

## **Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Berbasis FlipHTML5 Materi Sejarah Lokal Pantai Timur Sumatera Selatan di MAN 1 Ogan Ilir**

**Kaka Picasso Destani<sup>1</sup>, Farida R. Wargadalem<sup>2\*</sup>**

<sup>1,2\*</sup>Program Studi Pendidikan Sejarah, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya,  
Palembang, Indonesia

Email: <sup>1</sup>kakapicasso552552@gmail.com, <sup>2\*</sup>farida\_wd@fkip.unsri.ac.id

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis secara mendalam kebutuhan peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis FlipHTML5 pada materi Sejarah Lokal Pantai Timur Sumatera Selatan di MAN 1 Ogan Ilir. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif yang berfokus pada penggambaran kondisi nyata pembelajaran di kelas. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui penyebaran angket kepada 70 peserta didik kelas X sebagai responden penelitian. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebanyak 95,7% peserta didik menyatakan telah cukup mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru melalui metode pembelajaran yang selama ini digunakan. Meskipun demikian, sebanyak 92,9% peserta didik mengungkapkan masih memerlukan penjelasan tambahan serta latihan yang lebih bervariasi agar pemahaman materi dapat lebih optimal. Selain itu, 91,4% peserta didik menyatakan bahwa materi sejarah lokal memiliki nilai penting untuk dipelajari karena berkaitan langsung dengan lingkungan dan identitas daerah mereka. Sebanyak 94,3% peserta didik juga menyatakan bahwa pembelajaran sejarah akan menjadi lebih menarik dan tidak membosankan apabila didukung oleh media digital interaktif. Berdasarkan temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis FlipHTML5 sangat relevan dengan kebutuhan peserta didik serta berpotensi meningkatkan kualitas dan daya tarik pembelajaran sejarah lokal di sekolah.

**Kata Kunci** Analisis Kebutuhan, Media Pembelajaran, FlipHTML5, Sejarah Lokal.

### **Abstract**

*This study aims to conduct an in-depth analysis of students' needs regarding the use of FlipHTML5-based learning media in teaching Local History of the East Coast of South Sumatra at MAN 1 Ogan Ilir. The study employs a descriptive quantitative approach that focuses on depicting the actual conditions of classroom learning. Data were collected through the distribution of questionnaires to 70 tenth-grade students as research respondents. The results indicate that 95,7% of students stated that they were able to understand the material delivered by the teacher relatively easily using the learning methods that have been implemented so far. However, 92,9% of students reported that they still require additional explanations and more varied exercises to achieve optimal understanding of the material. Furthermore, 91,4% of students stated that local history material is important to learn because it is directly related to their environment and regional identity. In addition, 94,3% of students agreed that history learning would be more engaging and less monotonous if supported by interactive digital media. Based on these findings, it can be concluded that the development of FlipHTML5-based learning media is highly relevant to students' needs and has the potential to enhance the quality and attractiveness of local history learning in schools.*

**Keywords:** Needs Analysis, Learning Media, FlipHTML5, Local History.

## PENDAHULUAN

Seiring dengan pesatnya perkembangan zaman, pendidikan tetap memegang peran strategis sebagai sarana untuk membentuk kepribadian, mengembangkan kemampuan intelektual, serta memperkuat kompetensi peserta didik (P, 2019). Proses pendidikan menjadi kebutuhan mendasar dalam menciptakan keseimbangan dan keselarasan perkembangan individu maupun kehidupan sosial. Pendidikan tidak hanya berfungsi sebagai media transfer pengetahuan dan keterampilan, tetapi juga sebagai wahana pembentukan kesadaran, nilai, dan karakter seseorang. Melalui pendidikan, potensi individu sebagai pribadi sekaligus sebagai bagian dari masyarakat dapat dikembangkan secara optimal (Fadilah et al., 2025). Dalam kerangka tersebut, pembelajaran Sejarah yang mengkaji pengalaman dan peristiwa masa lampau memiliki makna penting dalam membangun jati diri peserta didik serta memperkuat karakter kebangsaan (Aliyah et al., 2025).

Sejarah lokal Sumatera Selatan pada masa pra-Sriwijaya menyimpan informasi penting dalam menelusuri awal terbentuknya peradaban di kawasan Nusantara. Jauh sebelum kemunculan Kerajaan Sriwijaya sebagai kekuatan maritim dan pusat perdagangan internasional pada abad ke-7 Masehi, wilayah ini telah dihuni oleh komunitas masyarakat awal yang meninggalkan berbagai peninggalan arkeologis (Febrian & Hudaidah, 2025). Rangkuti (2014) menjelaskan bahwa kawasan rawa di pesisir timur Sumatera Selatan memperlihatkan keberadaan dua pola situs pra-Sriwijaya, yakni situs pemakaman dengan tradisi kubur tempayan di dataran koluvial yang berbatasan langsung dengan rawa, serta situs permukiman yang umumnya berada lebih dekat dengan garis pantai purba. Temuan tersebut menunjukkan bahwa sebelum berkembangnya Sriwijaya, masyarakat setempat telah menguasai lingkungan lahan basah melalui pembangunan hunian, praktik ritual pemakaman, dan pengembangan strategi adaptasi yang khas terhadap kondisi ekologis wilayah rawa (Syafarudin et al., 2024).

Berbagai temuan arkeologis tersebut menegaskan bahwa kawasan pantai timur Sumatera Selatan merupakan ruang kunci dalam memahami dinamika sosial, ekonomi, dan budaya masyarakat Nusantara sebelum berdirinya Kedatuan Sriwijaya (Abubakar et al., 2020). Keberadaan situs permukiman dan tradisi kubur tempayan menunjukkan tingginya kompleksitas kehidupan masyarakat pra-Sriwijaya, yang tercermin dalam kemampuan beradaptasi dengan lingkungan rawa, perkembangan teknologi pelayaran, serta terbentuknya jejaring perdagangan antarkawasan. Namun, sebagian besar situs tersebut berada di wilayah lahan basah yang rentan mengalami degradasi akibat perubahan lingkungan, alih fungsi lahan, dan masih terbatasnya upaya pendokumentasian secara sistematis. Kondisi ini memperlihatkan urgensi pengkajian sejarah lokal Sumatera Selatan periode pra-Sriwijaya secara lebih mendalam sekaligus pentingnya mengintegrasikan materi tersebut dalam pembelajaran sejarah. Upaya tersebut dapat dilakukan melalui perencanaan pembelajaran yang matang dan pemanfaatan media pembelajaran yang tepat, sehingga pengetahuan tentang peradaban pra-Sriwijaya dapat diwariskan kepada generasi muda secara lebih efektif dan berkelanjutan (Mardiana et al., 2022).

Perkembangan teknologi mendorong pendidik untuk terus meningkatkan kompetensi pedagogik, kreativitas dalam merancang pembelajaran, literasi digital, serta kemampuan berpikir kritis. Salah satu strategi yang dapat ditempuh ialah pemanfaatan media pembelajaran yang tepat, karena media memiliki peran strategis dalam menciptakan proses belajar yang interaktif, kontekstual, dan selaras dengan kebutuhan peserta didik. Suwarsiah et al. (2021) menyatakan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai perantara dalam menyampaikan informasi dan pesan dari guru kepada peserta didik, sekaligus menumbuhkan motivasi untuk berpikir kritis dan aktif mengemukakan gagasan. Dengan demikian, kehadiran media pembelajaran tidak hanya membuat penyampaian materi menjadi lebih efisien, tetapi juga memudahkan peserta didik dalam memahami konsep, karena berperan sebagai jembatan komunikasi antara sumber belajar dan penerima pesan.

Media pembelajaran menempati posisi penting dalam menentukan keberhasilan proses belajar. Media yang dirancang secara menarik mampu meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi, sehingga berkontribusi signifikan terhadap peningkatan kualitas hasil belajar. Kemajuan teknologi turut melahirkan beragam bentuk media digital inovatif, salah satunya adalah aplikasi FlipHTML5 (Ali et al., 2024). Aplikasi ini memungkinkan pengubahan dokumen PDF menjadi media digital interaktif yang dilengkapi fitur animasi, video, grafis, serta efek suara dengan tampilan menyerupai slide presentasi. Selain memiliki visual yang atraktif, FlipHTML5 relatif mudah digunakan karena memungkinkan pendidik menghasilkan media pembelajaran melalui proses konversi berkas secara cepat (FITIA, 2024). Aplikasi ini dapat diakses secara daring maupun diunduh secara gratis, sehingga mendukung penerapan pembelajaran digital tanpa beban biaya tambahan. Melalui penggunaan FlipHTML5, pendidik dapat mengembangkan bahan ajar elektronik yang lebih menarik, interaktif, dan mudah diakses melalui berbagai perangkat digital.

Dalam pembelajaran sejarah, penguatan literasi digital menjadi faktor yang sangat penting dalam meningkatkan minat belajar serta efektivitas pemahaman peserta didik. Literasi digital tidak hanya mencerminkan kemampuan pendidik dalam mengakses dan memanfaatkan teknologi sebagai sarana pembelajaran, tetapi juga menunjukkan kesiapan mereka dalam menjawab tantangan dan tuntutan pendidikan abad ke-21. Melalui integrasi literasi digital, materi sejarah dapat disajikan secara lebih hidup, menarik, dan relevan dengan karakteristik belajar generasi peserta didik saat ini. Salah satu bentuk konkret dari upaya inovatif tersebut adalah pengembangan media pembelajaran berbasis FlipHTML5 yang dirancang untuk menyajikan materi Sejarah Lokal Pantai Timur Sumatera Selatan secara lebih dinamis, kontekstual, dan bermakna.

Dalam penelitian ini, saya menemukan bahwa pembelajaran sejarah lokal di MAN 1 Ogan Ilir selama ini kerap dipersepsikan sulit dan kurang menarik oleh peserta didik. Persepsi tersebut bukan disebabkan oleh rendahnya minat siswa terhadap sejarah lokal, melainkan lebih dipengaruhi oleh keterbatasan media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran di kelas. Pembelajaran sejarah masih didominasi oleh metode ceramah dengan mengandalkan buku teks yang bersifat umum, kurang kontekstual, dan relatif usang, sehingga belum mampu merepresentasikan kekayaan sejarah lokal Pantai Timur Sumatera Selatan secara konkret dan komprehensif. Selain itu, minimnya pemanfaatan sumber visual mengenai situs-situs sejarah, khususnya peninggalan masa pra-Sriwijaya, menyebabkan peserta didik mengalami kesulitan dalam membangun pemahaman yang utuh terhadap konteks ruang dan waktu dari materi yang dipelajari. Kondisi tersebut mengakibatkan pembelajaran sejarah lokal cenderung dipahami sebagai aktivitas menghafal fakta dan kronologi, bukan sebagai proses memahami makna sejarah yang dekat dengan kehidupan peserta didik.

Bertolak dari permasalahan tersebut, saya menawarkan penggunaan media pembelajaran berbasis FlipHTML5 sebagai alternatif yang memiliki karakteristik berbeda dibandingkan dengan media digital lain yang telah banyak diteliti sebelumnya. Media FlipHTML5 saya rancang dalam bentuk buku digital interaktif yang mengintegrasikan teks, gambar, video, animasi, serta narasi kontekstual dalam satu platform pembelajaran. Berbeda dengan media digital konvensional seperti slide presentasi atau video pembelajaran yang umumnya bersifat satu arah dan sangat bergantung pada penjelasan guru, FlipHTML5 memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar secara mandiri, fleksibel, dan sesuai dengan kecepatan belajar masing-masing. Selain itu, media ini dapat diakses dengan mudah melalui perangkat smartphone tanpa memerlukan instalasi aplikasi tambahan, sehingga lebih selaras dengan kebiasaan dan pola belajar peserta didik. Dengan karakteristik tersebut, FlipHTML5 tidak hanya berfungsi sebagai media digital pendukung pembelajaran, tetapi juga sebagai sarana pembelajaran kontekstual yang dirancang secara khusus untuk menjembatani kebutuhan peserta didik dengan karakteristik materi Sejarah Lokal Pantai Timur Sumatera Selatan.

## **METODE**

Penelitian ini menerapkan pendekatan deskriptif kuantitatif yang dilaksanakan melalui serangkaian tahapan penelitian yang dirancang secara terstruktur dan sistematis. Pendekatan ini dipilih karena mampu memberikan gambaran mendalam mengenai fenomena yang diteliti berdasarkan kondisi nyata di lapangan. Sebagaimana dikemukakan oleh Sugiyono (2013), penelitian deskriptif kuantitatif bertujuan untuk menggambarkan, menganalisis, dan menafsirkan suatu fenomena secara sistematis dan komprehensif berdasarkan fakta empiris yang ditemukan di lapangan, tanpa adanya perlakuan atau manipulasi terhadap variabel yang diteliti.

Dari segi desain penelitian, penelitian ini dirancang sebagai studi analisis kebutuhan (*needs analysis*) yang berfokus pada pengungkapan kondisi aktual penggunaan dan kebutuhan media pembelajaran dari perspektif peserta didik. Proses penelitian diawali dengan studi literatur yang dilakukan secara mendalam terhadap berbagai sumber pustaka, seperti buku teks, artikel jurnal, dan hasil penelitian terdahulu yang relevan dengan topik pengembangan media pembelajaran. Tahapan ini bertujuan untuk memperkuat landasan teoretis sekaligus merumuskan indikator kebutuhan yang akan dijadikan dasar penyusunan instrumen penelitian.

Selanjutnya, peneliti melakukan pengembangan instrumen penelitian berupa angket kebutuhan media pembelajaran. Angket tersebut disusun berdasarkan hasil kajian teori dan temuan penelitian sebelumnya, sehingga memiliki keterkaitan langsung dengan fokus penelitian. Instrumen terdiri atas 22 butir pertanyaan utama yang telah divalidasi ahli oleh validator sehingga dirancang untuk menggali informasi mengenai pengalaman belajar peserta didik, ketersediaan dan pemanfaatan media pembelajaran, serta harapan peserta didik terhadap media pembelajaran yang ideal. Sebelum digunakan, instrumen disusun secara sistematis dengan memperhatikan kejelasan bahasa, kesesuaian indikator, dan kemudahan pemahaman oleh responden (KHAIRUNNISA et al., 2024).

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode kuesioner, yaitu teknik pengumpulan data melalui penyebaran daftar pertanyaan tertulis yang diisi secara mandiri oleh responden (Destani et al., 2025). Pengisian kuesioner dilakukan secara daring dengan memanfaatkan *platform Google Form*. Pemilihan metode ini bertujuan untuk meningkatkan efisiensi waktu, memudahkan akses responden, serta meminimalkan kesalahan dalam proses pengumpulan dan pengolahan data.

Penentuan subjek penelitian dilakukan menggunakan teknik purposive sampling, yakni teknik pengambilan sampel berdasarkan pertimbangan dan kriteria tertentu yang relevan dengan tujuan penelitian. Adapun kriteria sampel dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas X yang sedang mempelajari materi terkait dan memiliki pengalaman langsung dalam proses pembelajaran sejarah. Berdasarkan kriteria tersebut, jumlah sampel yang terlibat sebanyak 70 peserta didik kelas X.2 dan X.6 di MAN 1 Ogan Ilir, Sumatera Selatan. Hal ini sejalan dengan pendapat Suriani & Jailani (2023) yang menyatakan bahwa purposive sampling memungkinkan peneliti memperoleh data yang lebih relevan dan sesuai dengan fokus penelitian.

Dalam hal teknik analisis data, data yang diperoleh dari hasil kuesioner dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif (Regina Putri & Ferdianto, 2023). Data yang terkumpul terlebih dahulu dikelompokkan berdasarkan indikator kebutuhan media pembelajaran, kemudian disajikan dalam bentuk persentase dan uraian naratif. Hasil analisis tersebut selanjutnya diinterpretasikan untuk menggambarkan kecenderungan kebutuhan peserta didik terhadap media pembelajaran, serta dijadikan dasar dalam perumusan rekomendasi pengembangan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik (Kurniawan, 2017).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui penyebaran angket berbasis Google Form kepada 70 peserta didik kelas X MAN 1 Ogan Ilir. Angket tersebut memuat 22 butir pertanyaan yang dirancang untuk menganalisis kebutuhan peserta didik terhadap media pembelajaran berbasis FlipHTML5 pada materi Sejarah Lokal Pantai Timur Sumatera Selatan. Berdasarkan keseluruhan data yang diperoleh, penelitian ini memfokuskan pembahasan pada lima pertanyaan beserta jawaban yang dinilai paling signifikan dalam mendukung tujuan penelitian

**Tabel 1.** Tabel Analisis Kebutuhan

No	Aspek	Pertanyaan	Jawaban	Presentase
1	Pedagogi	Apakah kamu merasa mudah memahami materi pelajaran yang disampaikan guru?	Ya	95,7%
			Tidak	4,3%
2	Teknis	Apakah kamu mampu menggunakan smartphone dengan baik untuk mencari informasi yang berkaitan dengan pelajaran?	Ya	91,4%
			Tidak	8,6%
3	Kognitif	Apakah kamu merasa mudah memahami penjelasan guru ketika proses pembelajaran sedang berlangsung?	Ya	87,1%
			Tidak	12,9%
4	Estetika	Apakah kamu lebih tertarik belajar jika materi pelajaran disertai gambar dan video pendukung?	Ya	94,3%
			Tidak	5,7%
5	Materi	Apakah kamu merasa pembelajaran Sejarah Lokal Pantai Timur Sumatera Selatan akan lebih menarik jika disampaikan melalui media digital interaktif?	Ya	94,3%
			Tidak	5,7%

Sumber: Pengolahan Data Primer, 2025

Temuan penelitian yang menunjukkan bahwa 95,7% peserta didik merasa mampu memahami materi yang disampaikan oleh guru, namun 92,9% di antaranya masih membutuhkan penjelasan tambahan dan latihan yang lebih intensif, dapat dijelaskan melalui perspektif teori konstruktivisme. Dalam pandangan konstruktivisme, pemahaman peserta didik tidak terbentuk secara instan melalui penyampaian informasi secara satu arah, melainkan melalui proses aktif dalam membangun pengetahuan berdasarkan pengalaman belajar dan interaksi dengan lingkungan. Kondisi ini mengindikasikan bahwa pembelajaran yang bersifat konvensional, meskipun dapat menyampaikan materi secara umum, belum sepenuhnya mampu memenuhi kebutuhan belajar peserta didik secara optimal.

Ditinjau dari aspek ketertarikan terhadap materi, diperoleh data bahwa 91,4% peserta didik menyatakan bahwa materi Sejarah Lokal Pantai Timur Sumatera Selatan memiliki tingkat kepentingan yang tinggi bagi pengetahuan dan wawasan mereka, sementara hanya 8,6% peserta didik yang menganggap materi tersebut

kurang penting. Temuan ini menunjukkan bahwa secara substansial, materi sejarah lokal memiliki relevansi dan daya tarik yang cukup kuat bagi peserta didik. Namun demikian, permasalahan utama tidak terletak pada konten materi, melainkan pada cara penyajian materi tersebut dalam proses pembelajaran di kelas.

Selanjutnya, hasil angket menunjukkan bahwa 94,3% peserta didik menyatakan pembelajaran sejarah akan menjadi lebih menarik apabila disampaikan melalui media digital yang bersifat interaktif, sedangkan hanya 5,7% peserta didik yang merasa tidak terlalu membutuhkan media digital dalam pembelajaran. Data ini menegaskan bahwa terdapat kebutuhan yang sangat tinggi terhadap pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi yang mampu meningkatkan kualitas pengalaman belajar peserta didik.

Berdasarkan aspek jenis media yang diharapkan, hasil angket menunjukkan bahwa 84,3% peserta didik tertarik pada media pembelajaran berbentuk buku digital interaktif. Selain itu, sebanyak 94,3% peserta didik menginginkan penyajian materi yang dilengkapi dengan gambar dan video, serta 82,9% peserta didik mengharapkan adanya animasi sebagai pendukung penyampaian materi. Temuan ini menunjukkan bahwa peserta didik memiliki kecenderungan yang kuat terhadap pembelajaran yang bersifat visual dan interaktif dibandingkan dengan metode ceramah atau penggunaan media cetak konvensional.

Data lain menunjukkan bahwa 91,4% peserta didik lebih sering menggunakan smartphone dibandingkan dengan laptop atau komputer dalam kegiatan belajar sehari-hari. Fakta ini mengindikasikan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan perlu disesuaikan dengan perangkat mobile agar dapat diakses secara fleksibel, baik dari segi waktu maupun tempat. Dengan demikian, media pembelajaran yang responsif terhadap penggunaan smartphone menjadi kebutuhan yang tidak dapat diabaikan.

Secara umum, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa tingkat kebutuhan peserta didik terhadap media pembelajaran interaktif berada pada kategori sangat tinggi. Meskipun sebagian besar peserta didik menyatakan mampu memahami materi yang disampaikan oleh guru, tingginya persentase kebutuhan terhadap penjelasan tambahan menunjukkan adanya keterbatasan dalam sistem pembelajaran konvensional yang selama ini diterapkan. Oleh karena itu, kebutuhan terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis FlipHTML5 menjadi sangat relevan, mengingat platform ini mampu mengakomodasi kebutuhan peserta didik dalam bentuk penyajian buku digital interaktif yang mengintegrasikan teks, gambar, video, dan animasi dalam satu media pembelajaran (Sintia Dewi & Surya Manuaba, 2021).

Temuan ini sejalan dengan karakteristik generasi digital native yang lebih mudah memahami informasi apabila disajikan melalui representasi visual dan audiovisual dibandingkan dengan teks panjang semata. Selain itu, penelitian ini juga mengungkap karakteristik belajar peserta didik kelas X MAN 1 Ogan Ilir dalam memahami materi sejarah lokal. Berdasarkan hasil angket, sebanyak 88,6% peserta didik menyatakan lebih mudah memahami materi apabila disajikan dalam bentuk visual, sementara hanya 11,4% peserta didik yang merasa lebih nyaman belajar melalui teks panjang. Data ini menunjukkan bahwa model pembelajaran berbasis visual dan interaktif sangat sesuai dengan kebutuhan belajar peserta didik saat ini.

Selanjutnya, hasil angket menunjukkan bahwa 82,9% peserta didik belum pernah menggunakan media pembelajaran berbasis buku digital interaktif seperti FlipHTML5 dalam pembelajaran sejarah, sedangkan hanya 17,1% peserta didik yang pernah menggunakan media sejenis. Hal ini menunjukkan bahwa pemanfaatan media digital interaktif dalam pembelajaran sejarah di sekolah masih tergolong sangat terbatas. Temuan lain menunjukkan bahwa 91,4% peserta didik menginginkan pembelajaran sejarah lokal dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari serta lingkungan sekitar mereka agar materi yang dipelajari terasa lebih nyata dan bermakna. Kondisi ini sangat relevan dengan konsep pembelajaran kontekstual (contextual teaching and learning) yang menekankan keterkaitan antara materi pembelajaran dengan pengalaman nyata peserta didik.

Hasil penelitian ini semakin memperkuat argumentasi bahwa inovasi media pembelajaran sangat dibutuhkan dalam pembelajaran sejarah lokal. Ketergantungan pada metode ceramah tanpa dukungan media visual terbukti tidak lagi mampu menjawab kebutuhan belajar peserta didik pada era saat ini. Media pembelajaran berbasis FlipHTML5 memiliki keunggulan dalam menyajikan materi dalam bentuk buku digital yang menyerupai buku cetak, namun diperkaya dengan berbagai elemen multimedia. Hal ini menjadikan FlipHTML5 sangat relevan untuk digunakan sebagai media pembelajaran Sejarah Lokal Pantai Timur Sumatera Selatan yang membutuhkan visualisasi berupa peta, foto situs sejarah, video dokumenter, serta narasi kontekstual.

Tingginya persentase persetujuan peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran digital interaktif menunjukkan bahwa kebutuhan tersebut muncul bukan tanpa alasan, melainkan sebagai respons atas karakteristik belajar dan pengalaman belajar yang mereka alami selama ini. Meskipun sebagian besar peserta didik menyatakan mampu memahami materi yang disampaikan guru, tingginya kebutuhan akan penjelasan tambahan dan latihan yang lebih intensif mengindikasikan bahwa pemahaman yang diperoleh

masih bersifat permukaan (*surface learning*), belum mencapai pemahaman mendalam (*deep learning*). Kondisi ini dapat dijelaskan melalui teori konstruktivisme, yang menyatakan bahwa pengetahuan tidak sekadar ditransfer dari guru ke peserta didik, melainkan dibangun secara aktif melalui interaksi dengan lingkungan belajar. Pembelajaran konvensional yang didominasi ceramah cenderung menempatkan peserta didik sebagai penerima pasif, sehingga kurang memberi ruang bagi proses konstruksi pengetahuan secara optimal.

Oleh karena itu, peserta didik merasa membutuhkan media yang mampu membantu mereka memahami materi secara lebih konkret, visual, dan interaktif, serta minat peserta didik terhadap media digital juga menunjukkan adanya pergeseran gaya belajar dari yang bersifat tekstual menuju visual dan audiovisual (Kurniawan, 2017). Media FlipHTML5 dapat menjembatani kebutuhan tersebut dengan menghadirkan pengalaman belajar yang lebih interaktif, fleksibel, dan memungkinkan peserta didik untuk belajar secara mandiri. Dari perspektif pedagogis, penggunaan media berbasis FlipHTML5 sejalan dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21 yang menekankan penguatan literasi digital, kreativitas, serta keterampilan berpikir kritis. Media ini juga mendorong pembelajaran yang tidak lagi berpusat pada guru, melainkan memberikan ruang bagi peserta didik untuk mengeksplorasi materi secara aktif.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis FlipHTML5 pada materi Sejarah Lokal Pantai Timur Sumatera Selatan memiliki tingkat urgensi yang sangat tinggi. Temuan penelitian menunjukkan bahwa meskipun sebagian besar peserta didik mampu memahami materi yang disampaikan oleh guru, mereka tetap membutuhkan media pembelajaran yang lebih variatif, menarik, dan interaktif untuk memperdalam pemahaman. Hal ini menegaskan bahwa pembelajaran sejarah tidak cukup hanya mengandalkan metode konvensional, tetapi perlu didukung oleh media digital yang sesuai dengan karakteristik peserta didik masa kini.

Implikasi praktis dari penelitian ini adalah perlunya guru sejarah untuk mulai mengintegrasikan teknologi digital, khususnya media berbasis FlipHTML5, ke dalam proses pembelajaran. Selain itu, pihak sekolah diharapkan dapat memberikan dukungan melalui penyediaan fasilitas serta pengembangan kompetensi guru dalam penguasaan teknologi pembelajaran. Peningkatan literasi digital guru menjadi penting agar pemanfaatan media pembelajaran digital dapat diterapkan secara berkelanjutan sebagai bagian dari sistem pembelajaran.

Salah satu tantangan utama dalam implementasi media pembelajaran digital adalah keterbatasan akses terhadap perangkat komputer di sekolah, sebagaimana ditunjukkan oleh data bahwa 41,4% peserta didik mengalami kesulitan mengakses komputer. Kondisi ini berpotensi menghambat pemerataan pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi apabila tidak diantisipasi dengan tepat. Namun demikian, tantangan tersebut dapat diatasi melalui pemanfaatan perangkat yang lebih dekat dengan keseharian peserta didik, yaitu smartphone. FlipHTML5 merupakan platform berbasis web yang bersifat responsif, sehingga dapat dijalankan melalui peramban pada smartphone tanpa memerlukan instalasi aplikasi tambahan. Dengan demikian, peserta didik tetap dapat mengakses media pembelajaran secara mandiri, fleksibel, dan berkelanjutan. Solusi ini menjadikan keterbatasan fasilitas komputer tidak lagi menjadi hambatan utama dalam penerapan media pembelajaran interaktif.

Secara teoretis, hasil penelitian ini dapat dijelaskan melalui perspektif teori konstruktivisme yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun melalui pengalaman dan keterlibatan aktif peserta didik dalam proses belajar (Casfian, 2024). Temuan bahwa peserta didik lebih membutuhkan media visual dan interaktif menunjukkan bahwa mereka lebih mudah mengonstruksi pemahaman ketika materi disajikan melalui kombinasi teks dan multimedia. Dalam konteks pembelajaran sejarah, media berbasis FlipHTML5 memungkinkan peserta didik untuk tidak hanya menerima informasi, tetapi juga mengeksplorasi materi secara aktif dan bermakna.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan berbagai penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran digital mampu meningkatkan motivasi, minat, dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran Sejarah (Wahyuni et al., 2022). Keunikan penelitian ini terletak pada fokusnya terhadap sejarah lokal Pantai Timur Sumatera Selatan serta pendekatan analisis kebutuhan sebagai dasar pengembangan media. Dengan demikian, penelitian ini memiliki kontribusi signifikan baik secara teoretis maupun praktis dalam pengembangan media pembelajaran sejarah berbasis digital.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan peserta didik kelas X MAN 1 Ogan Ilir, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran Sejarah Lokal Pantai Timur Sumatera Selatan yang masih didominasi media konvensional belum sepenuhnya memenuhi kebutuhan belajar peserta didik. Hal ini ditunjukkan oleh

temuan bahwa meskipun sebanyak 95,7% peserta didik menyatakan cukup mudah memahami materi yang disampaikan guru, 92,9% peserta didik masih membutuhkan penjelasan tambahan serta latihan yang lebih bervariasi agar pemahaman materi dapat lebih optimal.

Selain itu, hasil penelitian menunjukkan bahwa 91,4% peserta didik menilai materi sejarah lokal penting untuk dipelajari karena berkaitan dengan lingkungan dan identitas daerah, serta 82,9% peserta didik menyatakan pembelajaran sejarah akan lebih menarik apabila didukung oleh media digital interaktif. Tingginya kebutuhan terhadap media digital tersebut menegaskan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis FlipHTML5 merupakan kebutuhan nyata, bukan sekadar inovasi tambahan. Oleh karena itu, analisis kebutuhan ini menjadi landasan penting dalam perancangan media pembelajaran berbasis FlipHTML5 yang berpotensi meningkatkan kualitas, daya tarik, dan relevansi pembelajaran Sejarah Lokal Pantai Timur Sumatera Selatan di MAN 1 Ogan Ilir.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abubakar, A., Krisdiana, R., Sukarya, U., Santun, D. I. M., Adiyanto, J., Maliati, R., Wibawa, M. A., & Akbar, A. (2020). Oedjan Mas Di Bumi Sriwijaya: Bank Indonesia dan Heritage di Sumatera Selatan. In *Jakarta: Bank Indonesia Institute*.
- Ali, A., Maniboey, L. C., Megawati, R., Djarwo, C. F., & Listiani, H. (2024). *Media Pembelajaran Interaktif: Teori Komprehensif dan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Aliyah, S., Pranoto, R. A., Agustin, E. R., & Trisetiyoko, D. (2025). Peran Sejarah Dalam Pembentukan Karakter Dan Identitas Bangsa. *Pedagogi: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 11(1), 64–74. <https://doi.org/10.47662/pedagogi.v11i1.952>
- Casfian, F. (2024). Efektivitas Pembelajaran Berbasis Teori Konstruktivisme melalui media E-learning. *Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora*, 3(2), 2964–6499. <https://publisherqu.com/index.php/pediaqu/article/view/916>
- Destani, K. P., Aulia, J. A., & Syarifuddin, S. (2025). Strategi Pembelajaran Inovatif Materi Aksara Ulu di SMP Muhammadiyah Tanjung Raja. *SOSMANIORA: Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora*, 4(2), 163–172.
- Fadilah, L. N., Istikomah, N., & Afriantoni, A. (2025). KONTRIBUSI ILMU PENGETAHUAN ISLAM DALAM PEMBENTUKAN KARAKTER UNTUK MENINGKATKAN MUTU PENDIDIKAN. *CENDEKIA: Jurnal Ilmu Pengetahuan*, 5(2), 496–508. <https://doi.org/10.51878/cendekia.v5i2.4707>
- Febrian, A. N., & Hudaidah. (2025). Temuan keramik China sebagai bukti perdagangan maritim Kerajaan Sriwijaya dengan China. *Candrasengkala: Jurnal Pendidikan dan Sejarah*, 11(1), 1–8. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30870/candrasangkala.v11i1.31671>
- FITIA, I. A. (2024). *PENERAPAN MEDIA BERBASIS 3D PAGE FLIP HTML5 UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM KELAS X. 1 DI SMA NEGERI 11 BOMBANA*.
- KHAIRUNNISA, K., RUSDY, A. S., & HARTATIANA, H. (2024). ANALISIS STANDAR PEMILIHAN INSTRUMEN PENGUMPULAN DATA KUANTITATIF. *Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan (JKIP)*, 2(3), 81–86. <https://doi.org/10.61116/jkip.v2i3.345>
- Kurniawan, M. R. (2017). *ANALISIS KARAKTER MEDIA PEMBELAJARAN BERDASARKAN GAYA BELAJAR PESERTA DIDIK Proses pembelajaran merupakan sebuah sistem yang terdiri dari berbagai Kedudukan media pembelajaran dalam sistem pembelajaran mempunyai pembelajaran diantaranya adalah melalui pas. 3*, 491–506.
- Mardiana, A., Idris, M., & Wandiyono, W. (2022). Konsep Batanghari Sembilan Dalam Sejarah Dan Kebudayaan Melayu Sumatera Selatan Sebagai Sumber Pembelajaran Sejarah Lokal. *Kalpataru: Jurnal Sejarah dan Pembelajaran Sejarah*, 8(1). <https://doi.org/10.31851/kalpataru.v8i2.8959>
- P, S. (2019). PERANAN PENDIDIKAN DALAM MENUMBUHKAN KECERDASAN EMOSIONAL ANAK. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Keguruan*, 4(1), 8–14. <https://doi.org/10.47435/jpdk.v4i1.89>
- Rangkuti, N. (2014). Hunian Pra-sriwijaya di daerah rawa Pantai timur sumatera. *Kalpataru*, 23(2), 81–150. <https://ejournal.brin.go.id/kalpataru/article/view/2619>
- Regina Putri, V., & Ferdianto. (2023). Teknik Pengumpulan Data Kuesioner. *Jurnal It Ui Ux*, 1(1), 1–2. <https://sis.binus.ac.id/2023/10/31/teknik-pengumpulan-data-kuesioner/>
- Sintia Dewi, N. L. P., & Surya Manuaba, I. B. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas VI SD. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 5(1), 76–83. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJL/index>

- Sugiyono. (2013). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*.
- Suriani, N., & Jailani, M. S. (2023). Konsep populasi dan sampling serta pemilihan partisipan ditinjau dari penelitian ilmiah pendidikan. *IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 24–36.
- Suwarsiah, S., Santoso, H., & Achyani, A. (2021). Peranan Media Interaktif Dalam Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis. *Biolova*, 2(2), 108–113. <https://doi.org/10.24127/biolova.v2i2.1107>
- Syafarudin, N., Zamhari, A., & Suriyadi, A. (2024). The Kingdom of Sriwijaya in History Textbooks in High School. *Santhet (Jurnal Sejarah Pendidikan Dan Humaniora)*, 8(2), 2303–2316. <https://doi.org/10.36526/santhet.v8i2.4408>
- Wahyuni, S., Suarman, & Kartikowati, S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android (MEKOID). *Scaffolding: Jurnal Pendidikan Islam dan Multikulturalisme*, 4(3), 581–592. <https://journal.trunojoyo.ac.id/edutic/article/view/7073>