



Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran bagi Siswa Sekolah Dasar

Ira Andriani ✉, Universitas PGRI Madiun

Ivayuni Listiani, Universitas PGRI Madiun

Fauzatul Ma'rufah Rohmanurmeta, Universitas PGRI Madiun

✉ iraandriani45@gmail.com

Abstrak: Pendidikan dasar sangat membutuhkan inovasi media pembelajaran untuk meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar. Namun, banyak guru masih menghadapi kendala dalam penggunaan media, seperti keterbatasan waktu dan kenyamanan dengan metode tradisional, yang berdampak pada kurangnya motivasi dan pemahaman siswa. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan menganalisis kebutuhan media pembelajaran di sekolah dasar. Untuk mengidentifikasi jenis media yang lebih efektif dan inovatif. Menggunakan metode deskriptif kualitatif, data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, dengan instrumen yang mencakup indikator penggunaan media, sarana prasarana, kurikulum, permasalahan pembelajaran, ketertarikan siswa, dan kesiapan digital. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan saat ini di SDN Jiwan 01 masih terbatas pada media cetak konvensional yang tidak efektif, kurang interaktif, dan monoton. Kondisi ini menyebabkan menurunnya minat belajar siswa, kesulitan memahami materi abstrak, kebosanan, rendahnya interaksi, dan pencapaian tujuan pembelajaran yang kurang optimal, diperparah dengan belum adanya pemanfaatan media teknologi digital interaktif.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Kebutuhan Media, Pendidikan.



PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan fondasi utama dalam pengembangan karakter dan kompetensi individu, terutama pada usia dini. Sekolah dasar sebagai tahap awal pendidikan formal memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk pola pikir dan keterampilan dasar siswa. Inovasi dalam pendidikan menjadi sangat penting untuk meningkatkan efektivitas proses pembelajaran. Teknologi adalah sebuah media yang paling utama serta menjadi peranan penting dalam setiap perkembangan pada aspek kehidupan termasuk percepatan pembelajaran (Pamungkas, 2023). Dalam konteks ini, media pembelajaran menjadi salah satu elemen kunci yang dapat mendukung proses belajar mengajar. Tugas guru tidak hanya sekedar mentransfer ilmu pengetahuan, tetapi juga harus mampu memahami perbedaan karakter antara peserta didik sehingga dapat mencari solusi ketika peserta didik mengalami kesulitan dalam pembelajaran. Hal ini menuntut setiap guru untuk dapat menciptakan proses pembelajaran yang optimal, baik dari segi penyampaian materi, penerapan strategi dan metode pembelajaran, serta pemanfaatan media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang disampaikan.

Proses pembelajaran dapat dicapai secara optimal apabila pembelajaran yang dirancang berkualitas. Media pembelajaran dapat membantu proses kegiatan belajar yang bertujuan untuk memperjelas penyampaian makna pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat disampaikan dengan lebih sempurna dan baik (Saputra et al., 2023). Kenyataan di lapangan seringkali tidak sesuai dengan teori yang ada. Banyak guru yang tidak menggunakan media saat mengajar, sehingga siswa merasa bahwa kegiatan belajar itu membosankan. Ada banyak cara untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, salah satunya adalah dengan melakukan inovasi dalam pembelajaran. Inovasi ini harus bertujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa, baik dalam aspek pengetahuan, sikap, maupun keterampilan. Namun, banyak guru menghadapi berbagai kendala dalam menggunakan media pembelajaran. Beban kerja yang berat, seperti mengajar dan mengurus administrasi, membuat guru tidak memiliki cukup waktu untuk mengembangkan media pembelajaran. Selain itu, kurangnya disiplin dalam mengelola media juga menjadi masalah. Banyak guru yang sudah terlalu nyaman dengan metode pengajaran tradisional, sehingga mengabaikan pentingnya penggunaan media pembelajaran. Menurut Tohiri et al., (2022) guru perlu terus mengembangkan dan meningkatkan kemampuan mengajarnya agar dapat menyampaikan materi dan mengatur kelas dengan baik.

Media pembelajaran juga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran bagi pendidik sebagai sarana untuk membantu penyampaian materi pembelajaran yang inovatif, kreatif, komprehensif, menarik antusias peserta didik serta menciptakan situasi belajar yang menyenangkan. Melalui pembelajaran siswa dilatih untuk menerima pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan keinginan, sehingga peserta didik menjadi termotivasi dan ikut serta terlibat pada pembelajaran. Kehadiran media memegang peranan yang sangat penting, dengan memakai media pembelajaran siswa akan lebih gampang terangsang pemikirannya dan tidak mudah jenuh, bersama dengan itu media pembelajaran sanggup menaruh citra yang lebih jelas kepada siswa mengenai materi yang ingin dipelajari (Yunanto, 2022).

Menganalisis kebutuhan adalah langkah penting dalam membuat media pembelajaran. Tujuannya adalah untuk membuat media yang sesuai dengan apa yang dibutuhkan oleh siswa dan guru, sehingga proses belajar menjadi lebih interaktif. Menurut Nasrulloh & Ismail (2018) analisis kebutuhan adalah bagian dari proses yang meliputi pengembangan, pelaksanaan, dan penilaian program. Dengan memulai dari analisis kebutuhan, media yang dibuat akan lebih berguna bagi guru dan siswa. Untuk mengetahui kebutuhan siswa dalam pembelajaran yang melibatkan media pembelajaran, sangat penting untuk melakukan analisis kebutuhan secara

menyeluruh, karena melalui proses ini kita dapat mengidentifikasi berbagai jenis kebutuhan siswa, termasuk preferensi mereka terhadap metode belajar, materi yang paling menarik bagi mereka, serta tantangan yang mereka hadapi dalam memahami pelajaran, sehingga hasil analisis tersebut dapat digunakan sebagai dasar untuk merancang media pembelajaran yang lebih efektif dan sesuai dengan karakteristik serta harapan siswa. Tujuan penelitian ini untuk menganalisis kebutuhan media pembelajaran di sekplah dasar.

Penggunaan media pembelajaran tidak hanya membantu dalam mengelola kegiatan belajar di kelas dengan lebih efisien dan efektif, tetapi juga membuat siswa lebih mudah memahami materi yang kompleks. Media yang dirancang dengan menarik dan inovatif dapat menyentuh berbagai cara belajar siswa, sehingga membuat proses belajar menjadi lebih menarik. Selain itu, media pembelajaran berfungsi sebagai alat interaktif yang didasarkan pada prinsip bahwa perilaku yang dilakukan dengan perasaan senang akan lebih mudah diingat. Teori yang mendasari hal ini adalah teori stimulus-respons (S-R), yang menjelaskan bahwa rangsangan tertentu dapat memicu respons dari siswa. Dengan menggunakan teori ini, pembelajaran dapat memberikan banyak keuntungan, seperti: (1) jika dirancang dengan baik, media pembelajaran dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, (2) dapat menumbuhkan dan meningkatkan motivasi belajar siswa, (3) mendukung pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan masing-masing siswa, dan (4) berfungsi sebagai sarana untuk menyampaikan pesan dari guru kepada siswa (Rejeki, 2020). Ada beberapa jenis media pembelajaran yang sering digunakan di sekolah dasar untuk membantu proses belajar. Pertama, ada media grafis, seperti diagram, peta, gambar, dan bola dunia, yang membantu siswa memahami informasi secara visual. Kedua, ada media audio, seperti perekam suara, radio, dan laboratorium bahasa, yang memungkinkan siswa mendengarkan materi pelajaran. Ketiga, ada media proyeksi, seperti video, film, simulasi, dan permainan, yang membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif (Munisah, 2020)

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif. Dalam penelitian ini dilakukan analisis kebutuhan media pembelajaran di SDN Jiwan 01. Analisis dilakukan secara menyeluruh mengenai penggunaan media pembelajaran di sekolah sekolah tersebut. Teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah dengan melakukan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Instrumen penelitian ini dikembangkan dengan memperhatikan enam indikator, yaitu penggunaan media pembelajaran, sarana dan prasaraa yang mendukung untuk penggunaan media pembelajaran, kurikulum pembelajaran yang digunakan di kelas, permasalahan yang muncul pada proses pembelajaran, ketertarikan siswa dalam proses pembelajaran, serta kesiapan dalam pembelajaran digital. Data yang sudah diperoleh dianalisis secara deskriptif. Hasil analisis data berupa uraian secara deskriptif

HASIL PENELITIAN

Kegiatan observasi dan wawancara dilakukan bertujuan untuk memperoleh data dan informasi saat penelitian. Sebelum melakukan observasi dan wawancara peneliti mrnyusun instrument wawancara agar wawancara berjalan dengan baik. Berikut instrument wawancara yang dilakukan peneliti;

TABEL 1. Daftar Pertanyaan Wawancara

Kisi-kisi	Objek yang diamati	No. Pertanyaan
Media pembelajaran di kelas	Penggunaan media pembelajaran	1
	Sarana dan prasarana yang mendukung untuk penggunaan media pembelajaran	2
Kurikulum pembelajaran di kelas	Kurikulum pembelajaran yang digunakan di kelas	3
Permasalahan pembelajaran	Permasalahan yang muncul pada proses pembelajaran	4
	Keterarikan siswa dalam proses pembelajaran	5
	Kesiapan dalam pembelajaran digital	6

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti dengan guru kelas III di SDN Jiwan 01, diperoleh data bahwa media pembelajaran yang digunakan saat ini masih terbatas pada media cetak konvensional seperti buku teks, modul, dan LKS. Media-media tersebut dinilai kurang efektif karena memiliki beberapa keterbatasan, seperti tidak mampu menampilkan konten multimedia interaktif berupa suara, video, atau animasi yang dapat memperjelas penyampaian materi. Buku cetak yang ada pun didominasi oleh teks dengan tampilan monoton, minim ilustrasi, dan desain yang kurang menarik, sehingga kurang mampu memotivasi siswa untuk aktif belajar. Kondisi ini menimbulkan berbagai tantangan dalam pembelajaran, antara lain menurunnya minat belajar siswa, kesulitan memahami materi yang abstrak, serta munculnya rasa bosan selama proses belajar mengajar.

Kondisi ini menimbulkan berbagai tantangan penting dalam proses pembelajaran. Pertama, minat belajar siswa cenderung menurun karena media pembelajaran yang monoton dan kurang bervariasi. Kedua, siswa mengalami kesulitan khususnya ketika harus memahami materi-materi abstrak yang sebenarnya bisa lebih mudah dipahami melalui visualisasi atau demonstrasi interaktif. Ketiga, suasana belajar yang kurang menarik seringkali memicu rasa bosan dan kejenuhan di kalangan peserta didik. Selain itu, tantangan lain yang muncul adalah rendahnya interaksi dalam pembelajaran, kesulitan guru dalam menjelaskan konsep-konsep yang rumit, serta kurang optimalnya pencapaian tujuan pembelajaran. Ketika siswa kehilangan minat dan kesulitan memahami materi, hal ini berdampak pada menurunnya prestasi belajar dan partisipasi aktif mereka di kelas. Tantangan-tantangan tersebut semakin menguatkan urgensi pengembangan media pembelajaran yang lebih kreatif, interaktif, dan mampu membangkitkan minat belajar siswa.

PEMBAHASAN

Observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti di SDN Jiwan 01 bahwa media pembelajaran yang digunakan saat ini di SDN Jiwan 01 masih terbatas pada media cetak, seperti buku cetak, modul, dan Lembar Kerja Siswa (LKS). Penggunaan media cetak ini menjadi hal yang umum di banyak sekolah dasar, namun tidak cukup untuk memenuhi kebutuhan belajar siswa yang semakin beragam. Media cetak sering kali tidak mampu menarik perhatian siswa dan membuat mereka terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran (Sari & Ahmad, 2021). Dalam konteks pendidikan saat ini, di mana siswa dihadapkan pada berbagai gaya belajar dan preferensi yang berbeda, media cetak sering kali tidak mampu menarik perhatian siswa secara efektif. Keterbatasan ini dapat dilihat dari kurangnya elemen interaktif dalam media cetak, yang membuat siswa cenderung pasif dan tidak terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Siswa yang lebih menyukai pembelajaran visual atau kinestetik mungkin merasa kesulitan untuk terlibat dengan materi yang disajikan hanya dalam bentuk teks dan gambar statis. Selain itu,

media cetak tidak dapat memberikan pengalaman belajar yang menyeluruh, seperti simulasi atau demonstrasi yang dapat membantu siswa memahami konsep-konsep yang lebih abstrak. Oleh karena itu, penting bagi pendidik untuk mempertimbangkan penggunaan media pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif, seperti teknologi digital, yang dapat memenuhi kebutuhan beragam siswa. Dengan mengintegrasikan media yang lebih menarik dan interaktif, diharapkan siswa dapat lebih terlibat dalam proses pembelajaran, meningkatkan motivasi mereka, dan pada akhirnya mencapai hasil belajar yang lebih baik. Selama proses pembelajaran, belum ada penggunaan media teknologi digital yang interaktif yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa. Media digital, seperti aplikasi pembelajaran, video interaktif, dan platform online, memiliki potensi besar untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan. Dengan memanfaatkan teknologi, siswa dapat lebih mudah berinteraksi dengan materi pelajaran dan mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam (Qorimah et al., 2022).

Penggunaan sarana dan prasarana yang tidak dimanfaatkan dengan baik, sehingga hanya menggunakan media yang ada seperti LKS dan buku cetak. Keterbatasan LKS dan buku cetak juga menjadi masalah, karena keduanya cenderung kurang informatif dan menarik. Media cetak tidak dapat menampilkan elemen multimedia seperti suara, video, dan gambar yang dapat menjelaskan konsep dengan lebih jelas. Hal ini membuat siswa kesulitan dalam memahami materi yang diajarkan, terutama untuk konsep-konsep yang abstrak (Pratiwi et al., 2024). Dengan memanfaatkan teknologi, siswa dapat lebih mudah berinteraksi dengan materi pelajaran, yang memungkinkan mereka untuk terlibat secara aktif dalam proses belajar. Teknologi, seperti aplikasi pembelajaran dan video interaktif, membuat informasi lebih menarik dan mudah diakses. Hal ini membantu siswa mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam, karena mereka dapat mengeksplorasi konsep secara lebih luas dan berkolaborasi dengan teman-teman mereka, sehingga memperkaya pengalaman belajar mereka. Kualitas buku cetak yang digunakan di kelas juga menjadi perhatian, karena umumnya hanya berisi teks bacaan dengan warna yang monoton dan kurang ilustrasi. Desain yang tidak menarik ini dapat mengurangi minat siswa untuk membaca dan belajar, sehingga berdampak negatif pada proses pembelajaran mereka. Siswa cenderung lebih tertarik pada materi yang disajikan dengan cara yang lebih menarik dan interaktif (Wulandari 2022).

Peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang lebih menarik dan inovatif untuk meningkatkan motivasi belajar. Media yang menarik dapat mempermudah pemahaman materi, mengurangi kebosanan saat belajar, dan mendukung proses pembelajaran yang lebih efektif. Dengan adanya media yang sesuai, diharapkan siswa dapat lebih aktif terlibat dalam pembelajaran dan mencapai hasil yang lebih baik (Sari & Ahmad, 2021). Penggunaan media pembelajaran yang menarik dan inovatif sangat penting untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Media yang dirancang dengan baik dapat mempermudah pemahaman materi kompleks, mengurangi kebosanan siswa, dan mendorong partisipasi aktif. Ketertarikan siswa terhadap media pembelajaran yang digunakan meningkatkan motivasi mereka untuk terlibat dalam proses belajar, baik secara individu maupun kolaboratif, yang pada akhirnya meningkatkan retensi pengetahuan dan hasil belajar. Pemilihan media yang sesuai dengan karakteristik materi dan kebutuhan siswa menciptakan pengalaman belajar yang lebih personal dan bermakna. Oleh karena itu, investasi dalam pengembangan media pembelajaran yang berkualitas merupakan langkah strategis untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran secara keseluruhan.

SIMPULAN

Berdasarkan penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa terdapat urgensi untuk mengembangkan media pembelajaran yang inovatif, kreatif, dan interaktif guna meningkatkan minat belajar siswa di jenjang sekolah dasar. Pemanfaatan teknologi digital menjadi krusial dalam menyediakan pengalaman belajar yang lebih menarik, informatif, dan adaptif terhadap beragam gaya belajar siswa. Implementasi media pembelajaran berbasis teknologi digital ini diharapkan dapat secara substansial meningkatkan motivasi belajar, memperdalam pemahaman konseptual, dan pada akhirnya, mengoptimalkan capaian hasil belajar siswa secara komprehensif.

DAFTAR PUSTAKA

- Andriawan, C., Pratiwi, Y., Baru, K., Barat, J., Author, C., Pembelajaran, M., & Broadcasting, A. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Pengenalan Alat-Alat Broadcasting Menggunakan Teknologi Augmented Reality Berbasis Android*.
- Munisah, E. (2020). Pengelolaan Media Pembelajaran Sekolah Dasar. *Edukasi Lingga Sastra*, 11(1), 1–14. http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_SISTEM_PEMBETUNGAN_TERPUSAT_STRATEGI_MELESTARI
- Nasrulloh, I., & Ismail, A. (2018). Analisis Kebutuhan Pembelajaran Berbasis Ict. *Jurnal Petik*, 3(1), 28. <https://doi.org/10.31980/jpetik.v3i1.355>
- Putri Pamungkas, W. (2023). Kelayakan Media Pembelajaran Wordwall Berbasis Website Tema Menjelajah Angkasa Luar Pada Siswa Kelas VI Sekolah Dasar. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 4, 836–846. <http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/KID>
- Qorimah, E. N., Laksono, W. C., Hidayati, Y. M., & Desstya, A. (2022). Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality (AR) pada Materi Rantai Makanan. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 5(1), 57–63. <https://doi.org/10.23887/jp2.v5i1.46290>
- Rejeki. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3(2), 524–532. <https://journal.uui.ac.id/ajie/article/view/971>
- Saputra, R., Diandita, Y. N., & Zulfiati, H. M. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Google Sites Pada Pembelajaran Ips Sekolah Dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 3327–3338. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.962>
- Sari, W. N., & Ahmad, M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Digital di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2819–2826. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.1012>
- Tohiri, A., Arief, Z. A., & Fatonah, U. (2022). Analisa Kebutuhan Media Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 88–92.
- Wulandari, T. C., & Abidin, Z. (2022). Pendampingan Penyusunan E-Modul Berbasis Digital Flipbook Untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan luaran dari pembelajaran yang tercermin pada lulusan yang dihasilkan . Salah satu tuntutan pembelajaran pada program SMK PK ini adalah adanya matematika. *Prosiding Konferensi Nasional Pengabdian Masyarakat*, 3, 389–394.
- Yunanto, H. A. (2022). Pengembangan Media Diorama Berbasis Kontekstual Materi Ekosistem Muatan Pelajaran Ipa Kelas V. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 8(3), 2068–2074. <https://doi.org/10.58258/jime.v8i3.3588>