

**ANALISIS KEBUTUHAN PENGEMBANGAN *FLIPBOOK* BERBASIS VIDEO
ANIMASI BERBANTUAN *ARTIFICIAL INTELLIGENCE* UNTUK
PEMBELAJARAN IPAS SEKOLAH DASAR**

Aska Rika¹, Syarifuddin², Sardianto Markos Siahaan³,
Teknologi Pendidikan FKIP Universitas Sriwijaya
1askarika57@gmail.com, 2syarifuddin@fkip.unsri.ac.id, 3mr.sardi@unsri.ac.id,

ABSTRACT

The increasingly rapid development of technology has changed the educational paradigm as a whole. The learning process becomes more interesting with a variety of innovative learning resources such as flipbooks that can be used by students. Digital learning resources such as flipbooks are the choice of many educators because they can provide learning that is not limited by space and time. However, its use in the field is not yet optimal. In several areas in Indonesia, the use of Flipbooks is still very rare, including in the Lahat area, especially at the primary school level. Even though Flipbooks have various functions that suit the characteristics of elementary school level learning. For this reason, using a quantitative approach with descriptive methods, researchers want to analyze whether it is necessary to develop a product in the form of a flipbook learning resource on science material in elementary schools. And the results were that the majority of students, namely 48.9%, said it was necessary and another 33.9% said it was very necessary. These results indicate that there is an urgency to immediately develop teaching media that can be used by students to help them in the learning process in class. In the Harmony in Ecosystems material, 70% of students felt that their understanding was still intermediate. Therefore, the presence of teaching media in the form of flipbooks assisted by animated videos is expected to help students improve their learning outcomes..

Kata Kunci: Need analysis, Flipbook, IPAS, Elementary School

ABSTRAK

Perkembangan teknologi yang semakin pesat telah merubah paradigma Pendidikan secara keseluruhan. Proses belajar menjadi lebih menarik dengan beragamnya sumber belajar inovatif seperti flipbook yang dapat digunakan oleh peserta didik. Sumber belajar digital seperti flipbook menjadi pilihan banyak pendidik karena dapat menghadirkan pembelajaran yang tidak terbatas ruang dan waktu. Namun pemanfaatannya di lapangan belum terlalu maksimal. Pada beberapa daerah di Indonesia, penggunaan Flipbook masih sangat jarang ditemui tak terkecuali di daerah Lahat terkhusus pada tingkatan Sekolah dasar. Padahal Flipbook memiliki beragam fungsi yang sesuai dengan karakteristik pembelajaran Tingkat sekolah dasar. Untuk itu, melalui pendekatan kuantitatif dengan metode deskriptif peneliti ingin menganalisis apakah perlu dikembangkannya sebuah produk berupa sumber belajar flipbook pada materi IPAS di sekolah dasar. Dan hasilnya mayoritas peserta didik yakni 48.9% menyatakan perlu dan 33.9% lainnya menyatakan sangat perlu. Hasil ini mengindikasikan adanya urgensi untuk segera melakukan pengembangan media ajar untuk bisa digunakan oleh peserta didik guna membantu mereka dalam proses pembelajaran di kelas. Pada materi Harmoni

dalam Ekosistem 70 % peserta didik merasa pemahaman mereka masih tergolong menengah. Oleh sebab itu, hadirnya media ajar berupa Flipbook berbantu video animasi diharapkan dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan hasil belajarnya.

Keywords: Analisis Kebutuhan, Flipbook, IPAS, Sekolah Dasar

A. Pendahuluan

Perkembangan pesat teknologi informasi dan komunikasi telah merevolusi dunia pendidikan (Ryan et al, 2024). Munculnya berbagai platform digital, seperti internet mempercepat proses digitalisasi bahan ajar, jika dulu peserta didik perlu datang ke perpustakaan untuk bisa membaca buku, maka dewasa ini peserta didik dapat mengakses ribuan buku melalui *smartphonenya* saja. Internet telah berhasil mempercepat proses digitalisasi buku sehingga sekarang kita mengenal buku elektronik.

E-book atau *Electronic book* seperti namanya merupakan representasi digital dari buku konvensional, kehadirannya telah menjadi satu kesatuan dalam lanskap pembelajaran modern. Para siswa masa kini sebagai generasi Z memang lebih senang membaca melalui perangkat digital (Anwas, 2016). Dikemukakan bahwa para siswa lebih senang mencari referensi bacaan dari perangkat digital dibandingkan dengan buku teks.

Bahkan mereka lebih senang menggunakan konten berbasis video dan multimedia dibandingkan konten berbasis teks (Permatasari et al., 2022) hal ini menegaskan jika sudah terjadi pergeseran paradigma dalam proses pembelajaran peserta didik modern.

Pergeseran paradigma pendidikan akibat modernisasi telah melahirkan Kurikulum Merdeka sebagai upaya adaptasi terhadap tuntutan zaman. Kurikulum Merdeka menawarkan kelebihan dengan menitikberatkan pada materi-materi esensial serta pengembangan kompetensi siswa, sehingga menciptakan pembelajaran yang lebih mendalam, relevan, dan interaktif (Fitra & Kunci, 2023). Dibandingkan dengan kurikulum tradisional, Kurikulum Merdeka berfokus pada lingkungan belajar yang lebih dinamis sehingga menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih berbeda dan menarik.

Berdasarkan perkembangannya, teknologi dan kurikulum baru

membuat guru dituntut untuk terus memperbarui dan meningkatkan keterampilan memanfaatkan sumber daya digital dalam proses pembelajaran (Afif, 2019). Tujuan guru dalam mengembangkan bahan ajar adalah agar pembelajaran lebih efektif, efisien, dan sesuai dengan capaian pembelajaran yang telah ditetapkan. Dengan memanfaatkan e-book sebagai bahan ajar, membantu proses pembelajaran baik di kelas maupun di luar kelas yang ditampilkan dalam format digital. Guru bisa menambahkan animasi, foto, atau video untuk memperkaya pengalaman peserta didik. E-book dapat dikonversi menjadi flipbook yang interaktif dan menarik.

Flipbook adalah sebuah teknologi buku digital atau e-book tiga dimensi. Dalam *flipbook*, halaman-halaman dapat dibuka seperti membaca buku di layar monitor, seperti memberikan pengalaman baru dari membaca buku cetak (Raupu & Furwana, 2024). *Flipbook* dapat berisi teks, gambar, video, musik, animasi bergerak, dan fitur-fitur menarik lainnya. *Flipbook* memiliki berbagai kegunaan, termasuk sebagai media pembelajaran IPAS (Ilmu

Pengetahuan dan Sosial). Dalam pengaplikasiannya di kelas, *flipbook* dapat menyajikan materi dalam bentuk narasi ataupun gambar yang beraneka warna, sehingga dapat menarik perhatian peserta didik Sekolah Dasar (Retian Asfirah et al., 2024).

Flipbook dapat menjadi lebih menarik dengan menambahkan video animasi di dalamnya, hal ini akan menciptakan pengalaman baru bagi pembaca. Sebagai contoh, dalam materi Harmoni dalam Ekosistem, *flipbook* dapat menampilkan berbagai upaya pelestarian dan konservasi yang dilakukan untuk melindungi ekosistem dan keanekaragaman hayati. Video animasi tersebut dapat menampilkan contoh nyata dari proyek-proyek pelestarian serta bagaimana mereka berkontribusi dalam memulihkan ekosistem yang rusak. Dengan demikian, penggunaan video animasi dalam *flipbook* tidak hanya membuatnya lebih menarik secara visual, tetapi juga memperkaya isi dan memperjelas pesan yang ingin disampaikan. Bahan ajar IPS perlu dikemas secara kreatif dan menarik guna menarik minat atau hasrat peserta didik dalam pembelajaran IPS (Adip Wahyudi, 2022).

Flipbook merupakan media pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami, terutama bagi anak-anak dengan tingkat perkembangan kognitif yang masih dini. Pada usia ini, peserta didik lebih responsif terhadap pembelajaran yang melibatkan unsur visual dan gerakan, sehingga flipbook yang dilengkapi dengan video animasi dapat memberikan stimulasi efektif untuk memperkuat pemahaman mereka terhadap konsep-konsep yang diajarkan. Peserta didik sekolah dasar umumnya memiliki karakteristik seperti energi yang tinggi, suka melakukan aktivitas fisik, konsentrasi yang pendek, serta mudah memahami materi yang bersifat visual, auditori, dan dapat dipraktikkan langsung (Jamaludin, 2023).

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan, ditemukan bahwa perbedaan kemampuan dalam menyerap dan memahami materi IPAS menyebabkan kesenjangan performa di antara peserta didik; beberapa cepat memahami, sementara yang lain memerlukan waktu dan pendekatan berbeda. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang dapat memenuhi kebutuhan seluruh peserta didik, yakni

bahan ajar yang mencakup unsur gambar, suara, dan praktik.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini dilakukan untuk menganalisis kebutuhan pengembangan bahan ajar berupa Flipbook berbasis video animasi berbantuan artificial intelligence untuk pembelajaran IPAS sekolah dasar. Melalui penelitian ini, peneliti berharap dapat mengumpulkan data-data terkait kebutuhan pengembangan media ajar flipbook bagi peserta didik tingkat sekolah dasar pada mata pelajaran IPAS.

B. Metode Penelitian

Metode penelitian dibutuhkan agar proses penelitian berjalan terstruktur, ilmiah, netral dan bernilai (Waruwu, 2023). Dalam penelitian ini tim peneliti memilih pendekatan kuantitatif dengan Metode Deskriptif. Metode ini dipilih karena sesuai dengan tujuan penelitian yakni mengeksplorasi suatu fenomena untuk menggambarkan secara mendalam keadaan atau fenomena tertentu berdasarkan data kuantitatif (Munajah et al., 2021). Dalam konteks penelitian ini maka tujuan utamanya adalah untuk dapat

memahami kebutuhan, tantangan, atau potensi dari pengembangan bahan ajar Flipbook. Metode ini dirasa cocok karena dapat memberikan pemahaman yang komprehensif tentang aspek-aspek yang mungkin tidak dapat dijelaskan secara kuantitatif.

1. Lokasi dan Subjek Penelitian

Lokasi penelitian akan dilaksanakan di SD Negeri 6 Lahat yang berlokasi di Jln. Veteran Lahat, Bandar Agung, Kec. Lahat, Kab. Lahat Prov. Sumatera Selatan dan sudah terakreditasi A. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas VB tahun ajaran 2023-2024 yang belajar mengenai Harmoni Dalam Ekosistem pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial. Dengan jumlah total sebanyak 180 orang.

2. Pengumpulan data

Dalam penelitian ini akan menggunakan beberapa sumber data untuk kemudian dapat diinterpretasikan secara deskriptif. Sumber data utama adalah peserta didik sebagai subjek penelitian dan proses pengumpulan data akan dilakukan dalam bentuk angket kuesioner. Untuk memberikan

pemahaman yang lebih mendalam terkait potensi dan tantangan maka peneliti juga akan mewawancarai guru terkait bagaimana proses mengajarkan materi IPAS yang biasanya dia lakukan. Adapun kisi-kisi wawancara yang akan dilakukan dapat dilihat pada Gambar 1.

Tabel 1. Kisi-kisi wawancara tidak terstruktur

Aspek	Indikator
Kegiatan Pembelajaran	1. Media pembelajaran yang sering digunakan 2. Proses pembelajaran IPAS
Karakteristik Guru	1. Kecenderungan guru menggunakan teknologi 2. Bahan ajar yang digunakan

Pedoman wawancara di atas selanjutnya akan digunakan untuk menyusun instrumen wawancara pada guru untuk mengetahui kebutuhan bahan ajar serta bagaimana pembelajaran tematik di kelas. Selanjutnya pedoman kuesioner untuk peserta didik dapat dilihat pada Gambar 2

Tabel 2. Kisi-kisi kuesioner kebutuhan dan keinginan peserta didik

No.	Aspek	Indikator	Nomor
1.	Media pembelajaran	media pembelajaran yang digunakan guru dan media apa yang peserta didik	1, 4, 5, 8

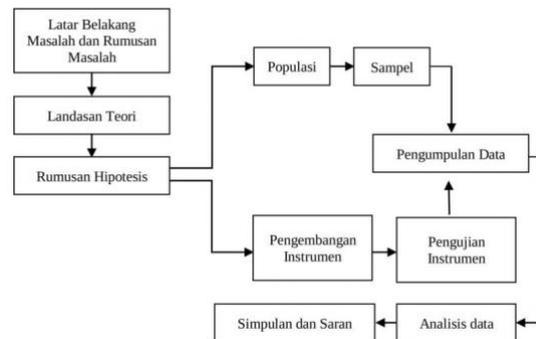
	inginkan		
2	Pemahaman materi	Peserta didik diberikan soal tentang pemahaman materi yang diberikan oleh guru selama proses pembelajaran dan kendala apa yang sering ditemukan peserta didik	3,6,7
3	Metode pembelajaran	Peserta didik diberikan soal tentang metode pembelajaran yang digunakan guru dan metode apa yang dibutuhkan peserta didik	2,11,14
4	Bahan ajar <i>flipbook</i>	Peserta didik dikenalkan dengan bahan ajar <i>flipbook</i>	9,10,12,13, 15

Pedoman kuesioner diatas kemudian akan digunakan sebagai dasar untuk Menyusun instrument kuesioner yang lengkap untuk kemudian dapat di interpretasikan.

Hasil penelitian nantinya akan disajikan dalam bentuk deskriptif, menggabungkan data dari angket/kuesioner dan wawancara. Desain ini memungkinkan peneliti untuk menciptakan gambaran yang komprehensif tentang masalah

penelitian dan memperkuat interpretasi temuan. Alur proses penelitian dapat dilihat pada gambar 1

Gambar 1 Alur Tahapan Penelitian

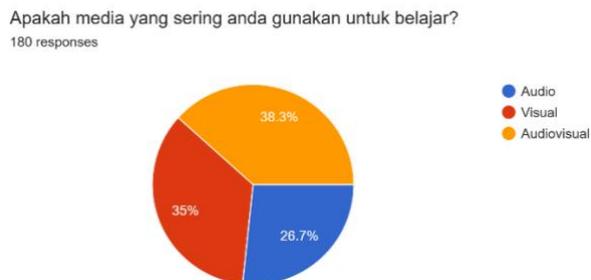


C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Keberhasilan Pendidikan dapat dilihat dari hasil belajar peserta didik (Nabillah & Abadi, 2019). Lebih jauh lagi, keberhasilan dalam proses akan selalu berkaitan erat dengan bagaimana proses pembelajaran yang terjadi di dalam kelas. Ada banyak sekali faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik, mulai dari kesesuaian gaya belajar (Djara et al, 2023), sumber belajar (Yandi et al., 2022), ataupun cara guru mengkontekstualisasikan materi tersebut dalam pembelajaran (Salsabila et al., 2023). Oleh sebab itu, penting untuk seorang guru memiliki pemahaman yang cukup terkait karakter, gaya belajar, bahan ajar yang disukai oleh peserta didik yang akan dia ajar (Supit et al., 2023).

Pada Gambar 2 akan diperlihatkan media belajar yang sering digunakan oleh peserta didik untuk belajar

Gambar 2. Persentase Media belajar yang sering digunakan peserta didik



Berdasarkan Gambar di atas dapat diketahui jika mayoritas peserta didik atau 38.3 % menjawab jika media yang sering mereka gunakan untuk belajar adalah Audio-Visual. Nomor 2 terbanyak adalah Visual dengan 35 % dan Audio 26.7%. Hasil ini masih berkesesuaian dengan beberapa penelitian pendidikan modern yang melihat jika dimasa sekarang peserta didik lebih cenderung menggunakan media berbasis audio-visual untuk membantu mereka dalam memahami materi (Quesada et al., 2023; Urba et al., 2024; Tafonao et al., 2020). Melalui media seperti ini peserta didik dapat mengimajinasikan materi yang abstrak sehingga membantu mereka dalam memahami materi yang akan diajarkan (Melati et al., 2023). Selanjutnya pada Gambar 3 akan ditampilkan beberapa proses

pembelajaran yang dilakukan oleh guru di dalam kelas.

Gambar 3 Persentase Proses pembelajaran IPAS di kelas



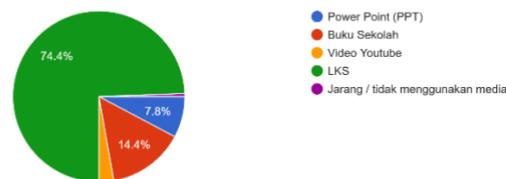
Berdasarkan hasil Gambar di atas dapat dilihat jika pembagian metode terjadi secara merata. Hal ini menunjukkan jika setiap guru memiliki metodenya masing-masing dalam mengajar. namun tetap dapat dilihat mayoritas peserta didik atau 30 % nya menyatakan jika guru masih berfokus kepada penggunaan metode ceramah. Ke 2 terbanyak yakni 29.4 % menyatakan guru hanya menjelaskan sedikit kemudian peserta didik belajar mandiri. Ke 3 terbanyak yakni 28.9 % peserta didik menyatakan guru lebih banyak menerapkan pembelajaran berkelompok dan terakhir sebanyak 11.7 % peserta didik menyatakan guru hanya memberikan tugas yang ada di dalam buku siswa saja.

Berdasarkan hasil tersebut dapat dilihat jika orientasi guru mengajar di dalam kelas masih berfokus kepada penuntasan materi dengan

menginstruksikan peserta didik untuk mengerjakan tugas yang ada di dalam buku, Menjelaskan materi sesuai dengan buku saja, atau fokus kepada metode ceramah sehingga pemahaman akan materi masih sangat kurang. Tentu hal ini bertentangan dengan kurikulum Merdeka yang menekankan kepada peningkatan pemahaman peserta didik akan materi yang di ajarkan (Indarta et al., 2022). Terlebih peserta didik Tingkat sekolah dasar membutuhkan ransangan visual untuk dapat membantu mereka dalam memahami materi yang di ajarkan guru di dalam kelas. Hal ini juga menunjukkan jika masih banyak guru yang belum menerapkan pembelajaran berbasis teknologi untuk menghadirkan pembelajaran yang menarik dan inovatif. Selanjutnya pada Gambar 4 akan diperlihatkan media pembantu yang digunakan guru ketika menjelaskan materi dikelas.

Gambar 4. Persentase Media Pembantu yang digunakan oleh guru

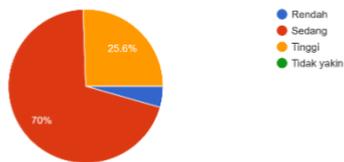
Apa media pembantu pembelajaran yang sering digunakan guru anda di kelas?
180 responses



Berdasarkan Gambar di atas dapat diketahui jika mayoritas peserta didik atau 74.4 % menyatakan jika media pembantu yang sering digunakan guru adalah LKS, sedangkan 14.4 % nya menyatakan buku sekolah dan 7.8 % lainnya menyatakan powerpoint. Hasil ini memperkuat interpretasi peneliti pada pertanyaan sebelumnya dimana guru masih berfokus kepada penuntasan tugas dan materi sehingga proses pembelajaran lebih berfokus kepada *text book*. Hal ini memberikan dasar yang kuat mengapa perlu pengembangan media pembelajaran serupa seperti flipbook berbasis video animasi, guna memperkaya pengalaman belajar dan pemahaman peserta didikan materi yang di ajarkan. Untuk mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam peneliti mencoba berfokus kepada 1 materi yakni materi Harmoni dalam Ekosistem. Dalam Gambar 5 akan ditampilkan pemahaman peserta didik akan materi tersebut.

Gambar 5. Persentase Pemahaman peserta didik pada materi Harmoni dalam Ekosistem

Bagaimana tingkat pemahaman siswa terhadap materi Harmoni dalam Ekosistem dalam pembelajaran IPAS?
180 responses



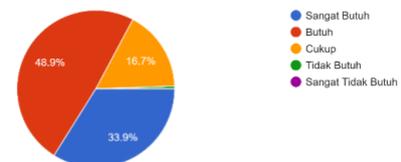
Berdasarkan hasil pada Gambar di atas dapat dilihat jika mayoritas peserta didik atau 70% nya merasa jika pemahaman mereka terhadap materi Harmoni dalam ekosistem masih menengah ke bawah. Hasil ini mengindikasikan masih berkaitan dengan pertanyaan sebelumnya dimana guru berfokus kepada penugasan dan penuntasan materi sehingga membuat pemahaman peserta didik akan materi menjadi berkurang. Hasil ini juga berkesesuaian dengan hasil pada gambar 2 dimana memang mayoritas peserta didik menyukai media berbasis audio visual sehingga ketika diberikan media yang tidak sesuai maka hasilnya pemahaman peserta didik akan materi menjadi kurang. Dengan demikian, penggunaan media yang sesuai dengan preferensi belajar peserta didik ini tidak hanya membantu meningkatkan minat belajar tetapi juga efektif dalam

memperjelas konsep-konsep yang sulit dipahami (Tabina et al., 2024)

Berdasarkan hasil tersebut maka memang dibutuhkan inovasi untuk bisa menghadirkan pembelajaran yang menarik guna meningkatkan hasil belajar peserta didik. Maka dari itu selanjutnya dalam Gambar 6. Akan ditampilkan keinginan peserta didik terkait apakah perlu dilakukan pengembangan media ajar untuk membantu mereka memahami materi tersebut.

Gambar 6. Persentase Keinginan peserta didik untuk pengembangan media

Apakah anda membutuhkan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik memahami materi Harmoni dalam Ekosistem?
180 responses

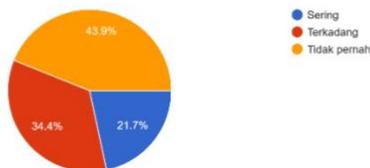


Berdasarkan pada Gambar 6 dapat dilihat jika mayoritas peserta didik yakni 48.9% menyatakan perlu dan 33.9% menyatakan sangat perlu. Hasil ini mengindikasikan adanya urgensi untuk segera melakukan pengembangan media ajar untuk bisa digunakan oleh peserta didik guna membantu mereka dalam proses pembelajaran di kelas. Selanjutnya

peneliti ingin melihat apakah guru sudah pernah menerapkan media ajar seperti *Flipbook* pada materi lain. Akan di tampilkan pada Gambar 7.

Gambar 7. Persentase Penerapan Media Flipbook pada materi lain

Apakah pernah guru anda menggunakan Flipbook untuk menjelaskan suatu materi tertentu
180 responses

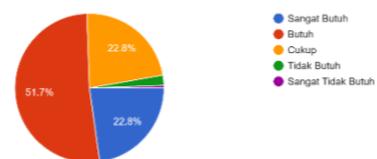


Berdasarkan hasil pada Gambar 7 mayoritas peserta didik yakni 43,9 % menyatakan jika guru tidak pernah menggunakan media seperti *Flipbook* di dalam kelas. 34.4% lainnya menjawab terkadang dan 21.7% lainnya menjawab sering. Hasil ini tentu menunjukkan bahwa penggunaan media seperti *Flipbook* dalam proses pembelajaran masih sangat minim. Hal ini mengindikasikan adanya potensi pengembangan dan pemanfaatan media pembelajaran berbasis *Flipbook* untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman peserta didik. Kurangnya penggunaan *Flipbook* juga dapat disebabkan oleh keterbatasan pengetahuan guru mengenai cara membuat atau menggunakan media ini, atau mungkin karena adanya

keterbatasan akses terhadap teknologi yang mendukung. Hasil ini menjadi dasar penting bagi penelitian untuk mengkaji lebih lanjut bagaimana *Flipbook*, terutama yang berbasis video animasi, dapat diterapkan dan dikembangkan sebagai media yang interaktif dan menarik bagi peserta didik dalam pembelajaran di kelas. Selanjutnya pada Gambar 8 akan diperlihatkan juga keinginan siswa yang menginginkan adanya pengembangan media ajar seperti flipbook berbantu video animasi untuk membantu mereka dalam memahami materi terkhusus materi IPAS.

Gambar 8. Persentase Keinginan peserta didik akan dikembangkannya media ajar Flipbook berbasis video animasi

Apakah anda membutuhkan bahan ajar Flipbook berbasis Video Animasi yang berisikan konsep utama untuk lebih memahami Harmoni dalam Ekosistem?
180 responses



Berdasarkan Gambar 8. Diketahui jika ada 22.8 % yang merasa sudah cukup dengan media ajar yang ada. Disisi lain mayoritas peserta didik yakni 51.7 % menyatakan butuh dan 22.8 % lainnya menyatakan sangat butuh pengembangan inovasi ini. Artinya peserta didik memiliki ketertarikan yang besar terhadap pengembangan

media ajar yang lebih inovatif dan interaktif. Hal ini menunjukkan bahwa mayoritas peserta didik merasa media ajar yang ada saat ini masih belum sepenuhnya memenuhi kebutuhan atau harapan mereka dalam proses pembelajaran.

Peneliti kemudian mencoba mendalami pertanyaan sebelumnya dengan menanyakan kepada peserta didik secara lebih spesifik dengan pertanyaan seperti “Bagaimana jika di pembelajaran IPAS ada media ajar baru seperti Flipbook berbantu video animasi AI?”. Untuk pertanyaan ini, mayoritas peserta didik atau 42.8 % memilih setuju dan 41.7 % lainnya memilih sangat setuju, sedangkan sisanya 14.4 % menjawab netral. Untuk mendapatkan hasil yang pasti akan dilakukan analisis dengan menghitung menggunakan skala likert. Sebagai berikut:

Sangat Setuju : 75 X 5 = 375
 Setuju : 77 X 4 = 385
 Netral : 20 X 3 = 60
 Tidak Setuju : 0 X 2 = 0
 Sangat Tidak Setuju: 0 X 1 = 0

Total responden sebanyak 172 orang dengan total nilai likert 830.

Y = highest Likert score x number of respondents

$$Y = 5 \times 172 = 860 \text{ (highest score)}$$

X = lowest Likertscore x number of respondents

$$X = 1 \times 172 = 172 \text{ (Lowest Score)}$$

$$\frac{\text{Total score } Y}{y} \times 100 \%$$

$$\frac{830}{860} \times 100 \%$$

$$= 96,5 \%$$

Intervals

0% - 20% = Strongly Disagree

21% - 40% = Disagree

41% - 60% = Neutral

61% - 80% = Agree

81% - 100% = Strongly Agree

Karena hasil yang di dapat adalah **96.5 %**, Maka dapat disimpulkan mayoritas peserta didik sangat setuju dengan pengembangan yang akan dilakukan ini.

Ketertarikan yang tinggi ini mengindikasikan bahwa mereka siap menerima dan tertarik untuk menggunakan media baru, seperti *Flipbook* berbasis video animasi, yang dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan mendalam. Hasil ini juga memberikan dukungan kuat bagi upaya pengembangan media pembelajaran yang lebih adaptif dan sesuai dengan

kebutuhan peserta didik saat ini, khususnya dalam memperdalam pemahaman konsep melalui visualisasi dan animasi yang menarik.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data, terlihat bahwa mayoritas peserta didik mengandalkan media audio-visual dalam proses belajar, namun mereka masih merasa bahwa pembelajaran di kelas belum sepenuhnya memenuhi kebutuhan pemahaman yang optimal. Tingginya ketergantungan pada metode ceramah dan buku rujukan oleh guru menunjukkan adanya potensi peningkatan kualitas media pembelajaran. Mayoritas peserta didik menyatakan kebutuhan akan media ajar yang lebih inovatif, seperti *Flipbook* berbasis video animasi, untuk membantu mereka memahami konsep-konsep yang kompleks, khususnya dalam materi Harmoni dalam Ekosistem. Meskipun video YouTube sudah sering digunakan dan menunjukkan hasil yang positif, hasil penelitian menunjukkan adanya antusiasme terhadap pengembangan *Flipbook* berbasis video animasi. Hal ini mengindikasikan bahwa inovasi media ajar berbasis teknologi tidak hanya diinginkan oleh peserta didik

tetapi juga diperlukan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran dan keterlibatan mereka dalam memahami materi IPAS di kelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Adelia Salsabila, Christian Wiradendi Wolor, & Marsofiyati Marsofiyati. (2023). Pengaruh Gaya Belajar Dan Cara Mengajar Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 2(1), 21–34. <https://doi.org/10.55606/jubpi.v2i1.2300>
- Adip Wahyudi. (2022). PENTINGNYA PENGEMBANGAN BAHAN AJAR DALAM PEMBELAJARAN IPS. *JESS: Jurnal Education Social Science, Volume 2, Nomor 1*.
- Afif, N. (2019). Pengajaran dan Pembelajaran di Era Digital. *IQ (Ilmu Al-Qur'an): Jurnal Pendidikan Islam*, 2(01), 117–129. <https://doi.org/10.37542/iq.v2i01.28>
- Cortés Quesada, J. A., Barceló Ugarte, T., & Fuentes Cortina, G. (2023). Audio-visual consumption of Millennials and Generation Z: preference for snackable content. *Doxa Comunicacion*, 2023(36), 303–320. <https://doi.org/10.31921/doxacom.n36a1687>

- Fitra, D., & Kunci, K. (2023). Kurikulum Merdeka dalam Pendidikan Modern. In *Jurnal Inovasi Edukasi* (Vol. 06, Issue 02).
- Hansa Cordelia Tabina, M., Isna Mubarok, A., Marinda Sari, I., Aura Nabela, Y., Fakhriyah, F., & Fajrie, N. (2024). Analisis Media Pembelajaran Interaktif Dalam Minat Belajar Siswa Kelas 5 SD 03 Tergo. *Jurnal Cendekia Ilmiah*, 3(5).
- Indarta, Y., Jalinus, N., Waskito, W., Samala, A. D., Riyanda, A. R., & Adi, N. H. (2022). Relevansi Kurikulum Merdeka Belajar dengan Model Pembelajaran Abad 21 dalam Perkembangan Era Society 5.0. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 4(2), 3011–3024. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i2.2589>
- Jean Imaniar Djara, M. I. E. S. A. (2023). *Pengaruh Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa*. 3(2), 226–233. <https://doi.org/10.55606/jurdikbu.d.v3i2>
- Manjillatul Urba, Annisa Ramadhani, Arikah Putri Afriani, & Ade Suryanda. (2024). Generasi Z: Apa Gaya Belajar yang Ideal di Era Serba Digital? *DIAJAR: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(1), 50–56. <https://doi.org/10.54259/diajar.v3i1.2265>
- Marinu Waruwu. (2023). Pendekatan Penelitian Pendidikan: Metode Penelitian Kuantitatif, Metode Penelitian Kuantitatif dan Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Method). *Jurnal Pendidikan Tambusai, Volume 7 Nomor 1*.
- Melati, E., Dara Fayola, A., Putu Agus Dharma Hita, I., Muh Akbar Saputra, A., & Ninasari, A. (2023). Pemanfaatan Animasi sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. *Journal on Education*, 06(01), 732–741.
- Munajah, R., Marini, A., & Sumantri, M. S. (2021). Implementasi Kebijakan Pendidikan Inklusi di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1183–1190. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i3.886>
- Nabillah, T., & Abadi, A. P. (2019). *Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika Sesiomadika*.
- Oos M Anwas. (2016). MODEL BUKU TEKS PELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan, Vol. 4 No. 1*.
- Permatasari, A. D., Najma Ifitah, K., Sugiarti, Y., Oos, E., & Anwas, M. (2022). PENINGKATAN LITERASI INDONESIA MELALUI BUKU ELEKTRONIK Improving Indonesian Literacy through Electronic Books. *Kwangsan:*

- Jurnal Teknologi Pendidikan, Vol: 10/02.*
<https://doi.org/10.31800/jtp.kw>
- Raupu, S., & Furwana, D. (2024). Development of English for Mathematics E-Module based on Flipbook Maker. *ITM Web of Conferences*, 58, 02001.
<https://doi.org/10.1051/itmconf/20245802001>
- Retian Asfirah, L., Anggoro, R., M, M., A, A., Dwi Retnandari, S., & Shintawati Setyaningrum, D. (2024). Pengembangan E-Modul Berbasis Aplikasi Flipbook Pada Mata Kuliah Sistem Operasi Kepelabuhanan Untuk Meningkatkan Literasi Mahasiswa Prodi Transportasi Laut. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Teknologi Informasi (JIPTI)*, 5(1), 92–104.
<https://doi.org/10.52060/pti.v5i1.1824>
- Ryan Gabriel Siringoringo, & Muhamad Yanuar Alfaridzi. (2024). Pengaruh Integrasi Teknologi Pembelajaran terhadap Efektivitas dan Transformasi Paradigma Pendidikan Era Digital. *Jurnal Yudistira : Publikasi Riset Ilmu Pendidikan Dan Bahasa*, 2(3), 66–76.
<https://doi.org/10.61132/yudistira.v2i3.854>
- Supit, D., Meiske Maythy Lasut, E., Jerry Tumbel, N., Klabat, U., Airmadidi Bawah, J., & Utara, S. (2023). Gaya Belajar Visual, Auditori, Kinestetik terhadap Hasil Belajar Siswa. *Journal on Education*, 05(03), 6994–7003.
- Tafonao, T., Saputra, S., Suryaningwidi, R., Sekolah, A., Teologi, T., Yogyakarta, K., Tinggi, S., Kadesi Yogyakarta, T., Pradita, S., & Boyolali, D. (2020). Learning Media and Technology: Generation Z and Alpha. In *Indonesian Journal of Instructional Media and Model* (Vol. 2, Issue 2).
www.journal.univetbantara.ac.id/index.php/ijimm
- Ujang Jamaludin, R. A. P. F. M. (2023). KARAKTERISTIK BELAJAR DAN PEMBELAJARAN ANAK USIA SEKOLAH DASAR (SD). *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri, Volume 09 Nomor 02.*
- Yandi, A., Nathania, A., Putri, K., & Syaza, Y. (2022). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik (Literature Review). *Jurnal Pendidikan Siber Nusantara*.
<https://doi.org/10.38035/jpsn.v1i1>