

ANALISIS KEBUTUHAN PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN IPAS KELAS V SD

Raihanah Fauziah¹, Resa Respati², Pidi mohamad Setiadi³

¹PGSD Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Tasikmalaya

²PGSD Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Tasikmalaya

³PGSD Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Tasikmalaya

Alamat e-mail : [1raihanahfauziah@upi.edu](mailto:raihanahfauziah@upi.edu), [2respati@upi.edu](mailto:respati@upi.edu), [3pidims@upi.edu](mailto:pidims@upi.edu)

ABSTRACT

This study aims to analyze the need for interactive multimedia development as a medium for learning IPAS for grade V elementary school. The research subjects consisted of fifth grade teachers and students at SDN 1 Nagrawangi and SDN 2 Nagrawangi. Data collection techniques were carried out through observation, interviews, and documentation using prepared guidelines. Data analysis used a qualitative descriptive method with reference to the Miles and Huberman model. The preliminary findings showed several important points, namely: (1) there is a need for learning media that better supports the IPAS learning process; (2) IPAS learning is still considered difficult to understand by students because the material is abstract; (3) students need interesting and innovative interactive multimedia, especially in IPAS learning; and (4) interactive multimedia is seen as the right solution to deliver material on the topic effectively. Thus, the researcher concludes that in this study, the development of interactive multimedia is needed to facilitate and increase students' interest in learning IPAS grade 5.

Keywords: Needs Analysis, Interactive Multimedia, IPAS Learning

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kebutuhan pengembangan multimedia interaktif sebagai media pembelajaran IPAS kelas V SD. Subjek penelitian terdiri dari guru dan siswa kelas V di SDN 1 Nagrawangi dan SDN 2 Nagrawangi. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi menggunakan pedoman yang telah disiapkan. Analisis data menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan merujuk pada model Miles dan Huberman. Hasil temuan awal menunjukkan beberapa poin penting, yaitu: (1) adanya kebutuhan akan media pembelajaran yang lebih mendukung proses belajar IPAS; (2) pembelajaran IPAS masih dianggap sulit dipahami oleh siswa karena materi bersifat abstrak; (3) siswa memerlukan multimedia interaktif yang menarik dan inovatif khususnya dalam pembelajaran IPAS; serta (4) multimedia interaktif dipandang sebagai solusi yang

tepat untuk menyampaikan materi pada topik tersebut secara efektif. Dengan demikian, peneliti menyimpulkan bahwa dalam penelitian ini diperlukan pengembangan multimedia interaktif untuk memfasilitasi serta meningkatkan minat belajar peserta didik dalam pembelajaran IPAS kelas V.

Kata Kunci: Analisis Kebutuhan, Multimedia Interaktif, Pembelajaran IPAS

A. Pendahuluan

Dalam Pembukaan UUD 1945 alinea keempat, disebutkan bahwa salah satu tujuan Negara Indonesia adalah mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan menjadi fondasi utama dalam mencapai tujuan tersebut. Menurut Batubara & Davala (2023), pendidikan adalah tonggak pembentukan individu dan masyarakat yang berkualitas. Di era 5.0, pendidikan dirancang untuk menciptakan pembelajaran cerdas melalui pemanfaatan teknologi guna meningkatkan akses dan kualitas pendidikan (Sherly dkk., 2020). Tujuannya adalah mencetak generasi dengan keterampilan kolaborasi, komunikasi, berpikir kritis, dan kreativitas.

Pendidikan dasar memiliki peran penting sebagai fondasi perkembangan intelektual dan sosial anak. Zain dkk, (2021) menyatakan bahwa pendidikan dasar harus disesuaikan dengan karakteristik dan

kebutuhan belajar siswa. Hal ini selaras dengan UU No. 20 Tahun 2003 yang menekankan pengembangan potensi peserta didik agar menjadi manusia beriman, mandiri, dan bertanggung jawab. Viqri dkk, (2024) menambahkan bahwa pendidikan adalah proses terorganisir untuk menumbuhkan semangat penyelidikan dan membekali siswa dengan informasi, nilai, dan keterampilan hidup.

Salah satu langkah untuk mencapai tujuan pendidikan dasar adalah pengembangan kurikulum yang relevan. Kurikulum Merdeka hadir sebagai respons terhadap kebutuhan pendidikan yang lebih fleksibel dan berpusat pada siswa (Anggraini dkk., 2022). Konsep "Merdeka Belajar" memberi kebebasan bagi sekolah, guru, dan siswa untuk berinovasi secara mandiri dan kreatif, sekaligus mendorong pembelajaran yang menarik dan

relevan dengan tantangan global (Sherly dkk., 2020).

Dalam konteks ini, mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di Sekolah Dasar merupakan bentuk inovasi pembelajaran yang menggabungkan konsep IPA dan IPS. Sari & Faizin, (2023) menjelaskan bahwa IPAS bertujuan membantu siswa mengelola lingkungan alam dan sosial secara terpadu. Sejalan dengan hal tersebut, Fauziah (2024) dalam Kurikulum Merdeka, tujuan pembelajaran IPAS adalah untuk membangkitkan minat dan rasa ingin tahu siswa, mendorong partisipasi aktif, meningkatkan keterampilan penyelidikan, memahami diri sendiri dan lingkungan, serta memperdalam pengetahuan dan pemahaman mengenai konsep IPAS.

Dalam konteks pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) kelas V SD, khususnya pada topik "*Indonesiaku Kaya Alamnya*", siswa seringkali mengalami kesulitan dalam memahami materi yang bersifat konseptual dan abstrak. Materi seperti jenis-jenis sumber daya alam dan pengelolaannya membutuhkan visualisasi dan kontekstualisasi agar dapat lebih mudah dipahami. Menurut

Sanjaya dkk (2024), Untuk mengakomodasi materi yang terlalu abstrak guru dapat menggunakan media pembelajaran digital, baik berupa penayangan gambar, video dan sebagainya. Sehingga media pembelajaran berbasis digital akan bisa mengakomodasi kekurangan-kekurangan tersebut.

Teori perkembangan kognitif Piaget menekankan bahwa peserta didik usia sekolah dasar berada dalam tahap operasional konkret. Berdasarkan pemikiran Piaget, sangat penting untuk menggunakan media pembelajaran yang tepat (Zain dkk., 2021). Menurut Hasanah (2017), salah satu fungsi utama media pembelajaran menyediakan dasar yang konkret untuk berpikir, sehingga konsep-konsep abstrak dan sulit dapat menjadi lebih nyata dan mudah dipahami.

Menurut Sanjaya dkk. (2024), Pendidik harus mampu menyajikan media pembelajaran yang inovatif yang sesuai dengan perkembangan teknologi. Hal ini sejalan dengan temuan Megahantara (2017) yang menyatakan bahwa teknologi pendidikan dapat menjadi alat yang efektif untuk menciptakan pembelajaran yang lebih adaptif dan

relevan dengan kebutuhan dan karakteristik siswa di era digital.

Salah satu inovasi teknologi dalam pendidikan adalah penggunaan multimedia interaktif, yang menggabungkan teks, gambar, audio, animasi, serta video (Manurung, 2020; Saprudin, 2020). Sebagai contoh, Fikri & Madona (2018) menyatakan, bahwa pemanfaatan multimedia interaktif dalam pendidikan dapat membantu mencapai tujuan pembelajaran, mempermudah pemahaman materi yang memerlukan penyajian visual, memungkinkan penyampaian bahan secara interaktif, juga mendorong siswa untuk berpikir kritis, menjadi pemecah masalah, aktif mencari informasi, dan lebih termotivasi dalam belajar. Dengan kemampuan untuk menyimpan data *audio visual*, pengajaran dengan menggunakan multimedia interaktif berfungsi sebagai pendukung metode pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan dibandingkan dengan hanya mendengarkan materi dari pendidik. Hal ini sejalan dengan pandangan (Mayer, 2016) dalam *Cognitive Theory of Multimedia Learning*, yang menyatakan bahwa informasi yang disampaikan secara visual dan verbal dapat meningkatkan

efektivitas belajar karena membantu pemrosesan informasi dalam memori kerja. Hal ini memperkuat urgensi pemanfaatan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif yang mampu menyesuaikan dengan karakteristik belajar siswa SD.

Namun, fakta di lapangan menunjukkan bahwa guru masih mengalami kendala dalam merancang atau menggunakan media pembelajaran berbasis digital karena keterbatasan pengetahuan teknologi (Suryani, 2010). Oleh karena itu, penting dilakukan analisis kebutuhan sebagai tahap awal dalam merancang dan mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan guru. Dengan demikian, media yang dihasilkan nantinya benar-benar dapat menjawab permasalahan pembelajaran di kelas dan sesuai dengan konteks kurikulum yang berlaku (Reiser & Dempsey, 2012).

Berdasarkan uraian di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kebutuhan pengembangan multimedia interaktif sebagai media pembelajaran IPAS kelas V SD pada topik "Indonesiaku Kaya Alamnya". Penelitian ini diharapkan dapat memberikan

kontribusi dalam pengembangan media yang inovatif dan efektif dalam mendukung proses pembelajaran IPAS di sekolah dasar. Selain itu, hasil penelitian juga dapat menjadi acuan bagi pendidik dan pengembang media dalam merancang media pembelajaran berbasis teknologi yang selaras dengan karakteristik siswa abad 21.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif yang bertujuan untuk menguraikan secara rinci dan mendalam fenomena yang berkaitan dengan kebutuhan pengembangan media pembelajaran IPAS pada siswa kelas V sekolah dasar. Penelitian deskriptif kualitatif digunakan untuk memperoleh informasi mengenai media pembelajaran yang digunakan, karakteristik peserta didik, serta metode, strategi, dan materi IPAS yang diajarkan.

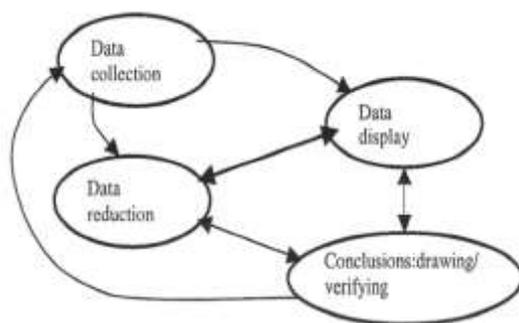
Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi, observasi, wawancara, dan dokumentasi. Data yang terkumpul dianalisis dan disajikan dalam bentuk naratif guna memberikan gambaran yang menyeluruh terhadap fenomena yang diamati. Fokus penelitian ini adalah

untuk menggambarkan kebutuhan pengembangan multimedia interaktif yang dapat menunjang pembelajaran IPAS di kelas V SD.

Penelitian dilaksanakan pada bulan Februari 2025 di Sekolah Dasar Negeri yang terletak di kota Tasikmalaya. Subjek penelitian terdiri dari dua orang guru dan 16 siswa kelas V yang relevan di dua sekolah dasar, yaitu SDN 1 Nagrawangi dan SDN 2 Nagrawang. Pemilihan subjek dilakukan dengan menggunakan teknik *purposive sampling*, yaitu penentuan sampel berdasarkan kriteria tertentu yang sesuai dengan kebutuhan dan tujuan penelitian. *Purposive sampling* digunakan untuk memilih individu atau kelompok berdasarkan pertimbangan tertentu yang ditentukan oleh peneliti.

Observasi dan wawancara dilakukan terhadap guru dan peserta didik untuk mengumpulkan informasi mengenai kelengkapan sarana dan prasarana, implementasi kurikulum, proses pelaksanaan pembelajaran IPAS, penggunaan media pada pembelajaran IPAS, metode pembelajaran, serta kebutuhan dan karakteristik peserta didik pada pembelajaran IPAS.

Dalam menganalisis data, penelitian ini mengacu pada model interaktif dari Miles dan Huberman. Model ini melibatkan tiga tahapan utama, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan/verifikasi. Langkah-langkah analisis tersebut ditunjukkan pada gambar berikut.



Gambar 1
Skema Analisis Data Miles dan
Huberman

Menurut (Sugiyono, 2015), analisis data dalam pendekatan ini dilakukan secara terus-menerus dan bersifat interaktif hingga seluruh data yang dikumpulkan mencapai titik kejenuhan, yaitu ketika tidak ditemukan lagi informasi baru dari proses analisis.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Peneliti melaksanakan serangkaian kegiatan analisis dan eksplorasi untuk menggali kebutuhan nyata di lapangan yang berkaitan media pada pembelajaran Ilmu

Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di kelas V Sekolah Dasar.

Berdasarkan data yang berhasil dikumpulkan, peneliti kemudian melanjutkan ke tahap proses identifikasi permasalahan, serta pengkajian terhadap kebutuhan siswa dalam pembelajaran IPAS. Identifikasi ini dilakukan secara sistematis dengan mengacu pada hasil analisis dari data yang telah diperoleh berdasarkan studi pendahuluan. Peneliti menggali informasi dari berbagai aspek penting, meliputi kelengkapan sarana dan prasarana, implementasi kurikulum, proses pelaksanaan pembelajaran IPAS, penggunaan media pada pembelajaran IPAS, metode pembelajaran, serta kebutuhan dan karakteristik peserta didik pada pembelajaran IPAS di kedua sekolah tersebut. Berdasarkan temuan dari hasil observasi, wawancara, dan telaah dokumen di kedua SD tersebut, hal-hal yang ditemukan dijabarkan sebagai berikut.

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi diketahui bahwa pembelajaran IPAS di kelas V pada kedua sekolah yaitu SDN 1 Nagarawangi dan SDN 2 Nagarawangi yang menjadi objek

penelitian telah menerapkan Kurikulum Merdeka. Dalam implementasinya, pembelajaran IPAS di kelas V pada kurikulum tersebut memuat topik yang membahas tentang kekayaan alam Indonesia.

Tantangan utama dalam implementasinya terletak pada kemampuan guru merancang kegiatan yang menarik dan memilih media pembelajaran yang tepat. Di SDN 1 Nagarawangi, guru mengakui bahwa kurangnya persiapan dapat menyebabkan pembelajaran menjadi kurang efektif sehingga berdampak terhadap minat dan motivasi siswa. Sementara itu, di SDN 2 Nagarawangi, fokus pada penguasaan materi juga menjadi masalah, terutama jika tidak dipersiapkan dengan baik. Jika tidak dipersiapkan dengan baik, pendekatan yang terlalu teoritis dapat membuat siswa merasa jenuh dan kehilangan minat.

Dalam pelaksanaan pembelajaran IPAS, guru di kedua sekolah mengandalkan modul ajar dan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang sesuai. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru di SDN 1 Nagarawangi, siswa sering membutuhkan penjelasan tambahan

untuk memahami materi, sementara di SDN 2 Nagarawangi, motivasi siswa untuk mencari materi secara mandiri juga menjadi perhatian, mengakibatkan ketergantungan pada penjelasan guru. Pada saat pembelajaran IPAS di kelas V SDN 1 Nagarawangi berlangsung, secara umum dapat diamati bahwa pelaksanaan pembelajaran telah berjalan dengan baik meskipun masih terdapat beberapa aspek yang perlu ditingkatkan. Dalam pelaksanaannya, keaktifan dan motivasi belajar peserta didik dalam mata pelajaran IPAS bervariasi namun pada umumnya masih cenderung rendah. Hal ini terlihat dari masih kurangnya partisipasi siswa selama kegiatan belajar berlangsung, terutama dalam berdiskusi atau menjawab pertanyaan. Sama halnya di SDN 2 Nagarawangi keaktifan dan motivasi belajar peserta didik selama pembelajaran IPAS masih perlu ditingkatkan. Hal tersebut dilihat dari sikap yang menunjukkan perlunya dorongan terus menerus dari guru saat pembelajaran IPAS berlangsung.

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan studi dokumentasi yang dilakukan di SDN 1 dan SDN 2 Nagarawangi, diketahui bahwa guru

kelas V di kedua sekolah menerapkan beragam metode dalam pembelajaran IPAS. Di SDN 1 Nagarawangi, guru menggunakan metode ceramah, tanya jawab, dan penugasan, serta memanfaatkan media pembelajaran berupa video melalui Smart TV untuk membantu penjelasan materi. Selain itu, pendekatan berbasis proyek dan pengalaman langsung seperti kegiatan luar kelas juga diterapkan untuk meningkatkan pemahaman kontekstual siswa. Sedangkan di SDN 2 Nagarawangi, guru memanfaatkan variasi metode seperti ceramah, diskusi, tanya jawab, dan praktik dengan tujuan menyesuaikan pembelajaran dengan materi dan kebutuhan siswa.

Meskipun penggunaan metode yang bervariasi menunjukkan adanya upaya guru untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran, namun berdasarkan hasil wawancara mengungkapkan bahwa pelaksanaannya belum sepenuhnya optimal. Sebagian siswa masih memerlukan penjelasan berulang, yang berdampak pada lamanya proses pembelajaran dan timbulnya kebosanan, seperti yang disampaikan oleh guru SDN 1 Nagarawangi. Sementara itu, menurut Guru SDN 2

Nagarawangi menyatakan bahwa efektivitas metode sangat bergantung pada kondisi siswa dan karakteristik materi. Dalam hal evaluasi setelah pembelajaran IPAS berlangsung, di SDN 1 Nagarawangi digunakan tes lisan diakhir pematerian, sedangkan di SDN 2 Nagarawangi evaluasi dilakukan melalui aktivitas tanya jawab dan pengerjaan soal dari buku paket.

Penggunaan media dalam pembelajaran IPAS di SDN 1Nagarawangi dan SDN 2 Nagarawangi menunjukkan adanya variasi penggunaan media pembelajaran. Di SDN 1 Nagarawangi, media yang digunakan meliputi buku teks, video pembelajaran melalui *Smart TV touchscreen*, dan alat peraga. Sementara itu, di SDN 2 Nagarawangi, pembelajaran lebih banyak mengandalkan presentasi *PowerPoint* (PPT) dan alat peraga, namun masih terbatas pada media konvensional seperti buku paket. Frekuensi penggunaan media cenderung bergantung pada kebutuhan materi dan kesiapan guru, sehingga belum terstruktur secara rutin.

Respon siswa terhadap penggunaan media tergolong positif, ditandai dengan meningkatnya antusiasme ketika media digunakan dalam proses belajar. Namun, untuk materi IPAS Bab 6 Topik C Indonesiaku Kaya Alamnya, kedua sekolah belum memiliki media pembelajaran khusus yang dirancang secara kontekstual dan interaktif untuk mendukung pemahaman siswa.

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan studi dokumentasi, ketersediaan media pembelajaran di SDN 1 dan SDN 2 Nagarawangi tergolong cukup lengkap, namun sebagian besar masih bersifat konvensional dan belum dimanfaatkan secara optimal. Di SDN 1 Nagarawangi, tersedia sarana digital seperti *Chromebook*, *Smart TV touchscreen*, dan LCD proyektor. Namun, penggunaannya masih terbatas karena guru belum sepenuhnya menguasai pemanfaatan media digital tersebut secara efektif dalam pembelajaran. Sementara itu, di SDN 2 Nagarawangi, media pembelajaran berupa komputer, laptop, dan LCD proyektor juga tersedia, tetapi jumlahnya terbatas sehingga harus digunakan secara bergiliran antar kelas. Kondisi ini

menyebabkan keterbatasan dalam mendukung beragam gaya belajar siswa. Penggunaan media berbasis teknologi dalam pembelajaran IPAS pun masih jarang terjadi. Di SDN 1 Nagarawangi, YouTube dimanfaatkan sebagai sumber video pembelajaran, namun ketersediaan media yang sesuai masih menjadi kendala. Di SDN 2 Nagarawangi, keterbatasan sarana seperti proyektor turut menghambat penggunaan media digital. Selain itu, media yang digunakan di kedua sekolah belum bersifat interaktif, sehingga belum mampu mendorong partisipasi aktif siswa secara maksimal. Meskipun demikian, kedua sekolah menyadari bahwa pemanfaatan teknologi dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru, karakteristik siswa di SDN 1 Nagarawangi menunjukkan bahwa sebagian besar siswa cenderung merasa bosan saat mengikuti pembelajaran IPAS. Hal ini disebabkan oleh banyaknya materi yang harus dipelajari, sehingga beberapa siswa membutuhkan motivasi tambahan serta penjelasan yang berulang agar dapat memahami

materi dengan baik. Sementara itu, menurut guru di SDN 2 Nagrawangi, tingkat antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran sangat dipengaruhi oleh suasana belajar yang diciptakan oleh guru. Ketika guru mampu menciptakan suasana yang menyenangkan dan interaktif, siswa cenderung lebih aktif dan tertarik mengikuti pelajaran.

Akses siswa terhadap alat elektronik di kedua sekolah yang diteliti sudah memadai dan dapat mendukung proses pembelajaran secara efektif. Guru di kedua sekolah tersebut menyatakan bahwa, siswa telah menunjukkan kemampuan yang baik dalam menggunakan berbagai teknologi, seperti *smartphone*, laptop, dan *Chromebook*. Dengan adanya akses yang memadai terhadap alat elektronik, diharapkan proses pembelajaran dapat lebih interaktif dan menarik, sehingga meningkatkan kualitas pembelajaran di kedua sekolah tersebut.

Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa di SDN 1 Nagrawangi dan SDN 2 Nagrawangi mengenai pembelajaran IPAS dengan melibatkan 6 siswa dari masing-masing SD tersebut, ditemukan hasil bahwa siswa memiliki berbagai

karakteristik gaya belajar yang berbeda-beda. Berdasarkan hasil wawancara di kedua sekolah tersebut, karakteristik ini menunjukkan bahwa siswa memiliki gaya belajar yang beragam, termasuk visual, audio, audio-visual dan kinestetik. Kondisi siswa dalam menyerap informasi juga bervariasi, ada siswa yang mampu memahami materi dengan cepat, sementara yang lain mungkin memerlukan beberapa pengulangan untuk benar-benar memahami. Emosi siswa cenderung tidak stabil, dengan perubahan suasana hati yang cepat dan mudah merasa bosan. Meskipun demikian, mereka biasanya dapat kembali bersemangat dalam waktu singkat.

Analisis kebutuhan dalam pembelajaran IPAS menunjukkan bahwa penerapan Kurikulum Merdeka di SDN 1 dan SDN 2 masih menghadapi sejumlah tantangan, terutama dalam merancang kegiatan yang menarik dan relevan bagi siswa. Banyak siswa merasa cepat bosan dan membutuhkan penjelasan berulang, yang mengindikasikan masih perlunya peningkatan motivasi belajar dan masih kurangnya kemandirian peserta didik dalam menggali materi. Untuk mengatasi hal

tersebut, pengembangan multimedia interaktif menjadi solusi yang potensial. Konten seperti video, animasi, dan simulasi interaktif dapat membuat pembelajaran lebih menarik, variatif, dan mudah dipahami.

Berdasarkan hasil temuan dari wawancara, observasi, dan studi dokumentasi di SDN 1 Nagarawangi dan SDN 2 Nagarawangi, diketahui bahwa dalam pembelajaran IPAS pada Topik Indonesiaku Kaya Alamnya di kelas V SD yang diteliti, belum tersedia media pembelajaran yang memadai. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan multimedia pembelajaran interaktif yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran dan tujuan yang tercantum dalam Kurikulum Merdeka.

Media pembelajaran yang dikembangkan harus selaras dengan karakteristik dan kebutuhan siswa, sehingga mampu menarik perhatian, bersifat interaktif, mempermudah pemahaman terhadap materi yang bersifat abstrak, mendukung berbagai gaya belajar, serta praktis digunakan. Untuk memenuhi kriteria tersebut, multimedia interaktif dinilai sebagai alternatif yang tepat dalam mendukung proses pembelajaran yang efektif dan inovatif.

Pemilihan media berupa multimedia interaktif juga diperkuat oleh hasil observasi dan studi dokumentasi yang menunjukkan bahwa siswa kelas V di SDN 1 Nagarawangi dan SDN 2 Nagarawangi telah terbiasa menggunakan perangkat komunikasi seperti *smartphone*. Siswa termasuk dalam generasi digital yang cenderung belajar melalui visual, audio, dan aktivitas interaktif secara bersamaan. Selain itu, infrastruktur sekolah seperti jaringan internet dan sinyal juga mendukung penggunaan teknologi digital dalam pembelajaran. Dengan mempertimbangkan kondisi tersebut, multimedia interaktif dipilih oleh peneliti untuk dikembangkan sebagai media pembelajaran IPAS di kelas V SD.

Berdasarkan hasil identifikasi dan wawancara pada tahap awal, peneliti menemukan beberapa kebutuhan penting dalam proses pembelajaran, yaitu: (1) perlunya media pembelajaran yang mendukung, (2) materi IPAS masih sulit dipahami oleh peserta didik karena bersifat abstrak, (3) peserta didik membutuhkan multimedia interaktif yang menarik dan inovatif, terutama dalam pembelajaran IPAS,

serta (4) multimedia interaktif dinilai sebagai solusi yang tepat untuk digunakan dalam menyampaikan materi pada topik tersebut. Oleh karena itu, penelitian ini dipandang penting guna menjawab kebutuhan akan pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif di kelas.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang dilakukan melalui observasi, wawancara, dan studi dokumentasi di SDN 1 dan SDN 2 Nagarawangi, ditemukan bahwa pembelajaran IPAS kelas V masih menghadapi berbagai tantangan, terutama dalam aspek pemilihan dan penggunaan media pembelajaran yang menarik, kontekstual, dan interaktif. Media pembelajaran yang digunakan selama ini masih bersifat konvensional dan belum sepenuhnya mampu mendorong keaktifan serta pemahaman siswa secara optimal, terutama dalam menghadapi materi yang bersifat abstrak.

Karakteristik siswa yang beragam, mulai dari gaya belajar visual, audio, audiovisual hingga kinestetik, menuntut adanya media pembelajaran yang dapat mengakomodasi perbedaan tersebut. Selain itu, rendahnya motivasi belajar

dan kurangnya kemandirian siswa menjadi indikasi perlunya inovasi dalam pembelajaran. Meskipun sarana dan prasarana digital telah tersedia di sekolah, pemanfaatannya masih belum maksimal.

Dengan mempertimbangkan kondisi tersebut, pengembangan multimedia interaktif dinilai sebagai solusi yang tepat untuk mendukung pembelajaran IPAS. Multimedia interaktif dapat menghadirkan pembelajaran yang lebih menarik, mudah dipahami, serta relevan dengan konteks dan kebutuhan siswa. Media ini juga mendukung Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran yang berdiferensiasi, kontekstual, dan berpusat pada siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Adi Suryani. (2010). ICT in Education its Benefits Difficulties and Organitational Development Issues. *Jurnal Sosial Humaniorah*.
- Adila Fauziah. (2024). *Pengembangan Modul Ajar IPAS Berbasis Pendekatan Kontekstual untuk Meningkatkan Hasil Belajar siswa Kelas IV Sekolah Dasar*. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Arifin Zain, A., Pratiwi Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, W., & Majenang, S. (2021). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Powerpoint Interaktif Sebagai Media

- Pembelajaran Tematik Kelas V SD. *Elementary School*, 8, 75–81.
- Covid 19 Purbatua Manurung. *Al-Fikru: Jurnal Ilmiah*, Vol.14.
- Difana Leli Anggraini, Marsela Yulianti, Siti Nurfaizah, & Anjani Putri Belawati Pandiangan. (2022). Peran Guru dalam Mengembangkan Kurikulum Merdeka. *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Sosial*, 1(3), 290–298.
<https://doi.org/10.58540/jipsi.v1i3.53>
- Saprudin, Indra Cahya firdaus, Munaldi, Agung Wijoyo, & Sofyan Mufti Prasetyo. (2020). Pembelajaran Multimedia (Studi Kasus: SMK Indonesia Global). *JAMAICA: Jurnal Abdi Masyarakat Program Studi Teknik Informatika Universitas Pamulang*, Vol.1.
- Fadhila Batubara, N., & Davala, M. (2023). Curriculum Development In Indonesia: Historical Study. *International Journal of Students Education*.
- Sherly, Dharma Edy, & Humiras Betty Sihombing. (2020). Merdeka Belajar: Kajian Literatur. *Konferensi Nasional Pendidikan*.
- Hasnul Fikri, & Ade Sri Madona. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif* (S. IP. , M. P. Hendrizal, Ed.). Penerbit Samudra Biru (Anggota IKAPI).
- Sherly, Edy Dharma, & Humiras Betty Sihombing. (2020, Juni 21). Merdeka Belajar: Kajian Literatur. *Prosiding Konferensi Nasional Pendidikan I*.
- I Gede Adi Sanjaya, Ni Ketut Suarnil, & Gede Margunayasa. (2024). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD Melalui Penggunaan Media Pembelajaran Digital Ditinjau dari Teori Belajar Kognitif Jean Piaget Tahap Operasional Konkret Siswa Kelas 3 SD. *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, dan Geofisika*.
<https://doi.org/10.29303/geoscience.ed.v5i1.679>
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Mayer, R. (2016). *Multimedia learning 1 A Cognitive Theory of Multimedia Learning: Implications for Design Principles*.
<https://www.researchgate.net/publication/248528255>
- Suhelayanti, Syamsiah Z, Ima Rahmawati, Year Rezeki Patricia Tantu, Wiwin Rewini Kunusa, Nita Suleman Hadi Nasbey, Julhim S. Tangio, & Dewi Anzelina. (2023). *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial(IPAS)* (Ronald Watrianthos & Janner Simarmata, Ed.). Penerbit Yayasan Kita Menulis.
- Purbatua Manurung. (2020). Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran pada Masa Pandemi
- Sumiharsono Hasanah, H. (2017). *Media Pembelajaran: Buku Bacaan Wajib Dosen, Guru dan Calon Pendidik* (Vol. 2017). Pustaka Abadi.
- Viqri, D., Gesta, L., Fattur Rozi, M., Syafitri, A., & Makarim Falah, A. (2024). Problematika Pembelajaran IPAS dalam Kurikulum Merdeka. *Jurnal Inovasi, Evaluasi, dan Pengembangan Pembelajaran*, 4.
<http://journal.ainarapress.org/index.php/jiepp>
-

Wann Nurdiana Sari, & Ashiful Faizin.
(2023). Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar pada Kurikulum Merdeka. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 2(3), 2023.

Widya, N., Marwa, S., Usman, H., & Qodriani, B. (2023). *Persepsi Guru Sekolah Dasar Terhadap Mata Pelajaran IPAS Pada Kurikulum Merdeka*.
<https://ejournal.upi.edu/index.php/MetodikDidaktik/index>