



Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Interaktif pada Siswa Kelas V SDN Sukosari 02

Anisa Nur Afifah ✉, Universitas PGRI Madiun

Ivayuni Listiani, Universitas PGRI Madiun

Naniek Kusumawati, Universitas PGRI Madiun

✉ anisanurafifah08@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kebutuhan media pembelajaran bagi siswa kelas V di SDN Sukosari 02. Penelitian ini dilakukan setelah observasi awal yang menunjukkan kurangnya variasi media pembelajaran yang digunakan di kelas, sehingga berdampak pada rendahnya motivasi belajar dan hasil belajar siswa. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Data dikumpulkan melalui wawancara dengan guru dan siswa, observasi partisipatif selama proses pembelajaran, serta analisis dokumen kurikulum dan silabus. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa kelas V SDN Sukosari 02 memiliki kebutuhan yang tinggi terhadap media pembelajaran yang interaktif, visual, dan kontekstual. Media yang diminati meliputi media berbasis gambar/video, permainan edukasi, dan simulasi sederhana yang relevan dengan materi pelajaran. Selain itu, ditemukan bahwa guru membutuhkan dukungan dalam pengembangan dan pengadaan media yang inovatif serta pelatihan terkait pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran. Implikasi dari penelitian ini adalah pentingnya pengembangan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa dan kebutuhan kurikulum untuk meningkatkan efektivitas proses pembelajaran di SDN Sukosari 02.

Kata kunci: Analisis Kebutuhan, Media Pembelajaran, Inovatif



PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan fondasi utama dalam mencetak generasi penerus bangsa yang berkualitas. Di era modern ini, kualitas pendidikan sangat dipengaruhi oleh berbagai faktor, salah satunya adalah pemanfaatan media pembelajaran yang efektif. Media pembelajaran berperan krusial dalam menyampaikan informasi, memvisualisasikan konsep abstrak, dan menciptakan suasana belajar yang menarik bagi siswa. Namun, realitas di lapangan seringkali menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran belum optimal, terutama di jenjang sekolah dasar. Media pembelajaran adalah salah satu faktor yang berperan penting dalam proses belajar dan mengajar (Wulandari et al., 2023). Dalam pembelajaran guru biasanya menggunakan media pembelajaran sebagai perantara dalam menyampaikan materi agar dapat dipahami oleh peserta didik. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat mengembangkan minat serta keinginan yang baru, membangkitkan motivasi bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap pembelajaran.

Kualitas pendidikan yang optimal dapat diwujudkan dengan kehadiran pendidik yang kompeten dan penerapan metode pembelajaran inovatif, untuk membuat materi mudah dan dipahami dengan jelas oleh para siswa (Dina Aulia Wijayanti et al., 2024). Saat ini keberadaan teknologi semakin meresap ke dalam berbagai aspek kehidupan, penting bagi para pendidik untuk memanfaatkan alat dan metode pembelajaran yang relevan dengan zaman. Salah satu alat yang memiliki potensi besar untuk meningkatkan proses pembelajaran adalah media pembelajaran. Sejalan dengan perkembangan pengetahuan dan teknologi, guru dapat melibatkan teknologi ke dalam pembelajaran sebagai salah satu sumber daya yang dimiliki oleh sekolah atau guru untuk memenuhi kebutuhan belajar secara inovatif. Hal ini sejalan dengan Permendikbudristek No 16 Tahun 2022 pasal 7 yang mengemukakan guru untuk dapat menggunakan teknologi sebagai salah satu bentuk fasilitas yang dapat membantu proses belajar mengajar.

Di SDN Sukosari 02, proses pembelajaran masih didominasi oleh metode konvensional, yaitu ceramah dan penggunaan buku teks semata. Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara dengan guru walikelas V, diketahui bahwa penggunaan media pembelajaran yang bersifat interaktif masih sangat minim. Guru umumnya belum memanfaatkan media digital seperti video, animasi, atau e-book interaktif secara optimal, baik karena keterbatasan fasilitas maupun keterampilan dalam mengembangkan dan mengoperasikan media berbasis teknologi. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya partisipasi aktif dan motivasi belajar siswa, terutama dalam memahami materi yang bersifat abstrak atau kompleks, seperti kandungan nutrisi pada makanan. Padahal, siswa pada jenjang sekolah dasar cenderung memiliki gaya belajar visual dan kinestetik, yang membutuhkan dukungan media interaktif untuk menunjang pemahaman konsep secara menyeluruh.

Dalam proses pengembangan media pembelajaran, tahapan analisis kebutuhan merupakan langkah awal yang sangat krusial (Kamila et al., 2024). Analisis kebutuhan bertujuan untuk menggali kondisi riil di lapangan, mengidentifikasi kesenjangan antara kondisi ideal dan aktual, serta mengetahui harapan dan kebutuhan pengguna, baik guru maupun siswa. Tanpa adanya analisis kebutuhan yang tepat, media pembelajaran yang dikembangkan berisiko tidak sesuai dengan konteks, karakteristik peserta didik, maupun tujuan pembelajaran. Hasil observasi awal dan wawancara di SDN Sukosari 02 yang telah dilakukan maka diperlukan kajian analisis kebutuhan secara sistematis agar pengembangan media pembelajaran ke depan dapat benar-benar menjawab permasalahan yang ada dan mendukung proses pembelajaran secara optimal.

Tujuan dari penelitian ini adalah (1) Untuk mengidentifikasi kondisi pembelajaran yang sedang berlangsung di SDN Sukosari 02, khususnya pada materi tertentu yang membutuhkan visualisasi tinggi seperti kandungan nutrisi pada makanan; (2) Untuk mengetahui kebutuhan guru dan siswa terhadap media pembelajaran yang bersifat interaktif dan kontekstual; (3) Untuk menyediakan dasar empiris dalam merancang dan mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik dan kebutuhan kurikulum.

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis berkeinginan untuk menganalisis kebutuhan media pembelajaran interaktif pada siswa kelas V SDN Sukosari 02 untuk memahami kebutuhan, hambatan, serta solusi mengenai penerapan penggunaan media pembelajaran pada proses pembelajaran.

METODE

Metode yang digunakan pada penelitian ini yaitu deskriptif kualitatif. Penelitian ini merujuk pada pemahaman fenomena sosial dari perspektif partisipan, menggunakan strategi-strategi yang bersifat interaktif dan fleksibel (Haki et al., 2024). Data informasi yang ditemukan di lapangan akan digambarkan, dan penemuan akan disintesis dengan menerjemahkan sumber referensi pendukung. Realitas atau informasi yang dianalisis secara mendalam dan digambarkan dalam artikel ini, khususnya kebutuhan media pembelajaran interaktif pada siswa kelas V SDN Sukosari 02. Penelitian ini bersumber dari informasi yang diperoleh melalui observasi awal, wawancara, dan angket analisis kebutuhan media pembelajaran.

HASIL PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Sukosari 02, sebuah sekolah dasar negeri yang terletak di Kecamatan Dagangan Kabupaten Madiun dengan jumlah siswa kelas V sebanyak 20 siswa. Fasilitas pembelajaran di sekolah ini sudah memadai, terutama dalam teknologi seperti *LCD* proyektor, speaker, dan laptop. Akan tetapi penggunaan fasilitas tersebut jarang digunakan oleh sebagian pendidik. Proses belajar mengajar masih didominasi oleh metode ceramah dan penggunaan buku paket. Penelitian ini mengumpulkan informasi dari tiga hal sebagai berikut.

1. Analisis Kebutuhan Siswa

Analisis kebutuhan pada siswa dilakukan dengan observasi dan penyebaran angket kebutuhan siswa. Observasi siswa kelas V pada proses pembelajaran di kelas bersama guru menunjukkan bahwa sebagian besar siswa pasif saat pembelajaran berlangsung tanpa media, antusiasme meningkat saat guru menunjukkan gambar dari buku atau bercerita dengan ekspresi menarik, tidak ada penggunaan alat bantu seperti video, audio, atau animasi, dan sebagian siswa terlihat mengantuk atau tidak fokus ketika kegiatan hanya membaca dan mencatat.

Di akhir pembelajaran peneliti menyebarkan angket kepada siswa untuk menggali kebutuhan dan preferensi siswa terhadap media pembelajaran. Berikut data hasil angket kebutuhan siswa.

TABEL 1. Hasil Angket Kebutuhan Siswa

No	Pertanyaan	Ya	Tidak
1	Apakah pembelajaran IPAS di kelas menyenangkan?	35 %	65%
2	Seberapa sering media pembelajaran digunakan di kelas?	25%	75%
3	Apakah media pembelajaran membantu anda memahami materi?	80%	20%
4	Apakah media konkret (nyata yang dapat dilihat dan diraba) membuat pembelajaran lebih menarik?	50%	50%
5	Apakah media digital membuat pembelajaran lebih menarik?	90%	10%
6	Apakah pembelajaran IPAS menggunakan media pembelajaran membuat anda termotivasi?	100%	0%
7	Apakah menurut anda menggunakan media pembelajaran digital lebih efisien daripada media lainnya?	85%	15%
8	Apakah anda setuju apabila dikembangkan media pembelajaran IPAS yang berupa media digital berbasis <i>e-book</i> interaktif?	90%	10%

Dari tabel 1 terlihat bahwa dalam pembelajaran IPAS 35 % siswa menyatakan bahwa kelas menyenangkan. Penggunaan media pembelajaran pada proses kegiatan belajar mengajar masih cenderung jarang digunakan. Hal ini mengakibatkan siswa kurang termotivasi dan hasil belajar menurun.

2. Analisis Kebutuhan Guru

Analisis kebutuhan pada guru dalam penggunaan media pembelajaran bertujuan untuk mengidentifikasi apa saja yang dibutuhkan guru untuk menggunakan media pembelajaran secara efektif dan efisien dalam proses pembelajaran. Pada tahap ini peneliti melakukan wawancara dengan guru walikelsa V. Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan guru memberikan informasi bahwa media yang digunakan dalam pembelajaran masih memanfaatkan media konkret yang sudah dipakai dari tahun ajaran sebelumnya dan belum diperbaharui. Guru juga mengatakan bahwa kendala yang ditemui selama menggunakan media pembelajaran yang digunakan adalah siswa kurang termotivasi.

3. Analisis Bahan Ajar

Analisis bahan ajar dilakukan untuk mengetahui penyebab-penyebab adanya kesenjangan dalam seperangkat materi yang berasal dari berbagai sumber belajar. Bahan ajar yang digunakan oleh guru dan siswa kelas V SDN Sukosari yaitu buku siswa dan buku pegangan guru. Dalam buku paket dan buku LKS materi bab 5 kandungan nutrisi hanya disajikan secara singkat dan ringkas. Hal ini menyebabkan siswa kurang memahami dengan baik jenis-jenis kandungan nutrisi.

PEMBAHASAN

Observasi langsung terhadap aktivitas pembelajaran menunjukkan bahwa tingkat partisipasi siswa cenderung rendah ketika pembelajaran dilakukan tanpa bantuan media. Siswa tampak pasif, kurang fokus, bahkan mengantuk, terutama saat kegiatan hanya berisi membaca dan mencatat. Namun, ketika guru mulai menunjukkan gambar dari buku atau menyampaikan materi dengan ekspresi dan cerita menarik, antusiasme siswa meningkat. Hal ini menunjukkan bahwa siswa membutuhkan stimulus visual dan interaktif dalam kegiatan belajar mereka.

Temuan ini diperkuat oleh hasil angket siswa yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa menginginkan pembelajaran yang melibatkan video, gambar, animasi, dan kuis interaktif, karena mampu menumbuhkan rasa ingin tahu dan semangat belajar. Media digital yang interaktif dapat meningkatkan rasa ingin tahu siswa, sehingga mendorong mereka untuk belajar lebih giat (Putri et al., 2025).

Analisis kebutuhan guru yang dilakukan dengan wawancara guru wali kelas V menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan masih terbatas pada media konkret lama yang telah digunakan dari tahun ke tahun dan belum diperbarui. Guru menyampaikan bahwa meskipun media konkret dapat membantu dalam pembelajaran, daya tariknya bagi siswa semakin menurun. Akibatnya, motivasi belajar siswa pun menurun. Guru juga menyatakan bahwa belum tersedianya media yang bersifat digital, interaktif, dan kontekstual menjadi salah satu hambatan dalam menyampaikan materi secara optimal. Selain itu, guru merasa perlu adanya media yang mudah digunakan dan sesuai dengan konteks pembelajaran di SD. Kebutuhan guru terhadap media yang efektif dan efisien mengindikasikan bahwa pengembangan media pembelajaran interaktif yang sederhana namun menarik menjadi sangat penting. Hal ini mendukung prinsip pembelajaran konstruktivistik, di mana media berperan sebagai jembatan dalam membangun pemahaman siswa melalui pengalaman belajar yang bermakna.

Berdasarkan dari Analisis bahan ajar menunjukkan adanya kesenjangan informasi dalam materi buku siswa dan buku guru, khususnya pada materi Bab 5 tentang *Kandungan Nutrisi*. Materi disajikan secara singkat dan ringkas, tanpa ilustrasi atau penjelasan mendalam mengenai jenis-jenis zat gizi. Hal ini menjadi salah satu penyebab utama mengapa siswa kesulitan dalam memahami konsep nutrisi secara menyeluruh. Keterbatasan bahan ajar ini mengarah pada perlunya penguatan konten melalui media tambahan, baik berupa gambar ilustratif, video penjelasan, atau simulasi interaktif. Media yang dikembangkan hendaknya tidak hanya bersifat informatif, tetapi juga menyajikan konten yang kontekstual dan menarik, sehingga mampu menjembatani kekurangan dalam buku paket.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil observasi, angket siswa, dan wawancara guru, dapat disimpulkan bahwa siswa kelas V SDN Sukosari 02 menunjukkan kebutuhan yang tinggi terhadap penggunaan media pembelajaran yang lebih variatif dan interaktif. Proses pembelajaran yang hanya mengandalkan buku teks dan metode ceramah terbukti membuat sebagian besar siswa menjadi pasif, kurang fokus, dan kehilangan minat belajar. Sebaliknya, keterlibatan siswa meningkat ketika pembelajaran disertai unsur visual seperti gambar, serta penyampaian materi yang menarik dan ekspresif. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran digital interaktif sangat dibutuhkan untuk menjawab kebutuhan siswa dan guru, serta untuk meningkatkan efektivitas proses pembelajaran di kelas V SDN Sukosari 02.

DAFTAR PUSTAKA

- Dina Aulia Wijayanti, L., Purnomo, H., & Septikasari, Z. (2024). Studi Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ipa Di Kelas 3. *Jurnal Adijaya Multidisiplin*, 2(3), 332–337. <https://e-journal.naureendigiton.com/index.php/mj>
- Haki, U., Prahastiwi, E. D., & Selatan, U. T. (2024). Strategi Pengumpulan dan Analisis Data dalam Penelitian Kualitatif Pendidikan. *Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pendidikan*, 3(1), 1–19. <https://doi.org/10.46306/jurinotep.v3i1.67>
- Kamila, N., Annas, F., Oktavia, S., & Kunci, K. (2024). *Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran di Sekolah Dasar*. 03(01), 43–49.
- Putri, A., Ulfa, A. Z., Alwi, N. A., & Syam, S. S. (2025). *Jurnal Pendidikan Transformatif (JPT) Analisis Peran Media Digital Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Di Sekolah Dasar Jurnal Pendidikan Transformatif (JPT)*. 04(03), 78–84.
- 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>