

IMPLEMENTASI MEDIA FLIP CARD DALAM PEMBELAJARAN IPS DI SEKOLAH DASAR

Najmi Nazarni Khalisa¹, Nazwa Nanda Humaira², Sry Amalinda³, Aldy
Ferdiansyah⁴, Yogi Prihandoko⁵, Wahdah Refia Rafianti⁶
^{1,2,3,4,5,6} PGSD FKIP Universitas Lambung Mangkurat
aldyferdiansyah@ulm.ac.id

ABSTRACT

The use of attractive and interactive learning media is an important effort in supporting Social Studies learning in elementary schools. Based on this need, Flip Card learning media was developed to help students understand the topic of Indonesian cultural diversity in a more enjoyable and meaningful way. This media was designed with appealing visuals and concise materials that focus directly on the main concepts, aiming to improve students' interest, motivation, and active participation during the learning process. This study employed a qualitative descriptive method with data collection techniques including observation, interviews, and documentation. The results showed that the use of Flip Card media was able to create a more interactive learning atmosphere, increase students' engagement during classroom activities, and broaden students' understanding of cultural diversity in Indonesia. Although several technical limitations were identified, such as the limited number of cards and the need for initial adaptation in using the media, Flip Card still provided a positive contribution to the quality of Social Studies learning. Therefore, Flip Card learning media is considered suitable as an innovative learning medium for elementary school students.

Keywords: *Flip Card, Social Studies learning, learning motivation, student participation, elementary school*

ABSTRAK

Penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif menjadi salah satu upaya penting dalam mendukung pembelajaran IPS di sekolah dasar. Berdasarkan kebutuhan tersebut, media ajar Flip Card dikembangkan untuk membantu siswa memahami materi keragaman budaya Indonesia secara lebih mudah dan menyenangkan. Media ini dirancang dengan tampilan visual yang menarik serta penyajian materi yang ringkas dan langsung pada inti pembahasan sehingga dapat meningkatkan minat, motivasi, dan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media Flip Card mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif, meningkatkan keterlibatan siswa selama pembelajaran, serta membantu memperluas pemahaman siswa mengenai keragaman budaya di Indonesia. Meskipun masih terdapat beberapa kendala teknis, seperti keterbatasan jumlah kartu dan perlunya penyesuaian awal dalam penggunaan media, Flip Card tetap memberikan kontribusi positif terhadap kualitas pembelajaran IPS. Dengan demikian, media ajar Flip Card layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran inovatif di sekolah dasar.

Kata Kunci: Flip Card, pembelajaran IPS, motivasi belajar, keaktifan siswa, sekolah dasar

A. Pendahuluan

Perubahan kurikulum menuntut pergeseran paradigma pembelajaran dari teacher centered menjadi student centered, di mana siswa berperan aktif dalam proses belajar. Pendidikan abad ke-21 menekankan pengembangan keterampilan berpikir kritis, kreatif, kolaboratif, dan komunikatif, termasuk kemampuan berpikir tingkat tinggi (Mantau & Talango, 2023; Nisa et al., 2024). Dalam konteks ini, pembelajaran IPAS di sekolah dasar perlu dirancang secara kontekstual dan bermakna agar siswa mampu memahami fenomena alam dan sosial secara utuh, sejalan dengan prinsip Kurikulum Merdeka yang berorientasi pada pembelajaran yang relevan dengan kehidupan nyata.

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam menyampaikan pesan pembelajaran sekaligus menstimulasi minat, perhatian, dan motivasi belajar siswa. Media tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu komunikasi, tetapi juga mampu menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, menarik, dan bermakna (Faadiyah et al., 2025). Selain itu, media pembelajaran membantu siswa memahami konsep yang abstrak,

memperkaya pengalaman belajar, serta meningkatkan pemahaman materi secara lebih efektif (Amrunaida et al., 2025).

Salah satu media yang dapat mendukung pembelajaran aktif adalah flip card, yaitu kartu pembelajaran dua sisi yang berisi pertanyaan dan jawaban atau informasi dan penjelasan. Media ini dapat diterapkan dalam bentuk permainan edukatif yang mendorong keterlibatan aktif siswa melalui diskusi, tanya jawab, dan pemecahan masalah. Permainan edukatif terbukti dapat meningkatkan konsentrasi, partisipasi, serta kemampuan berpikir kritis siswa (Setiawaty et al., 2025). Dengan demikian, flip card sejalan dengan prinsip Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran aktif, kolaboratif, dan menyenangkan.

Berdasarkan hasil wawancara di SDN Sungai Miai 5, ditemukan bahwa siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami materi IPAS, terutama pada konsep yang bersifat abstrak, sehingga berdampak pada rendahnya pemahaman dan motivasi belajar. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan pemahaman dan

motivasi belajar siswa, namun masih banyak yang berfokus pada media digital atau media visual umum (Ali et al., 2025; Ferdiyansyah et al., 2022; Hasibuan et al., 2025; Saputri et al., 2025). Oleh karena itu, penelitian ini berfokus pada implementasi flip card sebagai media sederhana, manual, dan interaktif untuk meningkatkan keterlibatan serta pemahaman siswa dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan metode studi kasus yang dilaksanakan di SDN Sungai Miai 5. Penelitian bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi media Flip Card dalam pembelajaran IPAS pada siswa kelas V. Subjek penelitian terdiri atas seorang guru kelas V dan 15 orang siswa yang terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara semi-terstruktur, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk mengamati secara langsung proses pembelajaran menggunakan media Flip Card. Wawancara dilakukan untuk memperoleh

informasi mengenai persepsi guru dan siswa terhadap penggunaan media dalam pembelajaran. Dokumentasi berupa foto kegiatan, perangkat pembelajaran, dan hasil pekerjaan siswa digunakan sebagai data pendukung penelitian.

Data yang diperoleh dianalisis menggunakan teknik triangulasi untuk menjaga validitas dan keabsahan temuan penelitian. Triangulasi dilakukan dengan membandingkan serta mengonfirmasi data yang berasal dari observasi, wawancara, dan dokumentasi. Proses analisis data meliputi tiga tahapan, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Reduksi data dilakukan dengan memilah data yang relevan sesuai fokus penelitian, penyajian data dilakukan dalam bentuk naratif deskriptif, sedangkan penarikan kesimpulan dilakukan berdasarkan pola temuan yang konsisten dan saling mendukung antar sumber data.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Media ajar yang kami kembangkan berupa Flip Card, yaitu kartu pembelajaran yang dirancang khusus untuk memudahkan penyampaian materi secara ringkas

dan menarik. Setiap kartu berisi informasi singkat dan padat yang langsung mengarah pada inti materi, sehingga siswa tidak merasa bosan dan dapat dengan mudah memahami isi materi tanpa merasa terbebani dengan bacaan yang panjang dan berat. Selain itu, Flip Card merupakan salah satu media ajar yang praktis dan mudah digunakan, sehingga dapat dibawa dan digunakan di berbagai situasi pembelajaran. Desain Flip Card dibuat beragam dan menarik secara visual untuk meningkatkan minat dan perhatian siswa, serta mengatasi kejenuhan siswa akibat materi bacaan yang panjang.



Gambar 1 Tampilan Media

Materi yang kami pilih untuk Flip Card ini adalah Ragam Budaya, sesuai dengan mata pelajaran IPS di kelas 5 SD tersebut. Pemilihan materi ragam budaya didasarkan pada karakteristik materi yang memang

banyak dan beragam, serta mengandung banyak bacaan, yang selama ini menjadi keluhan utama siswa. Dengan menggunakan Flip Card, guru dapat membantu siswa memahami berbagai keragaman budaya yang ada di Kalimantan Selatan serta Indonesia secara lebih luas dan mendalam. Media ini juga mendukung pembelajaran yang lebih aktif dan partisipatif, sehingga siswa dapat lebih terlibat dan termotivasi dalam proses pembelajaran IPS.

Cara penggunaan media Flip Card ini sangat sederhana dan praktis. Setelah membuka pembelajaran dan menjelaskan Keragaman Budaya secara umum, guru dapat membagikan Flip Card kepada siswa, kemudian siswa diminta untuk membaca teks ringkas yang ada pada kartu tersebut. Setelah membaca, siswa diminta untuk menjawab pertanyaan atau menyelesaikan tantangan yang terdapat di bagian akhir setiap kartu. Pendekatan ini tidak hanya membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, tetapi juga mendorong siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis mereka dalam menjawab

soal dan tantangan yang diberikan pada setiap kartu.

Pelaksanaan penggunaan Flip Card dilakukan dengan membagikan kartu-kartu berisi informasi singkat dan ilustrasi menarik kepada siswa. Setiap kartu memuat teks ringkas tentang satu aspek budaya, seperti pakaian adat, rumah adat, makanan khas, dan seni pertunjukan tradisional, disertai pertanyaan atau tantangan di bagian akhir untuk merangsang pemikiran kritis siswa. Setiap siswa diberikan kesempatan untuk berdiskusi, bertanya, dan berbagi pengalaman mereka terkait budaya yang mereka ketahui.



Gambar 2 Implementasi Media

Dampak positif dari penggunaan media Flip Card ini sangat terlihat dari peningkatan motivasi, minat, dan partisipasi siswa dalam pembelajaran IPS. Hal ini dibuktikan dengan siswa yang menjadi lebih antusias dan aktif selama pembelajaran berlangsung.

Siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga terlibat dalam menjawab pertanyaan dan berdiskusi, sehingga pemahaman terhadap materi ragam budaya menjadi lebih mendalam. Siswa juga menunjukkan ketertarikan terhadap budaya baru yang sebelumnya belum mereka kenal, baik budaya di Kalimantan Selatan maupun ragam budaya di Indonesia. Hal ini membuktikan bahwa media Flip Card efektif dalam memperluas wawasan budaya siswa sekaligus meningkatkan minat belajar mereka.

Meski demikian, terdapat beberapa kendala yang ditemukan selama implementasi. Beberapa siswa awalnya masih membutuhkan waktu untuk beradaptasi dengan metode pembelajaran berbasis Flip Card, terutama dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan yang ada pada Flip Card. Selain itu, keterbatasan jumlah Flip Card membuat siswa tidak dapat menggunakan kartu secara bersamaan, dan harus diatur pembagian secara bergiliran. Namun, secara keseluruhan, media ini tetap memberikan kontribusi positif dan dapat dikembangkan lebih lanjut untuk mengatasi kendala tersebut. Dengan

demikian, penggunaan media ajar Flip Card di SDN Sungai Miai 5 terbukti mampu meningkatkan kualitas pembelajaran ragam budaya, mendorong partisipasi aktif siswa, serta memperluas wawasan budaya mereka dengan cara yang menyenangkan dan efektif. Media ini layak untuk terus digunakan dan dikembangkan sebagai alternatif media pembelajaran IPS yang inovatif.

Media pembelajaran yang menarik dan kontekstual memiliki peran penting dalam meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar (Ferdiansyah et al., 2025). Selain itu, media pembelajaran juga berfungsi sebagai sarana untuk menarik perhatian siswa melalui komunikasi visual yang efektif, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan efisien (Damayanti et al., 2025). Dalam konteks ini, implementasi media Flip Card pada pembelajaran IPS kelas V SDN Sungai Miai 5 menunjukkan kontribusi positif terhadap peningkatan motivasi belajar siswa. Hal tersebut ditandai dengan tampilan visual yang menarik, penyajian materi yang ringkas, serta integrasi unsur permainan yang membuat siswa lebih

antusias dalam mengikuti pembelajaran.

Lebih lanjut, media pembelajaran tidak hanya berperan dalam meningkatkan motivasi, tetapi juga mampu menciptakan suasana kelas yang mendukung pengembangan sikap, pengetahuan, dan keterampilan secara terpadu (Ferdiansyah, 2024). Penggunaan Flip Card mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran, di mana siswa tidak hanya berperan sebagai penerima informasi, tetapi juga terlibat dalam diskusi, menjawab pertanyaan, serta mengaitkan materi dengan pengalaman pribadi. Kondisi ini sejalan dengan temuan yang menyatakan bahwa media edukatif berbasis permainan interaktif dapat meningkatkan partisipasi dan keterlibatan siswa karena menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan (Akyuna et al., 2026).

Dari aspek kognitif, penggunaan Flip Card juga berkontribusi terhadap peningkatan pemahaman siswa terhadap materi ragam budaya. Kartu yang memuat pertanyaan reflektif mendorong siswa untuk berpikir kritis serta mengembangkan kemampuan pemecahan masalah (problem

solving). Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang menggabungkan unsur permainan dan tantangan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan analitis siswa (Ferdiansyah, 2022). Selain itu, media berbasis aktivitas memungkinkan siswa memahami materi secara lebih mendalam karena pembelajaran terjadi melalui pengalaman langsung dan proses pemaknaan (Pitaloka et al., 2025).

Selain dampak kognitif, Flip Card juga berperan dalam memperluas wawasan budaya siswa secara kontekstual. Siswa menjadi lebih sadar dan tertarik terhadap keberagaman budaya di lingkungan sekitar maupun budaya nasional yang sebelumnya kurang dikenal. Hal ini relevan dengan karakteristik pembelajaran di sekolah dasar yang menekankan pada pembelajaran bermakna melalui interaksi sosial dan pengalaman kontekstual (Hanum et al., 2025). Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran yang sederhana dan kontekstual seperti Flip Card mampu mengatasi hambatan belajar pada materi IPS sekaligus menjembatani pemahaman siswa terhadap realitas sosial dan budaya di sekitarnya.

D. Kesimpulan

Berdasarkan keseluruhan penjabaran penelitian, dapat disimpulkan bahwa implementasi media ajar Flip Card dalam pembelajaran ragam budaya di kelas 5 SDN Sungai Miai 5 memberikan dampak yang sangat positif. Media Flip Card yang dirancang dengan desain menarik dan isi teks yang ringkas serta langsung ke inti materi berhasil meningkatkan minat, motivasi, dan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran. Pendekatan belajar sambil bermain yang diusung oleh Flip Card membuat siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga terlibat dalam diskusi dan menjawab tantangan yang merangsang kemampuan berpikir kritis mereka. Selain itu, media ini efektif memperluas wawasan siswa tentang keragaman budaya Indonesia, termasuk budaya yang sebelumnya kurang dikenal, sehingga pembelajaran menjadi lebih kontekstual dan bermakna. Hasil observasi, dokumentasi, dan wawancara dengan guru serta siswa menunjukkan bahwa Flip Card mampu mengatasi kendala kebosanan akibat materi bacaan yang panjang dan meningkatkan kualitas

pembelajaran IPS secara keseluruhan.

Sebagai saran kepada rekan sejawat mahasiswa pendidikan, guru, dan sekolah dianjurkan untuk menerapkan dan mengembangkan media ajar yang interaktif dan kontekstual seperti Flip Card guna meningkatkan efektivitas pembelajaran, khususnya pada materi yang padat dan berisi banyak bacaan. Guru dapat memanfaatkan media ini secara fleksibel untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan, sekaligus mendorong keterlibatan aktif siswa. Selain itu, penting untuk terus melakukan evaluasi dan pengembangan media ajar agar dapat mengatasi kendala seperti keterbatasan jumlah media dan waktu pembelajaran, serta menyesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik siswa. Dengan demikian, media ajar inovatif seperti Flip Card dapat menjadi solusi efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan pencapaian tujuan pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Akyuna, R. Q., Wahyuni, A. D., & Mintasih, D. (2026). Peran Media Pembelajaran Interaktif Dalam Meningkatkan Partisipasi Peserta Didik. *Asas Wa Tandhim: Jurnal Hukum, Pendidikan Dan Sosial Keagamaan*, 5(1), 121–132. <https://doi.org/10.47200/awtjhpsa.v5i1.3112>
- Ali, A., Venica, S. D., Aini, W., & Hidayat, A. F. (2025). Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Journal of Information System and Education Development*, 3(1), 1–6. <https://doi.org/10.62386/jised.v3i1.115>
- Amrunaida, H., Almujaheed, M. I., Asniwati, A., & Ferdiyansyah, A. (2025). Implementasi Potret Keberagaman Budaya Indonesia Berupa Media Ajar Monopoli dan Ular Tangga di SDN Semangat Dalam 3. *Jurnal Pelayanan Bimbingan dan Konseling*, 8(1). <https://doi.org/10.20527/jpbk.2025.8.1.15444>
- Damayanti, S. K., Raudah, R., Afyanti, I. N., Ferdiyansyah, A., & Asniwati, A. (2025). Studi Kasus: Implementasi Board Game Arena Jelajah Bencana Berbasis Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran IPS Pada Kelas V SDN Surgi Mufti 4: *Journal of Teaching and Elementary Education*, 1(1), 13–19. <https://doi.org/10.58218/jte2.v1i1.1402>
- Faadiyah, N. A., Hana, N., Zaliha, Ferdiyansyah, A., & Asniwati. (2025). Implementasi Media ULAFANA Sebagai Media Pembelajaran IPS di Kelas 5 SDN Kelayan Dalam 5. *QOSIM: Jurnal Pendidikan Sosial & Humaniora*, 3(3), 978–988. <https://doi.org/10.61104/jq.v3i3.1363>
- Ferdiyansyah, A. (2022). *Pengembangan multimedia interaktif budi beraksi untuk meningkatkan keterampilan berpikir*

- kreatif / Aldy Ferdiyansyah</p>
[Masters, Universitas Negeri
Malang].
<https://repository.um.ac.id/348047/>
Ferdiyansyah, A. (2024). *Classroom Management to Increase Student Activeness in Elementary School Social Studies Courses*. 4(4), 234–247.
<https://doi.org/https://doi.org/10.55868/jeid.v4i4.363>
- Ferdiyansyah, A., Nafisah, A., Erisa, N., Ayu, E. S. P., & Alviannor, M. (2025). STUDI KASUS SDN SUNGAI MIAI 4 BANJARMASIN: IMPLEMENTASI MEDIA DIORAMA LETAK WILAYAH DALAM PEMBELAJARAN IPAS. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(04), 227–247.
<https://doi.org/10.23969/jp.v10i04.34364>
- Ferdiyansyah, A., Suhartono, S., & Nihayati, N. (2022). Development of Interactive Teaching Materials Based on Android Application for Elementary School Students. *Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan*, 31(1), 13–25.
<https://doi.org/10.17977/um009v31i12022p13-25>
- Hanum, M. L., Fadhilah, R. Q., Fauziah, R. N., & Permana, H. (2025). Peran Manajemen Pendidikan dalam Mendorong Interaksi Sosial Yang Efektif di Kelas Kolaboratif. *Dirasah : Jurnal Studi Ilmu Dan Manajemen Pendidikan Islam*, 8(2), 667–675.
- Hasibuan, K., Sari, N., Amelia, S. N., Musa, A. A., & Gusmana, I. (2025). Pemanfaatan Media Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Minat Belajar IPS Siswa Kelas V SD IT Raissalam. *Edusiana: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(1), 166–175.
<https://doi.org/10.70437/edusiana.v3i1.1206>
- Mantau, B. A. K., & Talango, S. R. (2023). PENGINTEGRASIAN KETERAMPILAN ABAD 21 DALAM PROSES PEMBELAJARAN (LITERATURE REVIEW). *Irfani*, 19(1), 86–107.
<https://doi.org/10.30603/ir.v19i1.3897>
- Nisa, A. K., Tinofa, N. A., Noptario, N., & Abdullah, F. (2024). Transisi Pembelajaran Teacher Centered Menuju Student Centered: Penguatan Literasi Teknologi Siswa Sekolah Dasar. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(3), 1453–1460.
<https://doi.org/10.51169/ideguru.v9i3.920>
- Pitaloka, I. D., Astuti, A. W., Nursyipa, Ferdiyansyah, A., & Asniwati. (2025). Bank Media Pembelajaran dalam Pembelajaran IPS (Studi Kasus di Kelas 3 SDN Sungai Miai 5). *Journal of Teaching and Elementary Education*, 1(1), 1–6.
<https://doi.org/10.58218/jte2.v1i1.1392>
- Saputri, A., Fadhia, H. D., Febrianti, A., L, A. T., Sitepu, A. P., Nurhafifah, F. Z., Sofwan, M., & Khoirunnisa. (2025). MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA MELALUI MEDIA PEMBELAJARAN VISUAL DALAM MATA PELAJARAN IPS KELAS IV SEKOLAH DASAR. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 1729–1739.
<https://doi.org/10.23969/jp.v10i2.24654>
- Setiawaty, R., Ardilla, R., Yusuf, M., Ilma, F. N., & Zahra, F. F. (2025). PEMANFAATAN MEDIA GAME EDUKASI PEMBELAJARAN BAGI SISWA DI SEKOLAH DASAR: SYSTEMATIC LITERATURE REVIEW. *Dirasah: Jurnal Pemikiran Dan Pendidikan Dasar Islam*, 8(2), 159–170.
<https://doi.org/10.51476/dirasah.v8i2.800>