk awal. Validasi ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan media sebelum

digunakan dalam proses pembelajaran siswa kelas II SD Negeri 016 Kuantan Singingi. Proses validasi melibatkan validator yang terdiri atas ahli bahasa dan ahli media/desain. Masing-masing validator memberikan penilaian berdasarkan instrumen validasi yang telah disusun peneliti menggunakan skala Likert 1–4. Berdasarkan hasil validasi yang diperoleh, media pembelajaran Flipbook 2D mengalami beberapa revisi sesuai masukan validator hingga mencapai kategori sangat valid. Revisi dilakukan secara bertahap pada bagian bahasa, tata letak gambar, penggunaan warna, serta tampilan visual media agar produk yang dikembangkan semakin sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik siswa sekolah dasar.

Hasil Validasi Ahli Bahasa

Validasi ahli bahasa dilakukan untuk melihat kesesuaian penggunaan bahasa dalam media pembelajaran Flipbook 2D. Aspek yang dinilai meliputi keterbacaan bahasa, penggunaan kalimat sederhana, kesesuaian dengan kaidah EYD, penggunaan istilah, serta kejelasan bahasa dalam menyampaikan materi kepada siswa sekolah dasar.

Tabel 11. Hasil Revisi Validasi Ahli Bahasa

Masukan Validator	Tindakan Perbaikan
Beberapa kalimat masih terlalu panjang	Kalimat disederhanakan menggunakan bahasa yang lebih singkat
Terdapat istilah yang sulit dipahami siswa	Istilah disesuaikan dengan tingkat pemahaman siswa SD
Instruksi pada media kurang komunikatif	Instruksi diperjelas menggunakan bahasa sederhana
Penggunaan tanda baca masih kurang tepat	Memperbaiki penggunaan tanda baca sesuai kaidah EYD

Berdasarkan lembar validasi yang diberikan validator bahasa, diperoleh total skor empiris sebesar 35 dari skor maksimal 40. Hasil tersebut diperoleh dari akumulasi penilaian pada aspek kebahasaan, keterbacaan, kejelasan kalimat, dan kesesuaian bahasa dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

$$V = \frac{35}{40} \times 100\% = 87,5\%$$

Perhitungan validitas ahli bahasa dilakukan sebagai berikut:

Hasil tersebut menunjukkan bahwa aspek bahasa berada pada kategori sangat valid. Artinya, bahasa yang digunakan dalam media Flipbook 2D sudah sesuai dengan karakteristik siswa kelas II sekolah dasar, mudah dipahami, komunikatif, dan mampu mendukung proses pembelajaran secara efektif. Penggunaan bahasa sederhana dalam media juga dinilai mampu membantu siswa memahami materi pengenalan kosakata dengan lebih mudah.

Hasil Validasi Ahli Media/Desain

Validasi ahli media/desain dilakukan untuk menilai tampilan visual media Flipbook 2D, kesesuaian desain cover, penggunaan warna, ilustrasi gambar, tata letak tulisan, serta kesesuaian media dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Validator memberikan beberapa masukan terkait tampilan visual media, terutama pada bagian ukuran tulisan, tata letak gambar, dan penyusunan elemen visual agar media terlihat lebih menarik dan nyaman digunakan siswa sekolah dasar.

Tabel 12. Hasil Revisi Validasi Ahli Media/Desain

Masukan Validator	Tindakan Perbaikan
Ukuran tulisan masih terlalu kecil	Ukuran huruf diperbesar agar mudah dibaca
Tata letak gambar belum rapi	Posisi gambar dan teks disusun kembali
Warna media kurang menarik	Menambahkan kombinasi warna yang lebih cerah
Desain cover masih sederhana	Menambahkan ilustrasi gambar pada cover media
Tampilan beberapa halaman kurang konsisten	Menyesuaikan tata letak dan desain setiap halaman

Berdasarkan hasil validasi ahli media/desain, diperoleh total skor empiris sebesar 53 dari skor maksimal 56.

Perhitungan validitas media dilakukan sebagai berikut:

$$V = \frac{53}{56} \times 100\% = 94,64\%$$

Hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran berada pada kategori sangat valid. Hal ini menunjukkan bahwa desain visual media, tampilan cover, penggunaan warna, serta ilustrasi gambar telah sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Selain itu, media Flipbook 2D dinilai memiliki tampilan yang menarik dan interaktif sehingga mampu meningkatkan perhatian siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Hasil Praktikalitas Media Pembelajaran

Selain melakukan uji validitas, peneliti juga melakukan uji praktikalitas media pembelajaran Flipbook 2D. Uji praktikalitas bertujuan untuk mengetahui tingkat kemudahan penggunaan media dalam proses pembelajaran berdasarkan respon guru dan respon siswa. Analisis praktikalitas diperoleh dari lembar angket respon guru dan respon siswa setelah menggunakan media Flipbook 2D pada pembelajaran pengenalan kosakata. Penilaian praktikalitas meliputi aspek kemudahan penggunaan media, daya tarik media, kejelasan materi, serta manfaat media dalam membantu proses pembelajaran.

Hasil Respon Guru

Uji praktikalitas guru dilakukan terhadap 1 orang guru kelas II SD Negeri 016 Kuantan Singingi. Guru memberikan penilaian terhadap aspek penggunaan media, kesesuaian materi, tampilan media, dan manfaat media dalam meningkatkan minat belajar siswa. Berdasarkan hasil angket respon guru, diperoleh total skor empiris sebesar 39 dari skor maksimal 40.

$$P = \frac{39}{40} \times 100\% = 97,5\%$$

Perhitungan praktikalitas guru dilakukan sebagai berikut:

Hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran Flipbook 2D berada pada kategori sangat praktis.

Tabel 13. Hasil Respon Guru

Aspek Penilaian	Persentase
Kemudahan penggunaan media	100%
Kesesuaian materi	95%
Tampilan media	100%
Kejelasan isi media	95%
Manfaat media dalam pembelajaran	97%
Rata-rata	97,5%
Kategori	Sangat Praktis

Guru menyatakan bahwa media Flipbook 2D sangat membantu dalam proses pembelajaran karena media mudah digunakan, memiliki tampilan menarik, dan mampu membantu siswa memahami materi pengenalan kosakata dengan lebih muda.

Hasil Respon Siswa

Uji praktikalitas siswa dilakukan terhadap 21 siswa kelas II SD Negeri 016 Kuantan Singingi setelah siswa menggunakan media Flipbook 2D dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil angket respon siswa, diperoleh persentase sebesar 92,1% dengan kategori sangat praktis

$$P = \frac{774}{840} \times 100\% = 92,1\%$$

Perhitungan praktikalitas siswa dilakukan sebagai berikut:

Tabel 14. Hasil Respon Siswa

Aspek Penilaian	Persentase
Media menarik digunakan	94%
Gambar mudah dipahami	92%
Warna dan tampilan menarik	95%
Materi mudah dipahami	90%
Media membuat belajar menyenangkan	91%
Siswa lebih aktif belajar	91%
Rata-rata	92,1%
Kategori	Sangat Praktis

Hasil respon siswa menunjukkan bahwa media Flipbook 2D sangat disukai siswa karena memiliki tampilan menarik, gambar berwarna, dan desain interaktif yang membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Siswa merasa lebih semangat dan aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Berdasarkan keseluruhan hasil validasi ahli bahasa, ahli media/desain, serta hasil uji praktikalitas guru dan siswa, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Flipbook 2D pada materi pengenalan kosakata yang dikembangkan telah memenuhi kategori sangat valid dan sangat praktis. Media yang dikembangkan dinilai layak digunakan dalam proses pembelajaran karena mampu membantu siswa memahami materi pengenalan kosakata dengan lebih mudah, menarik, dan menyenangkan.

Penggunaan media Flipbook 2D juga menjadi alternatif untuk mengatasi pembelajaran yang masih didominasi buku cetak dan metode ceramah. Sundari dan Fatonah (2023) menjelaskan bahwa media flipbook interaktif dapat menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, kreatif, dan menyenangkan. Agar sesuai dengan kemampuan membaca siswa kelas II, media ini disusun menggunakan bahasa yang sederhana dan komunikatif. Hal ini sejalan dengan pendapat Khairina dan Nasution (2022) yang menyatakan bahwa media flipbook dapat membantu kemampuan membaca siswa karena materi lebih mudah dipahami.

Selain itu, media dirancang menggunakan ilustrasi, warna cerah, dan tata letak yang sederhana sehingga mampu menarik perhatian siswa. Pratiwi, Walidah, dan Hapsari (2022) menyatakan bahwa media visual dapat meningkatkan perhatian siswa karena penyajian materi lebih menarik dibandingkan pembelajaran konvensional. Penggunaan media berbasis visual juga mendorong keterlibatan siswa selama pembelajaran. Menurut Febriani, Andriana, dan Yuliana (2022), media visual mampu meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa dalam proses belajar.

Media Flipbook 2D juga berkontribusi dalam meningkatkan minat belajar karena memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan sesuai dengan perkembangan teknologi. Triyanto, Suhairi, dan Sari (2024) menjelaskan bahwa media berbasis flipbook maker mampu meningkatkan ketertarikan siswa dalam belajar. Sejalan dengan itu, Jannah dan Istianah (2021) menyatakan bahwa media flipbook membantu siswa memahami materi secara lebih konkret melalui visualisasi yang menarik.

Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, media visual juga mendukung penguasaan kosakata karena membantu siswa menghubungkan kata dengan objek yang dipelajari. Afifah, Kurniaman, dan Noviana (2022) menyatakan bahwa media visual mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Bahasa Indonesia. Media yang dikembangkan disusun secara sistematis mulai dari sampul, petunjuk penggunaan, capaian pembelajaran, materi, refleksi, evaluasi, rangkuman, hingga profil penulis sehingga mudah digunakan. Dumako dan Betrisandi (2022) menambahkan bahwa media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan perhatian, motivasi, dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran.

Secara keseluruhan, hasil pengembangan menunjukkan bahwa media Flipbook 2D layak digunakan sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi pengenalan kosakata karena mampu mendukung pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, efektif, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

V. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Flipbook 2D pada materi pengenalan kosakata untuk siswa kelas II SD Negeri 016 Kabupaten Kuantan Singingi berhasil dikembangkan menggunakan model ADDIE yang dibatasi sampai tahap development (pengembangan). Media yang dikembangkan disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar melalui penggunaan gambar, warna menarik, bahasa sederhana, dan tampilan visual interaktif sehingga mampu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan. Hasil validasi menunjukkan bahwa media Flipbook 2D termasuk dalam kategori sangat valid dari aspek bahasa dan media/desain. Selain itu, hasil uji praktikalitas juga menunjukkan bahwa media berada pada kategori sangat praktis berdasarkan respon guru dan siswa. Media Flipbook 2D dinilai mudah digunakan, menarik perhatian siswa, serta membantu siswa memahami materi pengenalan kosakata dengan lebih mudah. Penggunaan media ini juga mampu meningkatkan minat belajar dan membuat siswa lebih aktif selama proses pembelajaran berlangsung.

Kebaruan (novelty) penelitian ini terletak pada pengembangan media Flipbook 2D yang dirancang secara khusus untuk materi pengenalan kosakata siswa kelas II sekolah dasar dengan memadukan unsur visual interaktif, bahasa sederhana, dan penyajian materi yang sesuai dengan karakteristik peserta didik usia dini. Selain itu, media ini dikembangkan menggunakan model ADDIE yang difokuskan pada tahap analisis, desain,

dan pengembangan sehingga menghasilkan produk yang valid dan praktis untuk digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Dengan demikian, media pembelajaran Flipbook 2D layak digunakan sebagai salah satu media pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi pengenalan kosakata siswa kelas II sekolah dasar. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang lebih inovatif dan menarik sesuai dengan kebutuhan siswa sekolah dasar. Selain itu, peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan media pembelajaran yang lebih interaktif dan melakukan penelitian sampai tahap implementasi dan evaluasi secara lebih luas agar media yang dikembangkan dapat digunakan secara optimal dalam proses pembelajaran.

VI. DAFTAR PUSTAKA

- Ade Rahayu. (2025). Metode penelitian dan pengembangan (R&D): Pengertian, jenis dan tahapan. *DIAJAR: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(3), 459–470. <https://doi.org/10.54259/diajar.v4i3.5092>
- Agus Rustamana, Khansa Hasna Sahl, Delia Ardianti, & Ahmad Hisyam Syauqi Solihin. (2024). Penelitian dan pengembangan (Research and Development) dalam pendidikan. *Jurnal Bima: Pusat Publikasi Ilmu Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 2(3), 60–69. <https://doi.org/10.61132/bima.v2i3.1014>
- Andi Rustandi, & Rismayanti. (2021). Penerapan model ADDIE dalam pengembangan media pembelajaran di SMPN 22 Kota Samarinda. *Jurnal Fasilkom*, 11(2), 57–60. <https://doi.org/10.37859/jf.v11i2.2546>
- Ani Daniyati, Ismy Bulqis Saputri, Ricken Wijaya, Siti Aqila Septiyani, & Usep Setiawan. (2023). Konsep dasar media pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(1), 282–294. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>
- Annisa, D. (2022). Pendidikan dan proses pembelajaran dalam pengembangan potensi peserta didik. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4, 1349–1358.
- Audina, I., & Meyniar Albina. (2025). Strategi analisis data dalam penelitian pendidikan: Telaah literatur terhadap model, teknik, dan perangkat pendukung. *QAZI: Journal of Islamic Studies*, 2(1), 240–250. <https://doi.org/10.61104/qz.v2i1.281>
- Duke, N. K., Ward, A. E., & Pearson, P. D. (2021). The science of reading comprehension instruction. *The Reading Teacher*, 74(6), 663–672. <https://doi.org/10.1002/trtr.1993>

- Hamidah, F. I., Suriswo, S., & Kusrina, T. (2024). Pengembangan bahan ajar IPAS model discovery learning untuk meningkatkan hasil belajar. *Journal of Education Research*, 5(3), 3199–3206. <https://doi.org/10.37985/jer.v5i3.1423>
- Hansen, S. (2020). Investigasi teknik wawancara dalam penelitian kualitatif manajemen konstruksi. *Jurnal Teknik Sipil*, 27(3), 283–294. <https://doi.org/10.5614/jts.2020.27.3.10>
- Hasanah, Q., & Sari, E. Y. (2024). Development of flipbook e-modules of science for basic school students. *Edunesia: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 5(3), 1654–1670. <https://doi.org/10.51276/edu.v5i3.1000>
- Hayati, F., Neviyarni, & Irdamurni. (2021). Karakteristik perkembangan siswa sekolah dasar: Sebuah kajian literatur. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1809–1815. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/1181>
- Kusuma, J. W. (2023). Dimensi media dalam pembelajaran digital. *Dimensi Media*, 1–10.
- Nisa, I. K., Huda, C., & Susanto, J. (2021). Peningkatan keterampilan membaca pemahaman melalui media pembelajaran flashcard tema daerah tempat tinggalku kelas IV SD. *Jurnal Handayani*, 12(1), 117–126. <https://doi.org/10.24114/jh.v12i1.26557>
- Nisa, K., & Amalia, R. D. (2024). Pembelajaran membaca dan menyimak di kelas tinggi. *Indonesian Journal of Multidisciplinary Scientific Studies*, 2(3), 179–183. <https://ojs.staira.ac.id/index.php/IJOMSS/index>
- Okpatrioka. (2023). Penelitian dan pengembangan (R&D) penelitian yang inovatif dalam pendidikan. *Pendidikan, Bahasa dan Budaya*, 1(1), 87–100. <https://e-journal.nalanda.ac.id/index.php/jdan/article/view/154/150>
- Rangga Bayu Rinawan, Zaenal Mustofa, & Yussi Anggraini. (2024). Tahap development dalam metode ADDIE pengembangan bahan ajar berbasis mobile. *Jurnal Publikasi Teknik Informatika*, 3(2), 46–59. <https://doi.org/10.55606/jupti.v3i2.3207>
- Revika, Basri, I., & Agustina. (2020). Penguasaan kosakata anak usia 2 tahun (studi kasus pada anak: Kahfi Ramadhan). *LINGUA: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 16(1), 40–46. <http://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/linguaN>
- Sihombing, B. (2024). Model pengembangan 4D (Define, Design, Develop, and Disseminate) dalam pembelajaran pendidikan Islam. *Journal of Islamic Education El Madani*, 4(1), 11–19.
- Widiyani, E., Fakhriyah, F., Ismayam A, E. A., Firmasyah, R., Putri, S. M., & Kartika, A. S. (2024). Karakteristik karakter siswa sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Profesi Guru (JIPG)*, 5(1), 51–59. <https://doi.org/10.30738/jipg.vol5.no1.a15544>

- Wijaya, H. (2020). Analisis data penelitian kualitatif. Sekolah Tinggi Theologia Jaffray.
- Winarti, S. (2023). Penguasaan kosakata bahasa Indonesia siswa SD ditinjau dari aspek kelas kata: Studi kasus pada tiga sekolah dasar di Kota Ternate, Provinsi Maluku Utara. *Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 2(1), 6–16.
- Yunita, Syamswisna, & Sri Wahyuni, E. (2023). Pengembangan flipbook submateri konsep keanekaragaman gen, jenis, dan ekosistem kelas X SMA. *Jurnal Biologi dan Pembelajaran Biologi*, 8(1), 16–30. <https://doi.org/10.32528/bioma.v8i1.180>