

**PENGEMBANGAN AUDIOBOOK DIGITAL BERBANTUAN PUZZLE  
FLASHCARD UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN IDE POKOK  
PARAGRAF DI KELAS IV SDN KEBON BARU 07 JAKARTA**

Sindi Monika<sup>1</sup>, Febrianti Yuli Satriyani<sup>2</sup>

PGSD FEBH Universitas Trilogi

[1sindimonika392@trilogi.ac.id](mailto:1sindimonika392@trilogi.ac.id), [2febriantiyuli@trilogi.ac.id](mailto:2febriantiyuli@trilogi.ac.id)

**ABSTRACT**

*This study aimed to develop an innovative learning medium in the form of a digital audiobook assisted by puzzle flashcards to improve students' understanding of paragraph main ideas in Indonesian language learning. The research used a Research and Development (R&D) approach with the ADDIE model, consisting of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The ADDIE model was chosen to ensure a systematic and structured development process. The study was conducted in Grade IV of SDN Kebon Baru 07 Jakarta with 27 students. Data were collected through observation, interviews, and documentation. Expert validation results indicated that the media were categorized as very valid. Product trials at both small-scale and large-scale levels, along with student and teacher responses, showed that the media were very effective. The N-gain analysis revealed an average score of 0.65 (65%) in the small-scale trial and 0.68 (68%) in the large-scale trial, indicating that the media were moderately effective.*

**Keywords:** development, digital audiobook, puzzle flashcards, Bahasa indonesia

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan mengembangkan pembelajaran yang inovatif berupa audiobook digital berbantuan puzzle flashcard untuk meningkatkan pemahaman ide pokok paragraf pada pelajaran Bahasa Indonesia. metode penelitian menggunakan pendekatan Research & Development (R&D) dengan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu (Analylis, Design, Development, Implementation, and Evaluation), karena mampu menyusun proses pengembangan secara sistematis. Penelitian ini dilakukan di kelas IV SDN Kebon Baru 0 Jakarta, dengan jumlah siswa sebanyak 27 orang. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara dan dokumentasi. Hasil uji validasi ahli masuk pada kategori sangat valid atau sangat layak. Hasil uji coba produk pada uji skala kecil dan uji skala besar serta dari angket respon siswa dan guru secara keseluruhan juga dalam kategori sangat efektif. Hasil uji efektifitas media berdasarkan N-gain memperoleh rata-rata skor sebesar 0,65 pada skala kecil jika di persentasekan yaitu 65%, sedangkan hasil berdasarkan N-gain pada Skala besar memperoleh rata-rata sebesar 0,68, jika di persentasekan yaitu 68%. Hasil N-gain ini masuk kedalam kategori cukup efektif.

Kata Kunci: pengembangan, Audiobook Digital, puzzle flashcard, Bahasa Indonesia mendalam, sehingga dari bacaan tersebut seseorang dapat

### **A. Pendahuluan**

Salah satu dari empat keterampilan berbahasa adalah membaca (Rambe et al., 2021). Seseorang yang memiliki keterampilan membaca yang baik akan mudah dalam menemukan ide pokok paragraf (Sinthya et al., 2022). Menentukan ide pokok merupakan salah satu kesulitan yang sering muncul saat memahami isi paragraf adalah mencari ide pokoknya (Affandi and Kaltsum, 2024). Kemampuan membaca dalam menemukan ide pokok termasuk kedalam keterampilan membaca pemahaman (Mumtazah and Mukhlishina, 2024). Membaca pemahaman menjadi salah satu keterampilan yang harus dikembangkan untuk meningkatkan kemampuan siswa dan pengetahuan untuk informasi dan ilmu yang selalu berkembang. Hal ini dapat dikatakan bahwa setelah selesai membaca teks siswa kemudian harus mampu menemukan ide pokok paragraf dari setiap bacaan yang diperoleh.

Membaca pemahaman adalah kegiatan yang dilakukan untuk memahami isi bacaan secara

menemukan pengetahuan serta informasi yang terdapat pada bacaan tersebut (Ayuningrum and Herzamzam, 2022). Membaca pemahaman merupakan keterampilan membaca yang perannya sangat penting pada proses pembelajaran, dengan membaca pemahaman siswa bisa dengan bebas mengeksplorasi ide-ide yang didapatkan melalui membaca dan kemudian mereka dapat mengekspresikan melalui ringasan yang tepat (Sarika et al., 2021). Dengan begitu membaca pemahaman berperan penting untuk siswa dapat mengali infoemasi pada teks bacaan selain itu uga dapat digunakan untuk mempermudah menentukan ide pokok paragraf sesuai dengan penelitian yang diambil.

Berdasarkan hasil dari observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti pada awal penelitian di kelas IV SDN Kebon Baru 07 Jakarta disimpulkan bahwa permasalahan yang ada dalam pembelajaran Bahasa Indonesia

adalah keterampilan membaca pemahaman siswa kurang karena pembelajaran didalam kelas kurang variatif dan hanya bersumber dari buku paket yang ada di kelas, selain itu guru juga hanya menggunakan metode ceramah sehingga siswa merasa bosan dan banyak mengobrol dengan temannya membuat kegiatan pembelajaran tidak fokus. Oleh karena itu peneliti memilih pengembangan pada media *audiobook* digital berbantuan *puzzle flashcard* untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman pada materi pemahaman ide pokok paragraf.

Dalam penelitian ini peneliti memberikan solusi dengan mengembangkan *audiobook* digital berbantuan *puzzle flashcard*. *Audiobook* adalah rekaman yang digunakan dalam mendengarkan informasi dari buku (Mahardika, 2023). Sebagai media berbasis teknologi *audiobook* menawarkan kemudahan kemudahan akses dengan menyampaikan materi dalam format audio (Gandara, 2024). *Audiobook* mempunyai pengaruh positif yang signifikan dalam meningkatkan keterampilan

membaca siswa era digital (Hamsidar et al., 2025). Sedangkan *puzzle flashcard* merupakan pembelajaran yang inovatif media ini menggabungkan dua elemen, yaitu *puzzle* dan *flashcard*. *Puzzle* adalah jenis media pembelajaran yang menyusun potongan-potongan berisi kata, huruf, kalimat, atau gambar menjadi sebuah susunan yang utuh (Oktaviani et al., 2023). Kemudian *flashcard* media yang berupa kartu yang berisi teks, gambar, atau simbol-simbol yang memiliki hubungan dengan suatu konsep (Utami et al., 2021). *Flashcard* biasanya memiliki ukuran 8x12 cm, tetapi besar kecilnya media disesuaikan lagi dengan kelas yang dihadapi (Awaluddin et al., 2023).

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman ide pokok paragraf pada siswa melalui penerapan media penerapan media yang inovatif serta interaktif, sehingga siswa mampu memahami, mengidentifikasi, dan menentukan ide pokok paragraf dengan tepat. selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa, mulai dari kemampuan kognitif, terlibat aktif pada proses

pembelajaran, dan perolehan nilai yang optimal setelah melakukan pembelajaran dengan menggunakan media *audiobook* digital berbantuan *puzzle flashcard*.

### **B. Metode Penelitian**

Metode yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D). dengan kerangka penelitian ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Model pengembangan ini terdiri dari 5 tahapan. Pertama analisis, yaitu analisis kebutuhan, analisis karakter, analisis lingkungan belajar, dan analisis kurikulum. Tahap kedua adalah desain, yang merupakan kegiatan merancang produk sesuai dengan yang dibutuhkan (Sugiyono, 2022). Tahap desain dilakukan untuk mempermudah peneliti dalam merancang media *audiobook* digital berbantuan *puzzle flashcard* yang akan dikembangkan. Tahap ini meliputi kriteria Pengumpulan Data, Menentukan Spesifikasi Produk, Menyusun Rancangan Awal, Menyusun Instrumen Penilaian Ahli. Tahap ketiga yaitu pengembangan, Fase pengembangan adalah kegiatan

pembuatan dan pengujian produk (Sugiyono, 2022). Pada tahap ini dilakukan pengecekan uji validasi produk. Validasi produk dilakukan sebelum produk digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Tahap validasi ahli dilakukan oleh ahli media, ahli Bahasa, dan ahli materi. Tahap keempat adalah implementasi, Setelah dinyatakan valid pada tahap uji validasi oleh ahli, selanjutnya dilakukan tahap uji coba yang dilakukan dengan dua jenis uji coba, yaitu uji coba skala kecil dan uji coba skala besar. Tahap yang terakhir adalah Evaluasi, tahap ini dilakukan untuk menilai kualitas serta efektivitas dari produk yang dikembangkan. Metode ADDIE dipilih karena membantu peneliti membuat urutan penelitian yang runtut dan membantu mereka membuat rencana penelitian pengembangan.

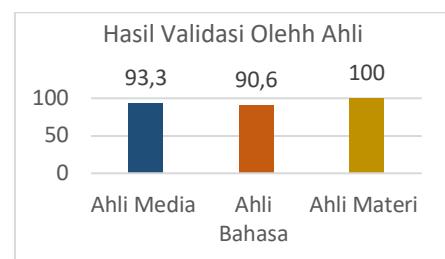
### **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Proses pengembangan dilakukan dengan model ADDIE. (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Pada tahap analisis, diperoleh hasil studi pendahuluan yang menunjukkan pembelajaran Bahasa Indonesia pada

kelas IV SDN Kebon Baru 07 Jakarta masih menggunakan metode ceramah atau model *teacher centered learning* (TCL). Kegiatan pembelajaran yang tidak variatif dan inovatif akan membuat siswa merasa bosan pada saat proses pembelajaran berlangsung sehingga kegiatan pembelajaran kurang kondusif (Priyandini et al., 2024). Kondisi ini menunjukkan perlunya media pembelajaran yang inovatif yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Tahap desain dilakukan dengan merancang media pembelajaran menggunakan aplikasi canva, setelah pembuatan buku dan *flashcard* selesai baru dilanjutkan menambahkan audio dengan menggunakan aplikasi capcut. Desain media pembelajaran disesuaikan dengan karakteristik dan pemahaman siswa. hal ini di dukung oleh (Sari et al., 2025) yang menyatakan *flashcard* dibuat dengan mencakup kosakata dasar, warna yang ontras, gambar yang menarik, dan ukuran huruf yang bisa dibaca. Semua persiapan dilakukan untuk memastikan bahwa media yang digunakan dapat secara efektif mendukung kebutuhan siswa. Pada

tahap pengembangan, dilakukan validasi oleh ahli yaitu ahli media, ahli Bahasa, dan ahli materi. Hasil yang diperoleh dari validasi ahli beada pada kategoori sangat layak dengan skor 93,3 (ahli media), 90,6 (ahli Bahasa) dan 100 (ahli materi). berikut diagram hasil dari validasi ahli

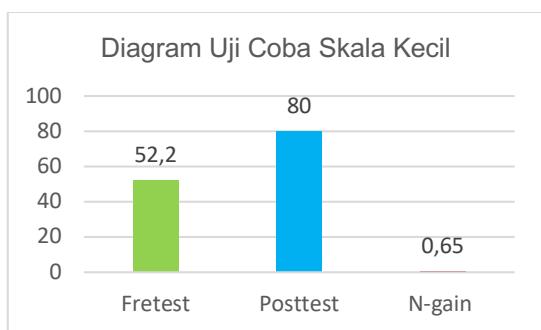


Gambar 1 Diagram Validasi Ahli

Penilaian ini menunjukkan media telah memenui standar kelayakan dari segi tampilan, isi materi, dan penggunaan Bahasa, sebagaimana dikemukakan oleh Jamaludin (2023) bahwa penggunaan media yang sesuai dapat menyampaikan materi dengan jelas, sehingga proses pembelajaran yang berlangsung dapat dipahami baik oleh siswa.

Implementasi dilakukan melalui uji coba skala kecil dan uji coba skala besar. Berdasarkan hasil uji coba skala kecil, diperoleh perbedaan yang cukup signifikan antara nilai pretest dan posttest diterapkannya media *audiobook* digital berbantuan *puzzle*

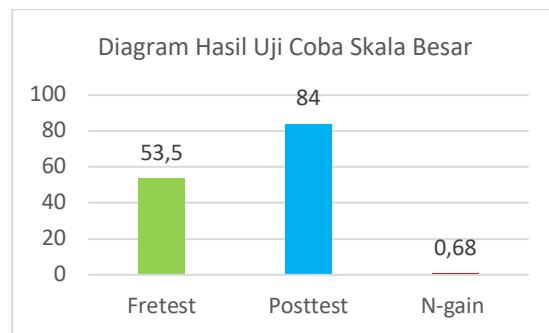
*flashcard*. Nilai rata-rata sebelum digunakannya media *audiobook* digital berbantuan *puzzle flashcard* adalah sebesar 52,2, hal ini menunjukkan bahwa pemahaman awal siswa terhadap ide pokok paragraf masih pada kategori sedang ke rendah. Setelah siswa mengikuti pembelajaran menggunakan media *audiobook* digital berbantuan *puzzle flashcard*, nilai rata-rata posttest siswa meningkat menjadi 80. Dengan meningkatnya hasil belajar siswa menunjukkan bahwa penggunaan media *audiobook* digital berbantuan *puzzle flashcard* memberikan dampak yang positif terhadap pemahaman siswa. Sedangkan untuk perhitungan N-gain pada skala kecil menunjukkan nilai sebesar 0,65 yang termasuk kedalam kategori cukup efektif. Berikut diagram hasil uji coba skala kecil:



Gambar 2 Diagram Hasil Uji Coba Skala Kecil

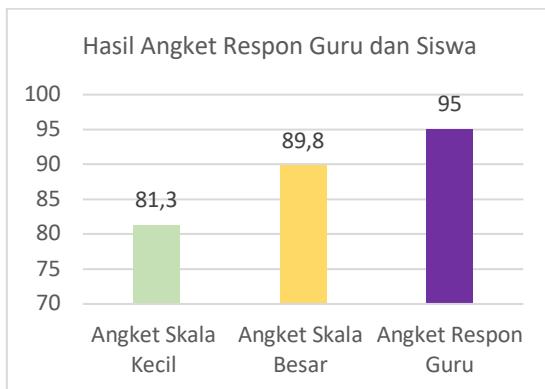
Berdasarkan hasil dari uji coba skala besar, data yang ditemukan

peneliti menunjukkan peningkatan pada hasil belajar setelah penggunaan media *audiobook* digital berbantuan *puzzle flashcard* dalam proses pembelajaran. nilai rata-rata siswa pada saat pretest adalah sebesar 53,5, hal ini menunjukkan bahwa pemahaman ide pokok paragraf pada siswa masih kurang. Setelah peneliti melakukan uji coba media *audiobook* digital berbantuan *puzzle flashcard*, nilai rata-rata posttest meningkat menjadi 84. Peningkatan hasil belajar ini menunjukkan bahwa penggunaan media *audiobook* digital berbantuan *puzzle flashcard* untuk meningkatkan pemahaman ide pokok paragraf mampu membantu memahami materi secara lebih baik. Sedangkan untuk perhitungan N-gain pada uji coba skala besar 0,68, yang termasuk kedalam kategori cukup efektif. Berikut diagram hasil uji coba skala besar:



Gambar 2 Diagram Hasil Uji Coba Skala Besar

Angket respon siswa dan guru juga menjadi penguat dari keefektifan media *audiobook* digital berbantuan *puzzle flashcard* pada siswa kelas IV SDN Kebon Baru 07 Jakarta. Pada tahap uji coba skala kecil dan uji coba skala besar, angket respon siswa memperoleh nilai rata-rata sebesar 81,3 dan 89,8, sedangkan Pada angket respon guru mendapatkan skor 57 dari skor maksimal 60 Jika hasil perolehan poin tersebut dirata-ratakan maka didapatkan nilai sebesar 95 yang termasuk ke kategori sangat valid. Berikut gambar diagram hasil dari angket respon siswa dan guru:



Gambar 3 Diagram Angket Respon Siswa dan Guru

Berdasarkan hasil uji coba produk baik pada skala kecil maupun skala besar dan hasil angket respon siswa dan guru media *audiobook* digital berbantuan *puzzle flashcard* terbukti efektif dalam meningkatkan

hasil belajar siswa kelas IV B SDN Kebon Baru 07 Jakarta. Hasil ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan tidak hanya layak secara teoritis berdasarkan validasi para ahli, tetapi juga terbukti efektif secara empiris melalui penerapannya langsung dalam kegiatan pembelajaran.

Tingkat keefektifan pada media pembelajaran menunjukkan bahwa media yang dirancang secara sistematis mampu dalam meningkatkan kualitas belajar. Tingkat keefektifan ini diuji dengan 2 indikator yaitu dari hasil belajar siswa dan respon siswa serta guru terhadap media yang dikembangkan oleh peneliti. Berdasarkan hasil uji coba yang dilakukan terdapat peningkatan nilai rata-rata hasil belajar siswa dari 80 pada uji coba skala kecil meningkat menjadi 84 pada uji coba skala besar. Dengan peningkatan hasil belajar siswa pada skala kecil ke skala besar menunjukkan bahwa media *audiobook* digital berbantuan *puzzle flashcard* untuk meningkatkan pemahaman ide pokok paragraf efektif karena berkontribusi positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Respon terhadap media yang dikembangkan sangat baik, pada skala kecil memperoleh nilai 81,3 dan pada skala besar sebesar 89,8. Penilaian kuesioner respon guru terhadap media mendapatkan nilai sebesar 95 yang termasuk dalam kategori sangat praktis untuk anak kelas IV SDN Kebon Baru 07 Jakarta. Uji keefektifan pada media dilakukan dengan melibatkan siswa dalam penerapan media tersebut. Itu berarti, media yang dikembangkan oleh peneliti dapat dikatakan efektif karena dalam penerapannya telah melibatkan siswa dan terdapat peningkatan pemahaman ide pokok pada siswa sehingga meningkatkan hasil belajar siswa.

Penelitian ini juga memperkuat temuan sebelumnya yang menyatakan Penggunaan media Audiobook dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami informasi yang disampaikan (Hamsidar et al., 2025), serta media kartu paragraf mampu Meningkatkan Membaca Pemahaman Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar (Lisnawati et al., 2023). Dengan demikian, media yang dikembangkan dalam penelitian ini tidak hanya memenuhi kriteria

efektivitas secara teoritid, melainkan terbukti berhasil meningkatkan hasil belajar siswa dan keterlibatan siswa pada pembelajaran bahasa Indonesia.

#### **D. Kesimpulan**

Hasil uji validasi ahli media mendapatkan skor 93,3 yang termasuk kategori sangat valid. Hasil validasi dari ahli Bahasa mendapatkan skor 90,6 juga termasuk dalam kategori sangat valid. Selanjutnya hasil dari validasi ahli materi juga mendapatkan skor sangat valid yaitu 100. Hasil dari angket respon siswa secara keseluruhan mendapatkan skor 85,6 dan hasil angket respon guru memperoleh skor 95. Hasil uji efektifitas media berdasarkan N-gain memperoleh rata-rata skor sebesar 0,65 pada skala kecil jika di persentasekan yaitu 65%, sedangkan hasil berdasarkan N-gain pada Skala besar memperoleh rata-rata sebesar 0,68, jika di persentasekan yaitu 68%. Hasil N-gain ini masuk kedalam kategori cukup efektif.

Berdasarkan hasil uji coba menunjukkan bahwa media pembelajaran audiobook digital berbantuan puzzle flashcard pada materi pemahaman ide pokok paragraf

pada siswa kelas IV sekolah dasar ini sudah memenuhi kriteria layak dan efektif untuk digunakan pada proses pembelajaran. Media ini tidak hanya membantu siswa dalam meningkatkan pemahaman tetapi juga menciptakan suasana menarik, interaktif serta menyenangkan, sehingga dapat mendorong motivasi belajar serta mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran yang lebih optimal.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Affandi, V.V.S., Kaltsum, H.U., 2024. Analisis Faktor Kesulitan Siswa dalam Menentukan Ide Pokok Paragraf: Studi di Kelas VI Sekolah Dasar. Didakt. J. Kependidikan.
- Ambarita, R.S., Wulan, N.S., Wahyudin, D., 2021. Analisis Kemampuan Membaca Pemahaman pada Siswa Sekolah Dasar. J. Ilmu Pendidik. 3.
- Awaluddin,M., Molina,Nurlia, Wahyuni, 2023. Determining Factors for Young Investors to Invest in the Capital Market. Int. J. Prof. Bus. Rev. 8, e01964.
- Ayuningrum,S, Herzamzam,D.A., 2022. Konsepdan Implementasi Pembelajaran Membaca Pemahaman diSD kelasVI. Soc. Humanit. Educ.Stud. Conf.Ser. 5, 232.
- Gandara, T., 2024. Strategies for the Implementation of Audiobook-Based Islamic Religious Education Learning at SLBN Cileunyi. J. Educ. Res. 0.
- Hamsidar, Salsabila, Septiana, R., Haliq, A., 2025. PENGARUH MEDIA AUDIOBOOK DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN MEMBACA SISWA DI ERA DIGITAL. J. Ilm. Pendidik. Dasar 10, 1–23.
- Jamaludin, U.,Pribadi, R.A.,Zahara, G., 2023. PengembanganMedia Pembelajaran Berbasis Alur Merdeka. J.Ilm. Wahana Pendidik.
- Lisnawati, L., Amalia, A.R., ..., 2023. Meningkatkan Membaca Pemahaman Melalui Media Kartu Paragraf Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. J. Educ. FKIP ....
- Mahardika, M.P., 2023. Pengaruh Penggunaan Media Audiobook Cerita Rakyat Terhadap Keterampilan Menyimak Siswa Kelas IV UPT SD Negeri 196 Gresik. J. Penelit. Pendidik. Guru Sekol. Dasar 11, 2095–2104.
- Mumtazah, K., Mukhlishina, I., 2024. Inovasi Media Pembelajaran Papan Ceria Serba Guna Untuk Menentukan Ide Pokok dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar 11.
- Oktaviani, D.T., Intiana, S.R.H., Hakim, M., 2023. Pengembangan Media Puzzle Kalimat Berbahan Dasar Barang Bekas Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Peserta Didik. J. Classr. Action Res. 5.
- Priyandini, D., Respati, R., Saputra, E., 2024. Peningkatan kemampuan membaca pemahaman dengan menggunakan model cooperative

integreted reading and composition (CIRC) berbantuan media gambar berseri 07, 925–930.

Rambe, A.M., Sumadi, T., ..., 2021. Peranan storytelling dalam pengembangan kemampuan berbicara pada anak usia 4-5 tahun. *J. Obs. J.* ....

Sari, D.S., Aunurrahman, Sahrawi, 2025. PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS DENGAN MEDIA FLASHCARD PADA ANAK BERKEBUTUHAN KHUSUS DI SEKOLAH LUAR BIASA PONTIANAK. *J. Pengabdi.* Masy. 02.

Sarika, R., Gunawan, D., Mulyana, H., 2021. Analisis Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas V Di Sd Negeri 1 Sukagalih. *caXra J. Pendidik. Sekol. Dasar* 1, 62–69.

Sinthya, D.H.P., Widiastuti, S., Fauzi, A., 2022. Pengembangan buku pengayaan kemampuan menentukan ide pokok untuk pembelajaran Bahasa Indonesia kelas 3 sekolah dasar. *J. Fundadikdas* (Fundamental Pendidik. Dasar) 4, 265–277.

Sugiyono, 2022. Metode Penelitian & Pengembangan (Risearch and Development/ R&D). ALFABETA, cv., Bandunng.

Utami, F., Rukiyah, Andika, W.D., 2021. Pengembangan Media Flashcard Berbasis Augmented Reality pada Materi Mengenal Binatang Laut. *J. Pendidik. Anak Usia Dini* 5.