



Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran *Flipbook* pada Mata Pelajaran IPAS Materi Indonesiaku Kaya Raya

Lilis Mulyaningtyas

Universitas Negeri Semarang, Kota Semarang, Indonesia

Email: lilistyas25@students.unnes.ac.id

Bambang Subali

Universitas Negeri Semarang, Kota Semarang, Indonesia

Email: bambangfisika@mail.unnes.ac.id

Edi Kurniawan

Universitas Negeri Semarang, Kota Semarang, Indonesia

Email: edikurniawan@mail.unnes.ac.id

Decky Avrilianda

Universitas Negeri Semarang, Kota Semarang, Indonesia

Email: decky.avrilianda@mail.unnes.ac.id

ARTICLE INFO

Article history:

Received : 02-12-2024

Revised : 24-12-2025

Accepted : 27-12-2025

Accepted : 07-12-2026

ABSTRACT

One of the essential components in the implementation of learning is instructional media. Instructional media can facilitate the learning process and spark students' interest in the material presented, particularly through media that is practical and accessible anytime and anywhere. However, current challenges in the field indicate a lack of engaging, effective, and practical instructional media for learning activities. This study aims to conduct a needs analysis among teachers and fifth-grade students as a reference for developing interactive instructional media for the "Indonesiaku Kaya Raya" topic in the (IPAS) subject. The method employed is descriptive with a quantitative approach, utilizing observation, interviews, and questionnaires for data collection. The results from interviews and observations indicate a demand for flipbook-based instructional media. Furthermore, questionnaires completed by 27 students revealed that 51.9% find IPAS subjects difficult to comprehend, 59.3% agree that the "Indonesiaku Kaya Raya" material is challenging, and 59.3% expressed a need for interactive media. Consequently, there is a clear necessity for technology-based, interactive, and practical instructional media. There is an urgent need for flipbook-based media that can be accessed anywhere and at any time a format that integrates images, audio, video, hyperlinks, and other engaging features.

Keywords: Learning Media; Flipbook; Indonesiaku Kaya Raya; Elementary School

How to cite:

Mulyaningtyas, L., Subali, B., Kurniawan, E., Avrilianda, D. (2025). Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran *Flipbook* pada Mata Pelajaran IPAS Materi Indonesiaku Kaya Raya. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar (JIPPSD)*, 9(1), 75-89. Article DOI: <https://doi.org/10.24036/jippsd.v9i1.131646>

Corresponding E-mail: lilistyas25@students.unnes.ac.id



1. PENDAHULUAN

Pendidikan formal yang ada pada saat ini adalah sekolah. Sekolah memiliki peran untuk mendidik dan mengajarkan seseorang untuk menjadi manusia yang berkualitas dan siap berkontribusi dalam masyarakat. Tujuan pendidikan di Indonesia ada tiga yaitu menjadikan bagian pendidikan yang mempunyai karakter, berfikir secara ilmiah, dan dapat tanggung jawab. Tujuan ini meningkatkan potensi siswa dan peran aktif dalam proses kegiatan pembelajaran di sekolah (“UU No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional,” 2003). Upaya seseorang untuk berkembang melalui tahapan dengan cara dibimbing dan belajar supaya menjadi pribadi yang kreatif, berilmu, mandiri, bertanggung jawab, serta dapat bersosialisasi dengan baik terhadap lingkungan sekitarnya, upaya ini dilakukan sesuai dengan nilai-nilai luhur Pancasila pengertian dari pendidikan (Mayshandy, 2019).

Sekolah berusaha untuk menciptakan pendidikan yang produktif, kreatif, inovatif, dan afektif pada masing-masing peserta didiknya. Usaha ini sejalan dengan bagian konkret dari cara untuk memajukan Indonesia dalam dunia pendidikan. Dalam usaha ini, sekolah juga menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan, kondusif, dan dapat menarik peserta didik untuk terus berkembang dan menarik untuk membuat peserta didik nyaman di lingkungan belajar. Lingkungan belajar yang baik harus membangun kultur belajar yang menerapkan belajar tentang pengetahuan, tindakan, menjadi, dan hidup bersama (Nugroho & Hartono, 2020). Dalam hal ini, keempat pilar tersebut juga akan mengikuti perkembangan jaman dengan memanfaatkan teknologi terutama pada era digital saat ini. Teknologi dalam bidang pendidikan merupakan tuntutan yang harus dilaksanakan oleh guru. Pada saat pembelajaran juga melibatkan teknologi yang berkembang baik pada persiapan pembelajaran maupun media pembelajaran yang digunakan. Kemajuan teknologi pada saat ini mengubah cara berinteraksi, berbudaya, dan proses pendidikan yang terjadi pada lingkup sekolah maupun keluarga atau rumah (Yuliyanto et al., 2022).

Perkembangan teknologi yang mempengaruhi pembelajaran di kelas membuat pembelajaran konvensional dirasa kurang menarik oleh peserta didik. Guru sedikit demi sedikit mulai melibatkan peran teknologi pada pembelajaran yang dilaksanakan di sekolah. Media pembelajaran merupakan satu diantara berbagai komponen yang diperlukan oleh guru saat kegiatan di dalam kelas (Juniawan et al., 2023). Media pembelajaran yang berbasis teknologi salah satunya adalah *flipbook*. Gambar, suara, video, *hyperlink*, dan fitur menarik lainnya merupakan fitur menarik yang tersedia pada *flipbook* (Endaryati et al., 2021). *Flipbook* mempermudah peserta didik dan guru karena dapat digunakan baik di sekolah atau di rumah atau saat sedang bepergian, kemudian dapat juga digunakan kapanpun tidak terikat oleh waktu, kemudian dibuka dengan berbagai alat teknologi lainnya seperti gawai, laptop, maupun computer (Yunarzat et al., 2024).

Dengan menggunakan *flipbook*, materi yang akan digunakan dalam pembelajaran dapat disesuaikan. Penggunaan juga disesuaikan sesuai materi dan gaya belajar peserta didik (Yunarzat et al., 2024). *Flipbook* sebagai alat bantu pembelajaran dapat membantu guru menyampaikan pelajaran dengan

Lilis Mulyaningtyas, Bambang Subali, Edi Kurniawan, Decky Avrilianda lebih menyenangkan. Karena sifat *flipbook* praktis dan efektif membuat media pembelajaran ini cocok untuk digynakan pada mata pelajaran IPAS yang lingkup materinya sangat luas (Endaryati et al., 2021). Penggunaan media digunakan sesuai materi dan usia peserta didik. Media yang mengikuti perkembangan zaman akan membuat peserta didik merasa lebih tertarik dan tertantang dalam pembelajaran. Salah satu pemanfaatan penggunaan *flipbook* pada pembelajaran IPAS di SD Kelas V.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan pelajaran tergabung dengan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). IPAS nama gabungan yang baru di kurikulum merdeka. Pelaksanaan IPAS pada praktik kurikulum merdeka mengacu pada Profil Pelajar Pancasila. Profil Pelajar Pancasila dilaksanakan dengan praktik baik yang didukung oleh seluruh elemen yang mendukung praktik pendidikan formal, seperti Pemerintah, sekolah, masyarakat, dan lingkungan peserta didik (Wahyuni et al., 2024). IPS merupakan mata pelajaran yang menggabungkan elemen kebudayaan, isu-isu social, peristiwa yang terjadi disekitar berdasarkan fakta, konsep, dan generalisasi. Salah satu materi pada IPAS yaitu Indonesiaku Kaya Raya. Materi Indonesiaku Kaya Raya merupakan topik penting dalam pembelajaran IPS yang menjelaskan tentang bentuk Indonesia, keanekaragaman hayati, dan Indonesiaku kaya akan alamnya. Materi dapat menjadi hal yang menyenangkan karena membahas apa yang ada dilingkungan sekiatat. Namun, peserta didik seringkali merasa sulit mencerna pelajaran dari guru karena guru tidak memiliki sumber daya yang sesuai dengan apa yang diinginkan oleh siswa. Guru menggunakan media yang seadanya dan tidak melibatkan peserta didik secara langsung, tetapi pada fase perkembangan ini peserta didik cenderung belajar sesuatu yang melibatkan teknologi dengan apa yang biasa ia lihat secara nyata.

Menurut temuan yang dilakukan peneliti tentang pembelajaran kelas V, menunjukkan bahwa guru terus menerapkan pendekatan konvensional untuk menyampaikan materi Indonesiaku Kaya Raya mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial memiliki cukup banyak. Hal tersebut membuat siswa bosan dan sulit mengingat apa yang mereka telah pelajari. Peserta didik juga tidak focus dalam pembelajaran sehingga berdampak pada output pembelajaran. Proses pelaksanaan pembelajaran yang baik akan mendapatkan output yang baik pula, proses pembelajaran memberikan kontribusi yang sangat besar untuk siswa mencapai tujuan pembelajaran IPS (Hapiz, 2020). Salah satu alat belajar untuk mencapai tujuan yaitu dengan penggunaan media pembelajaran yang berbasis teknologi. Salah satunya adalah media pembelajaran berbasis *flipbook*.

Media pembelajaran peserta didik kelas V dibuat menggunakan *flipbook* interaktif dengan model prosedur 4D (*define, design, development, dissemination*) (Mursidi et al., 2022). E-modul berbasis *flipbook* juga digunakan untuk menganalisis kebutuhan media pembelajaran model PBL (*Problem Based Learning*) di sekolah dasar materi pertumbuhan tumbuhan secara vegetatif dapat menumbuhkan peserta didik berpikir kritis (Endaryati et al., 2021). Pada pembelajaran IPS materi Indonesiaku Kaya Raya siswa memerlukan media pembelajaran *pocket book* dengan pertimbangan bahwa media tersebut dapat menunjang siswa untuk belajar dan mengurangi kesulitan yang selama ini dirasakan oleh siswa (Hasanah et al., 2024). *Pocket Book digital* berbasis *flipbook* digunakan sebagai media pembelajaran

Lilis Mulyaningtyas, Bambang Subali, Edi Kurniawan, Decky Avrilianda juga memberikan dampak peningkatan hasil belajar pada peserta didik kelas XII ISS SMA, hasil belajar meningkat ke lebih baik dan rerata yang meningkat dari sebelumnya (Yunarzat et al., 2024). Media pembelajaran interaktif seperti *flipbook* ini diperlukan pada materi Indonesiaku Kaya Raya, karena terdapat beberapa materi yang kompleks didalamnya. Materi tersebut memuat tentang peta geografis Indonesia, persebaran flora dan fauna masing-masing daerah di Indonesia, dan sumber daya alam yang dimiliki Indonesia serta pemanfaatannya untuk jangka panjang. Hal ini diperlukan menggunakan media yang praktis serta interaktif. Media pembelajaran ini dapat membuat peserta didik seakan lebih mudah dalam memahami materinya karena menarik dan dapat digunakan dimana saja untuk mengulang materi yang belum paham saat dipelajari di sekolah (Puspita et al., 2020). Dalam penelitian sebelumnya, *flipbook* adalah media pembelajaran, namun ada perbedaan antara penelitian lain yang relevan.

Penelitian ini berfokus pada analisis media pembelajaran berbasis *flipbook* terhadap pembelajaran IPAS yang dilakukan siswa kelas V Sekolah Dasar, penelitian ini menambah pengetahuan dan menemukan hal baru. Penelitian ini dilaksanakan dengan memiliki perbedaan dalam hal lokasi atau tempat penelitian dan materi yang dikaji. Penelitian ini menganalisis kebutuhan media pembelajaran berbasis *flipbook* mata pelajaran IPAS kelas V sekolah dasar materi Indonesiaku Kaya Raya. Melihat kenyataan yang ada di lapangan, terlihat adanya ketidaksesuaian antara tuntutan kompetensi mata pelajaran IPAS dengan media pembelajaran yang tersedia. Hal ini perlu dilakukan inovasi pembelajaran menggunakan media *flipbook* pada materi Indonesiaku Kaya Raya mata pelajaran IPAS kelas V.

Analisis kebutuhan media pembelajaran IPAS materi Indonesiaku Kaya Raya sangat penting untuk memastikan efektivitas media dalam proses pembelajaran di sekolah. Proses ini bertujuan untuk mengetahui kebutuhan peserta didik, guru, serta karakteristik materi pembelajaran yang memungkinkan pembuatan media pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan efektif. Meskipun demikian proses kegiatan pembelajaran pada saat ini masih menggunakan metode konvensional dan membuat siswa merasa kurang tertarik terhadap pembelajaran. Adanya sifat peserta didik yang sekarang sangat tertarik dan melibatkan teknologi dalam kesehariannya, maka guru dapat memanfaatkan teknologi untuk media pembelajaran yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Salah satu manfaat inovasi dalam pendidikan yaitu menarik minat peserta didik dalam kegiatan belajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dan guru akan lebih kreatif dalam menyiapkan media pembelajaran (Firmadani, 2020).

Hasil analisis media pembelajaran ini akan memberikan pengetahuan baru bagi siswa dan guru karena memanfaatkan gawai sebagai media yang membuat lebih mudah memahami apa yang diajarkan. Penelitian ini juga dapat membantu mengetahui kebutuhan guru dalam pembelajaran serta meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam menggunakan teknologi untuk mendukung pembelajaran yang dilaksanakan di sekolah. Penelitian terdahulu mengenai kebutuhan media pembelajaran *flipbook* menurut Sari & Atmojo (2021) bahwa penelitian dilakukan pada pembelajaran IPA yang menunjukkan guru perlu adanya inovasi media pembelajaran baru untuk kegiatan pembelajaran di kelas karena peserta

Lilis Mulyaningtyas, Bambang Subali, Edi Kurniawan, Decky Avrilianda
didik merasa bosan dalam melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan buku cetak yang tersedia di sekolah. Penelitian ini jika tidak dilakukan maka ada risiko ada pengembangan alat bantu ajar yang kurang sesuai dengan siswa baik secara kebutuhan maupun proses pembelajarannya, terutama pada IPAS dengan lebih konsentrasi pada ilmu sosialnya. Media pembelajaran yang efektif, tepat sasaran, dan mampu mengoptimalkan akan terus dikembangkan oleh peneliti. Hal ini akan berdampak baik bagi pembelajaran di sekolah dan meningkatkan kualitas pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. Artikel ini bertujuan untuk menganalisis kebutuhan media pembelajaran *flipbook* pada mata pelajaran IPAS Kelas V tingkat Sekolah Dasar.

2. METODE PENELITIAN

2.1. Jenis Penelitian

Penelitian yang telah dilaksanakan menggunakan jenis kuantitatif kemudian dijelaskan melalui penjabaran deskriptif. Populasi atau sampel biasanya digunakan untuk penelitian dengan memandang fenomena yang mudah diklasifikasikan merupakan penelitian kuantitatif (Sugiyono, 2014). Penelitian kuantitatif menggunakan metode yang terukur secara pasti yang sebagian besar menggunakan angka statistik untuk penelitiannya (Rustamana et al., 2024). Salah satu metode kuantitatif adalah metode deskriptif. Metode deskriptif yaitu metode untuk membuat gambaran secara actual, sistematis, dan akurat melalui data sampel yang ada dan sedang berlangsung serta adanya pengaruh dari fenomena dalam masyarakat (Syahrizal & Jailani, 2023) (Tanjung, 2016). Penelitian deskriptif kuantitatif adalah jenis penelitian yang mendeskripsikan, meneliti dan menjelaskan isi suatu variabel dengan menggunakan angka untuk menguji yang dihasilkan dari keadaan sebenarnya (Wiwik Sulistyawati, Wahyudi, 2022). Penelitian ini menganalisis kebutuhan media mata pelajaran IPAS materi Indonesiaku Kaya Raya kelas V Sekolah Dasar.

2.2. Teknik Pengambilan Data

Pada penelitian ini, untuk mengumpulkan data menggunakan teknik observasi yang dilakukan untuk mengamati, kemudian wawancara dengan guru dan kuesioner yang diisi oleh siswa adalah teknik pengumpulan data yang digunakan. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif pada penghitungan lembar angket yang disebar kepada peserta didik, dan hasil observasi kelas dan wawancara terhadap 5 guru yang ada di sekolah. Ketiga instrumen ini dalam penelitian merupakan komponen penting untuk diukur kemudian instrumen ini di analisis secara statistik menggunakan aplikasi *Microsoft excel* (Ardiansyah et al., 2023). Observasi dilakukan kepada 5 guru dan 27 peserta didik kelas V Sekolah Dasar pada Ranting Tanjungharja Kecamatan Kramat Kabupaten Tegal pada tanggal 25 Oktober 2024 untuk mengamati proses pembelajaran IPAS terkait materi Indonesiaku Kaya Raya dan media pembelajaran yang digunakan. Wawancara dilakukan kepada guru kelas V untuk menggali informasi mengenai kebutuhan dan kendala dalam pembelajaran IPAS materi Indonesiaku Kaya Raya. Analisis

Lilis Mulyaningtyas, Bambang Subali, Edi Kurniawan, Decky Avrilianda
kebutuhan media pembelajaran kepada 27 siswa di kelas V sekolah dasar disurvei melalui kuesioner, focus terhadap media pembelajaran IPAS terutama media pembelajaran berbasis *flipbook* materi Indonesiaku Kaya Raya. Data yang diperoleh dari ketiga pendekatan tersebut kemudian disajikan secara model deskriptif dengan analisis mulai dari reduksi, penyajian, dan simpulan oleh data tersebut. Penghitungan pada angket kuesioner mengacu pada rumus berikut:

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

Keterangan

P = Prosentase

F = Jumlah tanggapan dari responden

N = Jumlah responden

Tabel 1. Wawancara Guru

No	Pertanyaan Peneliti
1	Bagaimana suasana kegiatan pembelajaran IPAS yang sudah berlangsung selama bapak/ibu ajarkan di kelas?
2	Model atau media pembelajaran apa saja yang bapak/ibu gunakan saat mengajarkan IPAS?
3	Materi pembelajaran apa yang sulit diajarkan dalam pembelajaran IPAS?
4	Bagaimana hasil penilaian pada materi Indonesiaku Kaya Raya?
5	Apakah dalam pembelajaran materi Indonesiaku Kaya Raya anda menggunakan media pembelajaran?
6	Apakah bapak/ibu pernah menggunakan media pembelajaran interaktif? Jika pernah, media pembelajaran interaktif apa yang digunakan?

Tabel 2. Observasi Kelas V SDN Kemuning

Topik
Model atau media pembelajaran yang digunakan saat mengajarkan IPAS
Adakah media pembelajaran interaktif yang tersedia
Pada saat guru menjelaskan, bagaimana perhatian peserta didik
Partisipasi aktif peserta didik

Tabel 3. Lembar Angket Peserta Didik

No	Pernyataan	Prosentase			
		SS	S	TS	STS
1	Mata pelajaran IPAS sulit dipahami				
2	Materi Indonesiaku Kaya Raya sulit dipahami				
3	Saya memerlukan media pembelajaran yang interaktif				
4	Saya senang belajar menggunakan gawai				
5	Saya menyukai media pembelajaran yang dapat digunakan dimanapun dan kapanpun				
6	Saya menyukai gambar yang berwarna-warni daripada hitam putih				
7	Saya merasa lebih mudah memahami media visual yang disertakan tulisan daripada hanya tulisan saja				
8	Saya memahami bagaimana menggunakan media visual dengan baik				
9	Saya senang jika guru menggunakan media berbasis <i>smartphone android</i> untuk memahami materi pembelajaran				
10	Saya gemar membaca teks jika beserta gambar yang menarik				

Keterangan

SS = Sangat Setuju

S = Setuju

TS = Tidak Setuju

STS = Sangat Tidak Setuju

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Hasil

Hasil analisis kebutuhan yang melalui observasi, wawancara, dan pengisian kuesioner kepada lima guru dan 27 peserta didik kelas V Sekolah Dasar pada Ranting Tanjungharja Kecamatan Kramat. Observasi dan wawancara dilaksanakan pada 25 Oktober 2024 di SD Negeri Kemuning pada guru kelas V (Lima) dan mendapatkan hasil bahwa analisis kebutuhan pada pembelajaran IPAS mengalami kurangnya pemahaman dan kebutuhan media pembelajaran yang efisien bagi peserta didik. Kurangnya pemahaman ini disebabkan karena pembelajaran yang berpusat pada guru kemudian guru lebih banyak menerangkan materi yang diajarkan lalu siswa mendengarkan setelah itu guru melakukan Tanya jawab. Peserta didik kurang terlibat dalam pembelajaran dengan kondisi ini, merasa kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran, bahkan ada yang belum paham. Pada usia sekolah dasar yaitu 6-12 tahun, anak-anak lebih menyukai kegiatan secara langsung bukan secara abstrak (Dewi *et al.*, 2020; Hayati, 2021).

Penelitian ini melalui tiga tahap, pada proses penelitian ini peneliti melakukan observasi pembelajaran terlebih dahulu. Hasil dari observasi terlihat bahwa masih menggunakan metode konvensional dalam kegiatan pembelajaran, guru hanya menggunakan media pembelajaran seadanya dari buku maupun media yang dapat terlihat di lingkungan sekolah yang biasa dijumpai anak-anak setiap harinya. Kemudian pada tahap kedua peneliti melaksanakan wawancara kepada lima guru dan semua guru merasa bahwa membutuhkan media pembelajaran yang lebih interaktif lagi supaya siswa merasa tidak bosan dalam kegiatan pembelajaran karena pembelajaran yang dilaksanakan hanya menggunakan metode yang kurang aktif menyalurkan energy peserta didik. Peserta didik juga merasakan hal yang sama bahwa mereka merasa bosan dan membutuhkan media ajar menarik yang baru dalam pelaksanaan pembelajaran, media tersebut membuat peserta didik merasa lebih interaktif dalam sebuah pembelajaran. Karena media yang bersifat menyenangkan dan membuat peserta didik penasaran untuk belajar lebih mendalam memerlukan media yang interaktif dengan melibatkan teknologi. Keterlibatan teknologi untuk mengimbangi siswa yang telah selama ini sudah memiliki dan mengoperasikan gawai masing-masing.

3.2. Pembahasan

Hasil penelitian pada tahap pertama yaitu observasi menunjukkan bahwa pendidik menggunakan model konvensional melalui ceramah, diskusi dan penugasan. Model dan metode ini paling mudah dan praktis untuk digunakan pada saat pembelajaran. Pada model pembelajaran ini Guru juga hanya menggunakan media *powerpoint* yang berisi video kemudian ditampilkan saja pada saat pembelajaran berlangsung menggunakan LCD, selain itu guru juga hanya menggunakan gambar yang tersedia pada buku pembelajaran. Media *powerpoint* yang diperlihatkan oleh guru juga peserta didik kurang merasa puas dengan media pembelajarannya karena hanya dapat melihat saat pembelajaran berlangsung, begitu pula gambar yang berada pada buku tersebut dirasa kurang menarik oleh peserta didik karena gambar

Lilis Mulyaningtyas, Bambang Subali, Edi Kurniawan, Decky Avrilianda yang kurang besar dan jelas serta pewarnaan yang kebanyakan hitam putih saja. Kedua media tersebut dirasa kurang menarik pula dengan adanya siswa tidak dapat mempergunakan secara langsung, hal ini sesuai dengan perkembangan peserta didik sesuai dengan usianya dan lebih berminat pada media-media yang dapat digunakan secara langsung. Permasalahan ini membuat jenuh pada kegiatan pembelajaran yang berlangsung. Jenuhnya peserta didik pada saat pembelajaran membuat kurang aktif dan responsive pada saat pembelajaran berlangsung. Pentingnya media yang menarik perhatian guru akan membuat peserta didik aktif dalam melaksanakan pembelajaran (Lakapu *et al.*, 2023; Rohmah *et al.*, 2023). Media pembelajaran yang interaktif memang sangat mempengaruhi terhadap kegiatan belajar dan mengajar yang terjadi di kelas.

Saat observasi dilaksanakan hanya ada 1 sampai 2 siswa yang berani mengajukan pertanyaan tentang materi yang diajarkan. Siswa terlihat merasa kurang puas dengan media pembelajaran yang disediakan oleh guru. Pembelajaran yang dilaksanakan terasa kurang menarik sehingga peserta didik merasa jenuh saat pembelajaran, jenuhnya peserta didik mempunyai beberapa factor, antara lain : malu akan menjadi bahan olok-olok oleh temannya, kurangnya pemahaman isi pelajaran tersebut, kondisi fisik siswa saat pembelajaran berlangsung, siswa kurang konsentrasi, dan kurang persiapan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar (Risanatul & Junaidi, 2022; Utami & Utami, 2020). Kondisi semacam ini dijumpai saat observasi dan hal tersebut dapat menghambat adanya pembelajaran yang ada di kelas karena kurangnya daya saing dan semangat yang muncul dari dalam diri sendiri. Setelah melaksanakan observasi, peneliti kemudian melaksanakan tahap selanjutnya yaitu wawancara.

Hasil wawancara guru, dalam kegiatan belajar ada beberapa faktor yang mempengaruhi. Faktor tersebut antara lain faktor yang berasal dari diri peserta didik, kemudian dari lingkungan, dan dari suasana dengan pembawaan guru dalam mengajar di kelas. Guru berusaha untuk menciptakan suasana yang menyenangkan walaupun materi IPAS sangat kompleks di kelas V. Ada beberapa bab atau materi yang diajarkan dalam pembelajaram IPAS di kelas V, salah satu materi yang disebutkan adalah yang sulit yaitu pada IPS tentang Indonesiaku Kaya Raya, materi tersebut kompleks dan agak sulit siswa untuk memahami, Pada materi ini membahas tentang wilayah geografis Indonesia, persebaran flora dan fauna masing-masing daerah dan sumber daya alam yang ada di Indonesia. Pada materi ini siswa merasa bosan dan menimbulkan nilai asesmen sumatif dan formatif peserta didik pada materi ini cenderung lebih rendah dibandingkan dengan materi lainnya pada IPAS. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Indriyansyah *et al* (2024) yang menggunakan media pembelajaran berbasis permainan untuk meningkatkan hasil asesmen peserta didik.

Guru menyebutkan bahwa pembelajaran kurang interaktif hanya satu arah, walaupun menggunakan media maka medianya hanya dapat digunakan ketika pembelajaran saja. Media yang digunakan guru lebih ke media yang mudah didapatkan dan sudah ada sejak sebelumnya. Sebagai contoh media yang digunakan berbasis *powerpoint* yang dapat di unduh pada pencarian internet dan gambar-gambar yang ada di buku pembelajaran yang digunakan oleh peserta didik. Dari media tersebut

Lilis Mulyaningtyas, Bambang Subali, Edi Kurniawan, Decky Avrilianda kemudian guru menjelaskan materi yang banyak dan membuat peserta didik merasa bosan. Media pembelajaran berperan sangat penting dalam pembelajaran, perannya antara lain : dapat membuat peserta didik lebih tertarik dalam pembelajaran, kemudian peserta didik juga lebih aktif bertanya kepada guru tentang apa yang diterangkan, kemudian peran media juga dapat meningkatkan hasil belajar. Salah satu kunci keberhasilan pembelajaran adalah media yang membuat siswa tertarik dan menyukainya. Kebutuhan akan alat bantu pelajaran seperti media yang digemari peserta didik merupakan salah satu hal keberhasilan dalam pembelajaran, sehingga guru perlu menggunakan media interaktif yang membuat siswa tertarik, semangat, dan terlibat di pembelajaran (Khotimah *et al.*, 2023; Sudarta, 2022). Media interaktif digunakan pada pembelajaran di kelas yang akan meningkatkan ketig aspek dalam pembelajaran berlangsung. Media interaktif sangat dibutuhkan pada pembelajaran IPAS dengan materi Indonesiaku Kaya Raya akan membuat peserta didik tidak hanya hafalan saja tetapi lebih memahami dan melihat secara nyata atau langsung. Hal ini biasanya digunakan pada materi yang cenderung banyak dan siswa akan merasa jenuh saat pembelajaran berlangsung (Lestari *et al.*, 2021; Sari & Atmojo, 2021).

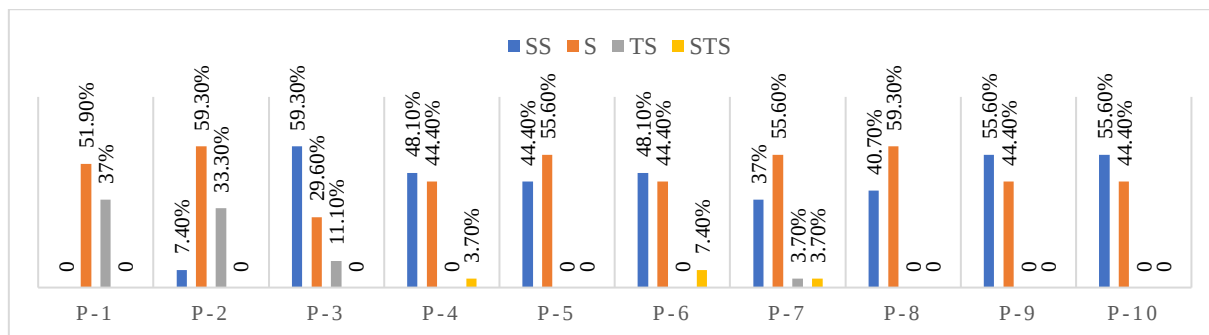
Saat wawancara terjadi, guru menyebutkan bahwa peserta didik menyukai gambar dan tulisan yang berwarna daripada hanya sekedar hitam putih saja. Karena gambar disertai tulisan itu terlihat lebih menarik dan membuat lebih membekas di pemikiran peserta didik. Hal ini membuat siswa lebih ingat apa yang ia pelajari selama pembelajaran berlangsung. Pada pembelajaran di kelas mempunyai beberapa faktor yang mempengaruhi. Faktor internal dan eksternal merupakan hal yang berpengaruh dalam kegiatan pembelajaran. Selain ada faktor tersebut juga ada faktor pendekatan dalam pembelajaran. Faktor yang berasal dari luar diri peserta didik, seperti lingkungan dimana mereka berinteraksi setiap hari, terutama dari keluarga, lingkungan sosial, dan lingkungan sekolah yang akan mempengaruhi pula kegiatan pembelajaran di sekolah (Parni, 2017; Risky, 2019). Beberapa faktor yang mempengaruhi ada tujuan suatu kegiatan belajar mengajar, waktu pembelajaran berlangsung, motivasi dari diri peserta didik dan guru, media yang digunakan dalam pembelajaran, latihan-latihan soal ataupun Tanya jawab, tes akhir yang diberikan kepada peserta didik, sumber belajar, dan bahan ajar di kelas (Pratiwi *et al.*, 2024; Samsudin, 2020).

Tabel 4. Hasil Angket Peserta Didik Kelas V pada Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran

No	Pernyataan	Persentase			
		SS	S	TS	STS
1	Mata pelajaran IPAS sulit dipahami	-	51,9%	37%	11,1%
2	Materi Indonesiaku Kaya Raya sulit dipahami	7,4%	59,3%	33,3%	-
3	Saya memerlukan media pembelajaran yang interaktif	59,3%	29,6%	11,1%	-
4	Saya senang belajar menggunakan gawai	48,1%	44,4%	-	3,7%
5	Saya menyukai media pembelajaran dan digunakan kapan saja dan dimana saja	44,4%	55,6%	-	-
6	Saya menyukai gambar yang berwarna-warni daripada hitam putih	48,1%	44,4%	-	7,4%
7	Saya merasa lebih mudah memahami media visual yang disertakan tulisan daripada hanya tulisan saja	37%	55,6%	3,7%	3,7%
8	Saya memahami bagaimana menggunakan media visual dengan baik	40,7%	59,3%	-	-
9	Saya senang jika guru menggunakan media berbasis <i>smartphone android</i> untuk memahami materi pembelajaran	55,6%	44,4%	-	-
10	Saya gemar membaca teks jika beserta gambar yang menarik	55,6%	44,4%	-	-

Keterangan :

SS : Sangat Setuju
S : Setuju
TS : Tidak Setuju
STS : Sangat Tidak Setuju



Gambar 1. Grafik Hasil Angket Kebutuhan Analisis Media Pembelajaran

Angket yaitu salah satu instrument pada teknik penelitian ini yang mempunyai cara kerja untuk mengumpulkan jawaban atas pertanyaan yang dibuat oleh peneliti dengan susunan yang sistematis (Anggraini *et al.*, 2023; Saefuddin *et al.*, 2023). Peserta didik yang berperan sebagai responden akan mengisi angket kemudian dihitung menggunakan rumus yang telah ditetapkan untuk mendapatkan hasil dari angket yang telah diisi. Angket atau Kuesioner peserta didik pada analisis kebutuhan media pembelajaran mata pelajaran IPAS materi Indonesiaku Kaya Raya menunjukkan bahwa 51,9% peserta didik setuju jika pelajaran IPAS sulit dipahami. Prosentase setuju 59,3% juga ditunjukkan oleh hasil angket pada pernyataan bahwa materi Indonesiaku Kaya Raya sulit untuk dipahami. Penyebab yang ditunjukkan oleh materi yang sulit dipahami adalah guru kurang efektif dalam pembelajaran, 59,3% peserta didik sangat setuju hasil yang menunjukkan bahwa peserta didik perlu adanya media pembelajaran yang interaktif. Metode pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan keberhasilan di pelaksanaan pembelajaran. Pengalaman langsung peserta didik didapatkan dari media pembelajaran yang digunakan oleh guru dan peserta didik selama kegiatan pembelajaran berlangsung (Pasaribu *et al.*, 2023; Wulandari *et al.*, 2023).

Kurikulum merdeka juga menekankan betapa pentingnya menggunakan media interaktif untuk mendukung pembelajaran. Guru kurang mampu dalam memilih media mana yang cocok untuk digunakan dalam kegiatan interaktif di kelas dalam menyampaikan pelajaran. Selain itu, proses pembelajaran saat ini masih menggunakan media seadanya dan kurang interaktif. Media pembelajaran *flipbook* materi Indonesiaku Kaya Raya mata pelajaran membantu guru untuk mempermudah menjelaskan isi pelajaran dengan siswa menjadi mudah mencerna apa yang disampaikan oleh guru terhadap materi pelajaran. Karena media ini dirasa sangat menarik dengan adanya gambar dan tulisan yang berwarna serta dapat pula diberi *link* untuk melihat video yang berhubungan dengan materi pembelajaran. Proses yang lebih fleksibel dengan media interaktif yang dapat digunakan dimana saja

Lilis Mulyaningtyas, Bambang Subali, Edi Kurniawan, Decky Avrilianda membuat siswa lebih optimis dalam praktik pendidikan (Hasanah *et al.*, 2024; Pradita, 2022). Hal tersebut sesuai dengan hasil kuesioner siswa tentang analisis kebutuhan alat bantu ajar yang dapat digunakan siswa dimanapun belajarnya dan waktu yang tidak terbatas untuk menggunakannya dengan prosentase setuju 55,6%. Peserta didik senang menggunakan gawai memiliki prosentase sangat setuju sebesar 48,1%. Gambar warna-warni pada media pembelajaran lebih menarik daripada gambar yang hitam putih mendapatkan prosentase sangat setuju 48,1%. Peserta didik juga lebih mudah memahami media visual yang disertakan tulisan daripada hanya tulisan saja memiliki prosentase setuju sebanyak 55,6%, dan peserta didik memahami bagaimana menggunakan media visual dengan baik memiliki prosentase setuju sebanyak 59,3%. Media visual yang digunakan mempunyai pengaruh besar bagi peserta didik. Media ini dilihat secara visual yang seakan nyata dilihat untuk mendukung kegiatan pembelajaran di sekolah sehingga membuat peserta didik dalam pembelajaran di kelas lebih tertarik dan menyenangkan (Junaid *et al.*, 2021; Mayasari *et al.*, 2021).

Penggunaan gawai pada abad 21 telah menjadi bagian penting dalam kehidupan sehari-hari terutama dikalangan muda seperti peserta didik di sekolah dasar. Gawai merupakan alat yang modern dan canggih untuk berkomunikasi. Gawai juga mempengaruhi dalam dunia pendidikan salah satunya yaitu memanfaatkan gawai yang mempermudah guru dan siswa dalam bertukar informasi tentang pengetahuan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Ini menjadi penting karena fungsi gawai mempermudah pendidik menyalurkan materi terhadap peserta didik (Hasnida *et al.*, 2023; Nurafiani & Hindun Hindun, 2023; Santoso, 2020). Pada siswa sekolah dasar kelas tinggi, sudah memiliki gawai masing-masing dan dapat mengoperasikannya dengan baik yang selama ini sebagian besar digunakan sebagai alat untuk bermain dan melihat social media saja. Fenomena dapat dimanfaatkan gawai yang digunakan peserta didik untuk kegiatan yang lebih bermanfaat seperti penggunaan media yang berbasis teknologi.

Dari hal ini hasil angket peserta didik menunjukkan prosentase sangat setuju 55,6% penggunaan *smartphone* dalam pembelajaran. Penggunaan gawai atau *smartphone* sangat digemari oleh siswa terutama untuk media pembelajaran yang menarik. Melalui gawai pula, dapat meningkatkan kegemaran membaca karena tulisan dan gambar yang lebih menarik dibandingkan dari buku. Seperti hasil prosentasi angket siswa yang gemar membaca teks jika disertakan gambar yang menarik juga sangat setuju dengan prosentase 55,6%. Media pembelajaran *flipbook* pada mata pelajaran IPAS materi Indonesiaku Kaya Raya mempunyai beberapa keunggulan yaitu gambar yang berwarna dan menarik, tulisan yang tidak monoton, dan mudah untuk dibawa dan digunakan dimana saja yang dapat meningkatkan pemahamannya. Penggunaan media interaktif berbasis *flipbook* ini disajikan dalam bentuk web yang dapat diakses oleh peserta didik. Penggunaan gawai pada pembelajaran dapat meningkatkan minat peserta didik dalam pembelajaran dan lebih memahami materi yang telah diajarkan. Memudahkan pula untuk belajar di rumah mengulang materi yang telah diajarkan oleh guru.

4. SIMPULAN

Analisis kebutuhan guru dan siswa mengenai media pembelajaran flipbook dalam mata pelajaran IPAS Kelas V di sekolah dasar dapat dilakukan berdasarkan hasil penelitian. Ini didasarkan pada pelaksanaan observasi dan wawancara dengan guru kemudian pengisian angket oleh siswa kelas V sekolah dasar Ranting Tanjungharja Kecamatan Kramat. Hasil tersebut menyebutkan bahwa guru menggunakan metode konvensional yaitu ceramah, diskusi dan penugasan. Peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami mata pelajaran IPAS materi Indonesiaku Kaya Raya. Peserta didik membutuhkan media yang lebih interaktif. Kelebihan dari media interaktif ini yaitu praktis, efisien, mudah digunakan dimana saja dan kapan saja, serta adanya gambar, tulisan yang menarik, serta adanya divideo dalam media pembelajaran *flipbook*. Tulisan yang berwarna dengan media visual dapat menarik perhatian peserta didik membuat gemar membaca. Media ini membuat guru menjadi lebih kreatif dan inovatif lagi dalam mengajarkan materi terhadap peserta didik.

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji Syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan berkat dan rahmat-Nya sehingga saya dapat menyelesaikan karya tulis ilmiah ini. Karya tulis ilmiah ini dibuat sebagai prasyarat untuk mendapatkan gelar Master Pendidikan di Pascasarjana Universitas Negeri Semarang. Tak lupa saya berterimakasih terhadap pihak yang terlibat pada penelitian ini dengan bantuan dan bimbingannya. Terimakasih juga untuk dosen saya Prof. Dr. Suwito Eko Pramono, M.Pd., Prof. Dr. Arief Yulianto, S.E., M.M., Dr. Decky Avrilianda, S.Pd., M.Pd., dan Dr. Bambang Subali, M.Pd. yang telah membimbing dan mendukung sehingga penelitian ini terlaksana dengan baik dan lancar.

DAFTAR RUJUKAN

- Anggraini, R., Pitriana, P., & Nuryantini, A. Y. (2023). Media pembelajaran fotonovela berbasis flipbook untuk meningkatkan pemahaman konsep peserta didik pada materi getaran harmonis. *Wahana Pendidikan Fisika*, 8(2), 149–154. <https://doi.org/https://doi.org/10.17509/wapfi.v8i2.43957>
- Ardiansyah, Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif. *Jurnal IHSAN : Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 1–9. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.57>
- Dewi, M. P., S, N., & Irdamurni, I. (2020). Perkembangan Bahasa, Emosi, Dan Sosial Anak Usia Sekolah Dasar [Language, Emotional, and Social Development in Primary School-Aged Children]. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(1), 1. <https://doi.org/10.30659/pendas.7.1.1-11>
- Endaryati, S. A., Atmojo, I. R. W., Slamet, S. Y., & Suryandari, K. C. (2021). Analisis E-Modul Flipbook Berbasis Problem Based Learning untuk Memberdayakan Keterampilan Berpikir Kritis Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, 5(2), 300–312. <https://doi.org/10.20961/jdc.v5i2.56190>
- Firmadani, F. (2020). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional*, 2(1), 93–97.
- Hapiz, A. (2020). Penggunaan Teknik Evaluasi Non Tes Pada Pembelajaran Ips Kelas Vi Di Sd Negeri 1 Pengkelak Mas. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1, 0–2.



- Lilis Mulyaningtyas, Bambang Subali, Edi Kurniawan, Decky Avrilianda Hasanah, A., Usman, H., & Wardhani, P. A. (2024). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Electronic Pocket Book Berbasis Metode Mind Mapping Muatan IPS SD. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(3), 2193–2198. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i3.2678>
- Hasnida, S. S., Adrian, R., & Aditia Siagian, N. (2023). Transformasi Pendidikan Di Era Digital. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 2(1), 110–116. <https://doi.org/10.55606/jubpi.v2i1.2488>
- Hayati, F. (2021). *Karakteristik Perkembangan Siswa Sekolah Dasar : Sebuah Kajian Literatur*. 5, 1809–1815.
- Indriyansyah, F., Wahyudi, W., & Hidayah, R. (2024). Penerapan Metode Games Based Learning dengan Media Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS tentang Indonesiaku Kaya Raya Kelas V SD. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 12(3), 1–13.
- Junaid, M., Salahudin, S., & Anggraini, R. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Pemahaman Konsep Ipa Siswa Di Smpn 17 Tebo. *Physics and Science Education Journal (PSEJ)*, 1(April), 16. <https://doi.org/10.30631/psej.v1i1.709>
- Juniawan, E. R., Salsabila, V. H., Prasetya, A. T., & ... (2023). Studi Literatur: Analisis Media Pembelajaran IPA untuk Meningkatkan Literasi Sains Siswa Sekolah Dasar. ... *Journal of Primary*
- Khotimah, H., Yulita, P., Ayu, S., & Syafaruddin, M. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Flipbook Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ipa Di Smk Negeri 2 Pangkep. *Guru Pencerah Semesta*, 1(2), 180–187. <https://doi.org/10.56983/gps.v1i2.864>
- Lakapu, P. A., Djara, J. I., Lakapu, D. E., & Nifus, D. A. (2023). Application Of Flip Book Media to Increasing Elementary Children’s Learning Interest. *International Journal of Educational Sciences and Development*, 1(1), 22–29. <https://doi.org/10.54099/ijesd.v1i1.671>
- Lestari, D. A. A., Suntari, Y., & Soleh, D. A. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Google Slide pada Muatan IPS Materi Sikap Kepahlawanan dan Patriotisme di Kelas IV Sekolah Dasar. ... *Technology Journal*.
- Mayasari, A., Pujasari, W., Ulfah, U., & Arifudin, O. (2021). Pengaruh Media Visual Pada Materi Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal Tahsinia*, 2(2), 173–179. <https://doi.org/10.57171/jt.v2i2.303>
- Mayshandy, M. F. (2019). Studi Literatur Pentingnya Penerapan Pendidikan Karakter bagi Pendidikan Formal Sekolah Menengah Pertama. *ScienceEdu*, 2(1), 67–71.
- Mursidi, A. P., Prananto, I. W., Arifani, F., & Setyawati, R. (2022). Pengembangan Flipbook Interaktif untuk siswa kelas 5 sekolah dasar pada materi siklus air. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 128. <https://doi.org/10.30659/pendas.9.2.128-141>
- Nugroho, A. y., Hartono, S. (2020). Analisis Kebutuhan Pembelajaran Pengetahuan Sosial Di Sekolah Dasar. *Jurnal Kependidikan : Penelitian Inovasi Pembelajaran*, 4(1), 15–25. <https://doi.org/10.21831/jk.v4i1.19736>
- Nurafiani, V., & Hindun Hindun. (2023). Peran: Ruang Guru Sebagai Aplikasi Berbasis Mobile Dalam Pекembangan Belajar Bahasa Indonesia Pada Siswa MTS. *PUSTAKA: Jurnal Bahasa Dan Pendidikan*, 4(1), 287–294. <https://doi.org/10.56910/pustaka.v4i1.1073>

Lilis Mulyaningtyas, Bambang Subali, Edi Kurniawan, Decky Avrilianda Parni. (2017). Faktor Internal Dan Eksternal Pembelajaran. *Tarbiya Islamica*, 5(1), 17–30.

Pasaribu, T. L., Naiborhu, R., & ... (2023). Analisis Perencanaan Pembelajaran IPA pada Kelas 5 SD 25 Muhammadiyah Medan. ... : *Indonesian Journal of ...*.

Pradita. (2022). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Prestasi Belajar. *Early Childhood Islamic Education Journal*, 03(01), 73–85. <https://doi.org/10.58176/eciejournal.v3i01.679>

Pratiwi, S. E., Jufri, A. W., & ... (2024). ... Bahan Ajar IPAS Berbantuan Wordwall Game Menggunakan Model PjBL untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi dan Numerasi pada Siswa Sekolah Dasar. *Indonesian Journal*

Puspita, A. M. I., Puspitaningsih, F., & Diana, K. Y. (2020). Keefektifan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Dan Inovasi Pendidikan Dasar*, 1(1), 49–54.

Risanatul, R., & Junaidi, J. (2022). Penyebab Peserta Didik Tidak Berpartisipasi Aktif dalam Pembelajaran Sosiologi di Kelas XI IPS 1 SMAN 4 Merangin Jambi. *Naradidik: Journal of Education and Pedagogy*, 1(3), 327–335. <https://doi.org/10.24036/nara.v1i3.74>

Risky, S. M. (2019). Analisis Penggunaan Media Video pada Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan*, 28(2), 73–79. <https://doi.org/10.17977/um009v28i22019p073>

Rohmah, O. T., Julia, J., & Syahid, A. A. (2023). Partisipasi Peserta Didik SD Dalam Proses Pembelajaran Berbasis Teknologi Pada Blended Learning. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(1), 208–219. <https://doi.org/10.35931/am.v7i1.1818>

Rustamana, A., Wahyuningsih, P., Azka, M. F., & Wahyu, P. (2024). Penelitian Metode Kuantitatif. *Sindoro Cendikia Pendidikan*, 5(6), 1–10.

Saefuddin, M. T., Wulan, T. N., Savira, S., & Juansah, D. E. (2023). TEKNIK PENGUMPULAN DATA KUANTITATIF DAN KUALITATIF PADA METODE PENELITIAN. *Teknik Pengumpulan Data Kuantitatif Dan Kualitatif Pada Metode Penelitian*, 2(6), 784–808.

Samsudin, M. (2020). Faktor-Faktor yang Memengaruhi Belajar. *Eduprof: Islamic Education Journal*, 2(2), 162–186. <https://doi.org/10.47453/eduprof.v2i2.38>

Santoso, F. A. (2020). Dampak penggunaan gawai terhadap pembelajaran siswa sd. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 49–54.

Sari, F. F. K., & Atmojo, I. R. W. (2021). Analisis Kebutuhan Bahan Ajar Digital Berbasis Flipbook untuk Memberdayakan Keterampilan Abad 21 Peserta Didik pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6079–6085. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1715>

Sudarta. (2022). *Pengembangan Media Spinning Wheel Pada Pembelajaran IPAS Materi Indonesiaku Kaya Raya di Kelas V SD Negeri 081234 Sibolga Disah*. 16(1), 1–23. <https://doi.org/10.24114/jgk.v8i4.62083>

Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan*. Alfabeta, cv.

Syahrizal, H., & Jailani, M. S. (2023). Jenis-Jenis Penelitian Dalam Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif. *Jurnal QOSIM Jurnal Pendidikan Sosial & Humaniora*, 1(1), 13–23.

Tanjung, H. S. (2016). *Pengaruh Penggunaan Metode Pembelajaran Siswa Materi Pokok Pecahan di Kelas III Sd Negeri 200407 Hutapadang*. 3(1), 35–42.

Utami, S., & Utami, P. (2020). Peningkatan Partisipasi Belajar dan Hasil Belajar Peserta Didik Teknik Audio Video di Masa Pandemi Covid-19 dengan WhatsApp Group. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 5(1), 75–88. <https://doi.org/10.21831/elinvo.v5i1.34254>

UU No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. (2003). *Undang-Undang No 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*, 1, 1–42.

Wahyuni, S., Sumarno, S., & Dwijayanti, I. (2024). Analisis Implementasi Kurikulum Merdeka pada Satuan Pendidikan Anak Usia Dini. *Tematik: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 3(1), 35–47. <https://doi.org/10.57251/tem.v3i1.1400>

Wiwik Sulistyawati, Wahyudi, S. T. (2022). Analisis Motivasi Belajar Siswa Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Blended Learning Saat Pandemi Covid-19 (Deskriptif Kuantitatif Di Sman 1 Babadan Ponorogo). *Kadikma*, 13(1), 68. <https://doi.org/10.19184/kdma.v13i1.31327>

Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>

Yuliyanto, R., Pujiati, P., Suroto, S., & Maydiantoro, A. (2022). Analisis Kebutuhan Pengembangan E-modul Pembelajaran Berbasis Flipbook Maker Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa. *Economic Education and Entrepreneurship Journal*, 5(1), 74–84. <https://doi.org/10.23960/e3j/v5i1.74-84>

Yunarzat, E., Kaune, S., HR, R., Nurindah, & Nasir. (2024). Peningkatan Hasil Belajar BimTIK Dengan Menggunakan Media Pocket book digital Berbasis Flipbook Pada Siswa Kelas XI IIS 1 SMA Negeri 10 Maros. *Journal Of Social Science Research*, 4, 6960–6971. <https://doi.org/10.31004/innovative.v4i1.8352>

PROFIL SINGKAT

Lilis Mulyaningtyas, lahir pada tahun 1995. Menyelesaikan Strata-1 pada tahun 2016 di prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, kemudian di tahun 2016-2017 mengikuti program Sarjana Mendidik di Daerah Terdepan, Terluar, dan Tertinggal di Sulawesi Tengah, tahun 2018 saya melanjutkan Pendidikan Profesi Guru. Pekerjaan saya dimulai tahun 2019 menjadi guru honorer sekolah negeri, tahun 2021 memulai di sekolah yang baru sebagai CPNS. Pada tahun 2024 saya melanjutkan pendidikan ke jenjang Strata-2 di Universitas Negeri Semarang dengan jurusan Pendidikan Dasar.