

## ANALISIS KEBUTUHAN AWAL PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF OMAH SI DOL UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPA SISWA SEKOLAH DASAR

Retno Trisniningsih<sup>1</sup>, Wahono Widodo<sup>2</sup>, Suryanti<sup>3</sup>

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya<sup>1,2,3</sup>

Surel: [24010855143@mhs.unesa.ac.id](mailto:24010855143@mhs.unesa.ac.id)

**Abstract:** *This study aims to analyze the initial needs for the development of Omah Si Dol interactive learning media to improve elementary school science learning outcomes. The method applied in this study is a qualitative descriptive method, with the use of instruments in the form of interviews, questionnaires, and direct observation in the field. The data analysis techniques applied include data reduction, data presentation, and drawing conclusions. Based on the results of the initial needs analysis, it is known that student learning outcomes are still relatively low, both in terms of conceptual understanding and science process skills. This is due to the use of learning media that is still limited, namely only relying on textbooks, LKS, PowerPoint presentations, and images. The majority of students with a percentage of 86.7% of students stated that they were more interested in interactive learning media. The findings in this study can be used as a basis for developing Omah Si Dol interactive learning media that has the criteria of validity, practicality, and effectiveness*

**Keyword:** *Needs Analysis, Interactive Learning Media, Learning Outcomes*

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kebutuhan awal pengembangan media pembelajaran interaktif Omah Si Dol untuk meningkatkan hasil belajar IPA Sekolah Dasar. Metode yang diterapkan pada penelitian ini merupakan metode deskriptif kualitatif, instrumen penelitian berupa wawancara, angket, serta observasi langsung secara langsung di lapangan. Adapun teknik analisis data yang diterapkan meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasilnya, diketahui bahwa capaian belajar siswa masih tergolong rendah, baik dari aspek pemahaman konsep maupun keterampilan proses IPA. Hal ini disebabkan oleh terbatasnya penggunaan media pembelajaran, yaitu hanya mengandalkan buku teks, LKS, presentasi PowerPoint, serta gambar. Mayoritas siswa dengan persentase 86,7% siswa menyatakan lebih tertarik pada media pembelajaran interaktif. Temuan dalam penelitian ini dapat dijadikan landasan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif Omah Si Dol yang memiliki kriteria validitas, kepraktisan, dan efektivitas.

**Kata Kunci:** Analisis Kebutuhan, Media Pembelajaran Interaktif, Hasil Belajar

### PENDAHULUAN

Pendidikan dasar merupakan tahapan yang sangat penting dalam membangun fondasi yang kuat dalam mengembangkan kemampuan kognitif serta pemahaman ilmiah siswa. Salah satu mata pelajaran yang ada pada kurikulum pendidikan dasar adalah IPA. IPA yaitu salah satu bidang pendidikan

yang fokus pada pemahaman lingkungan sekitar, dengan alam sebagai objek utama dalam proses pengkajiannya (Sylvia Lara Syaflin, 2022). Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), atau yang sering disebut pendidikan sains, diajarkan di tingkat sekolah dasar dengan tujuan mengembangkan pemahaman dan keterampilan siswa

dalam mengenal lingkungan alam dan teknologi melalui pembelajaran berbasis pengalaman langsung (Rima Rikmasari et al., 2022). Capaian Pembelajaran IPA dalam Kurikulum Merdeka terdiri dari dua komponen utama, yaitu materi IPA dan keterampilan dalam proses sains (Aisah & Agustini, 2024).

Kemajuan teknologi di era digital berkembang dengan sangat cepat dan sulit untuk dibatasi, sehingga memberikan dampak pada berbagai aspek kehidupan, seperti ekonomi dan sosial. Perkembangan tersebut turut memberikan pengaruh besar dalam dunia pendidikan, sehingga guru dituntut untuk menguasai dan mengintegrasikan teknologi dalam proses belajar mengajar untuk menghasilkan efektifitas pembelajaran dan selaras dengan tujuan (Prastyo et al., 2021). Salah satu aspek penting dari pendidikan yang berhubungan dengan teknologi ialah penggunaan media pembelajaran (Novitandari, E., et al., 2023) Sangat penting bagi guru untuk mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran. Dengan didukung oleh adanya perkembangan teknologi yang sangat pesat, diharapkan pendidikan dapat memanfaatkan kondisi tersebut dengan sebaik-baiknya. Peningkatan kualitas pembelajaran IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) menjadi semakin penting, terutama dalam melawan dinamika persoalan di era 4.0 yang kian kompleks (Aeni & Widodo, 2022). Hal ini, menunjukkan bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran menjadi suatu keharusan dalam menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, interaktif, dan juga bermakna bagi siswa. Salah satunya adalah pemanfaatan teknologi sebagai sumber belajar yaitu melalui media pembelajaran interaktif. Sejalan dengan

Suryanti, dkk (2021) yang memaparkan bahwa salah satu media yang tepat untuk meningkatkan pembelajaran bagi generasi Z adalah multimedia interaktif.

Namun kenyataannya, banyak sekali problematika yang terjadi dalam pelaksanaan pembelajaran IPA di tingkat sekolah dasar. Permasalahan tersebut meliputi kurangnya inovasi dan variasi dalam proses pembelajaran, rendahnya minat serta motivasi belajar peserta didik, kurangnya fokus dalam belajar, keterbatasan sumber belajar, serta minimnya dukungan yang diterima oleh peserta didik dalam kegiatan belajar (Winangun, 2022). Masih banyak sekolah dasar di Indonesia yang melaksanakan pembelajaran secara konvensional, seperti ceramah dan hanya memakai buku teks sebagai satu-satunya sumber dalam pembelajaran tanpa menggunakan media pembelajaran yang menarik (membosankan). Guru masih menganggap satu-satunya sumber belajar adalah dirinya. Terlalu banyak stimulasi maupun rasa bosan dan kurangnya partisipasi aktif siswa pada proses pembelajaran yang disajikan oleh guru (Ni'am & Widodo, 2023). Selain itu, penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi secara maksimal belum dilaksanakan oleh semua guru. Keterbatasan perangkat, kurangnya pelatihan dalam pemanfaatan teknologi juga menjadi sebab dari keterlaksanaan pembelajaran secara konvensional. Penyajian materi yang kurang tepat dapat membuat siswa kesulitan dalam memahami konsep sains yang abstrak dan cenderung hanya hafalan teori tanpa memahami lebih dalam bagaimana penerapan konsep tersebut dalam kehidupan nyata atau bahkan siswa menjadi tidak senang dengan gurunya. Hal tersebut berdampak pada rendahnya hasil belajar sains mereka.

Berdasarkan data rapor pendidikan nasional yang diperoleh dari Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan (2024) diketahui bahwa hasil belajar siswa tingkat sekolah dasar secara nasional masih dalam kategori sedang. Indikator kemampuan literasi siswa SD mengalami kenaikan 7,99% dari tahun sebelumnya, sedangkan kemampuan numerasi mengalami kenaikan 14,65 dari tahun sebelumnya. Meskipun sudah mengalami peningkatan persentase pada indikator kemampuan literasi dan numerasi dari tahun sebelumnya, namun hasil belajar siswa secara nasional masih memerlukan perhatian serius. Penurunan pada indikator kualitas pembelajaran sebanyak 1,68% dari tahun sebelumnya juga dapat menjadi salah satu faktor penghambat peningkatan hasil belajar siswa.

Pemahaman dan keterampilan proses siswa kelas V di SD Negeri 1 Sumbermanjing Wetan tentang materi sifat-sifat cahaya masih tergolong rendah. Mayoritas siswa masih kesulitan dalam menyelesaikan dan memahami konsep IPA. Hal ini dibuktikan dengan data rata-rata pencapaian 59,67% untuk hasil belajar siswa materi Cahaya dan Sifatnya. Rendahnya pemahaman siswa terhadap konsep-konsep IPA menjadi salah satu penyebab dari rendahnya hasil belajar tersebut. Hasil pretest keterampilan proses IPA yang sudah dilakukan oleh peneliti juga masih tergolong rendah, 53% belum dapat mencatat hasil pengamatannya dengan baik, 73% belum mampu memprediksi, 67% belum mampu menyimpulkan dengan baik, 60% belum bisa mengkomunikasikan dengan baik.

Hasil penelitian sebelumnya membuktikan bahwa pengembangan media pembelajaran dapat meningkatkan

hasil belajar siswa. Ati, Pandan Laras, dkk., (2024) mengembangkan media pembelajaran digital berbasis video. Enjelina dan Suryanti, (2023) dengan mengembangkan multimedia interaktif berbasis android pada materi siklus air. Penelitian relevan lainnya oleh Aeni dan Widodo, (2022) terkait dengan peningkatan hasil belajar siswa pada materi rotasi dan revolusi bumi dengan bantuan multimedia interaktif. Berdasarkan hasil penelitian tersebut serta sejumlah penelitian lainnya media pembelajaran interaktif mempunyai potensi untuk meningkatkan hasil belajar pada siswa sekolah dasar. Media pembelajaran interaktif menyajikan materi pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menyenangkan.

Untuk mengatasi kondisi tersebut, media pembelajaran interaktif Omah Si Dol berbasis teknologi diharapkan mampu menjadi salah satu solusinya. Media pembelajaran interaktif Omah Si Dol didesain dengan menggunakan aplikasi canva yang sudah di generate dan dihyperlink pada file pdf, sehingga tidak membebani kinerja penyimpanan gadget/perangkat siswa. Media pembelajaran ini dapat diakses menggunakan laptop dan gadget. Media ini menggabungkan unsur pembelajaran dan permainan (sinau lan dolanan). Adapun isi dari media pembelajaran interaktif Omah Si Dol adalah materi IPA yang tersaji sesuai dengan kebutuhan belajar siswa (bacaan, komik, PPT, Video, lagu2 pembelajaran) menyesuaikan dengan karakteristik siswa yang beranekaragam (gaya belajar). Assesmen dikemas dalam bentuk permainan berbasis tantangan yang didesain dengan menggunakan quiziz, word wall, google form atau lainnya untuk menguji pemahaman siswa terhadap materi. Penilaian

diberikan secara otomatis sehingga siswa dapat melakukan perbaikan serta dapat belajar dari kesalahannya. Jadi, dalam media pembelajaran interaktif Omah Si Dol ini anak-anak tidak hanya belajar sesuai dengan gaya belajar mereka namun juga bisa bermain melalui assesmen yang disajikan dalam bentuk permainan tersebut. Hal ini sesuai dengan kodrat anak yaitu bermain. Selain itu, di dalam media pembelajaran interaktif Omah Si Dol juga disediakan aneka link pembelajaran yang dapat membantu mereka untuk mencari informasi pembelajaran termasuk meningkatkan kemampuan literasinya. Link tersebut terhubung pada bacaan cerita anak maupun materi atau modul pembelajaran lainnya. Diantaranya yaitu Buku Cerita Anak Bermutu, Buku Materi (Modul Pembelajaran) yang dapat dibaca dengan tampilan Flip Book. Media pembelajaran interaktif Omah Si Dol ini membuat siswa belajar sains secara lebih visual, eksploratif, menarik dan juga menyenangkan, sehingga hasil belajar dan literasi sains siswa menjadi meningkat.

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan hasil analisis kebutuhan awal pengembangan media pembelajaran interaktif Omah Si Dol dalam kaitannya dengan peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA di sekolah dasar. Pada tahap awal dalam penelitian ini, peneliti melakukan observasi untuk mendapatkan informasi terkait problematika yang terjadi dalam proses pembelajaran IPA di sekolah dasar, faktor penyebabnya, serta beberapa alternatif solusi yang dapat digunakan untuk mengatasi problematika tersebut. Lebih dari itu, analisis kebutuhan awal pengembangan media pembelajaran

interaktif Omah Si Dol juga perlu dilakukan untuk menghasilkan media pembelajaran interaktif yang sesuai, lebih efektif dan juga efisien.

## **METODE**

Analisis kebutuhan awal dalam penelitian pengembangan ini dilaksanakan pada kelas V SD Negeri 1 Sumbermanjing Wetan, Kecamatan Sumbermanjing Wetan, Kabupaten Malang. Dengan subjek penelitian 1 guru dan 15 murid kelas V tahun pelajaran 2024-2025. Penelitian ini mengaplikasikan pendekatan deskriptif kualitatif, yang merupakan metode yang memanfaatkan data kualitatif untuk dianalisis dan dipaparkan secara rinci melalui deskripsi yang terstruktur (Prasetyawati, 2021). Pada penelitian ini, peneliti memanfaatkan sejumlah instrumen, seperti pedoman wawancara, observasi, serta angket atau kuesioner. Teknik wawancara digunakan sebagai metode pengumpulan data dengan melibatkan interaksi langsung antara peneliti dan pemberi informasi melalui percakapan secara langsung (Trivaika & Senubekti, 2022). Pada tahap wawancara, peneliti menggali dan mengumpulkan data dari guru untuk mengetahui proses pembelajaran yang telah berlangsung di kelas, hasil belajar siswa, serta penggunaan media pembelajaran yang telah digunakan selama ini. Tahap selanjutnya adalah observasi, di mana peneliti melakukan pengamatan dan analisis terhadap kebutuhan media pembelajaran yang diperlukan guna meningkatkan hasil belajar siswa. Untuk melengkapi data, peneliti juga menyebarkan angket atau kuesioner berupa seperangkat pertanyaan yang diberikan kepada siswa kelas V SD Negeri 1 Sumbermanjing Wetan selaku responden.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Peneiliti mendeskripsikan terkait data yang telah diperoleh dengan menggunakan teknik deskripsi kualitatif, yang meliputi hasil wawancara, observasi, serta angket yang sudah dibagikan sebelumnya (analisis kebutuhan awal guru dan analisis kebutuhan awal siswa) dalam pengembangan media pembelajaran interaktif Omah Si Dol untuk meningkatkan hasil belajar IPA materi Cahaya dan Sifatnya, serta gambaran terkait pembelajaran IPA.

Wawancara yang dilakukan oleh peneliti kepada guru memperoleh hasil bahwa selama ini guru hanya memakai buku siswa, LKS, serta media pembelajaran berupa power point serta gambar. Pembelajaran didominasi oleh guru melalui metode ceramah, yang menyebabkan siswa menjadi tidak tertarik dan pasif saat proses belajar. Kondisi ini menyebabkan mereka merasa bosan dan mengalami hambatan dalam menguasai materi yang disampaikan. Disamping itu, hasil belajar pemahaman dan keterampilan proses siswa kelas V di SD Negeri 1 Sumbermanjing Wetan tentang materi sifat-sifat cahaya masih tergolong rendah. Banyak siswa yang masih kesulitan dalam menyelesaikan dan memahami konsep IPA. Hal ini dibuktikan dengan data rata-rata pencapaian hasil belajar siswa materi sifat-sifat cahaya yaitu 59,67. Rendahnya pemahaman siswa terhadap konsep-konsep IPA menjadi salah satu penyebab dari rendahnya hasil belajar tersebut.

Berdasarkan hasil observasi, proses pembelajaran belum berjalan

dengan maksimal. Selama proses belajar, siswa terlihat kurang terlibat secara aktif, mudah merasa bosan, serta menghadapi kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan. Karakteristik siswa yang beragam juga menjadi penyebab rendahnya hasil belajar. Siswa mempunyai karakteristik yang beranekaragam terutama pada profil atau gaya belajarnya. Profil belajar setiap siswa berbeda dan unik. Diantaranya: belajar dengan membaca, belajar dengan menggunakan video, ada pula yang suka belajar sambil bernyanyi. Sedangkan menurut kodratnya, kodrat anak adalah bermain. Sehingga sangat penting bagi guru untuk mengemas pembelajaran dalam bentuk media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan bagi siswa serta dapat memfasilitasi kebutuhan belajar mereka sesuai dengan gaya belajarnya.

Hasil penyebaran angket (kuesioner) terkait analisis kebutuhan awal pengembangan media pembelajaran interaktif Omah Si Dol mendapatkan data sebagai berikut:

**Tabel 1**  
**Hasil Angket Analisis Kebutuhan Awal Siswa dalam Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Omah Si Dol untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar**

No	Daftar Pertanyaan	Pilihan Jawaban	
		Ya	Persentase (%)
1	Apakah guru menggunakan metode pembelajaran yang menarik untuk belajar	Ya	53,3
		Tidak	46,7

	IPA materi Cahaya dan Sifatnya?		
<b>2</b>	Pada saat guru menjelaskan materi Cahaya dan Sifatnya, apakah guru menggunakan media pembelajaran?	Ya	66,7
		Tidak	33,3
<b>3</b>	Apakah media pembelajaran yang digunakan guru dapat membantumu memahami materi?	Ya	73,3
		Tidak	26,7
<b>4</b>	Apakah kamu merasa kesulitan memahami materi Cahaya dan Sifatnya?	Ya	80
		Tidak	20
<b>5</b>	Apakah kamu merasa bosan dengan cara guru menjelaskan materi IPA hanya dengan buku dan papan tulis saja?	Ya	60
		Tidak	40
<b>6</b>	Apakah kamu antusias saat mengikuti pembelajaran IPA?	Ya	46,7
		Tidak	53,3
<b>7</b>	Apakah kamu lebih suka belajar IPA dengan menggunakan gambar, video, dan juga lagu	Ya	86,7
		Tidak	13,3

	pembelajaran?		
<b>8</b>	Apakah kamu suka jika latihan soal dikemas dalam bentuk permainan yang menarik?	Ya	93,3
		Tidak	6,7
<b>9</b>	Apakah kamu tertarik menggunakan media pembelajaran yang dapat kamu gunakan secara langsung (interaktif)?	Ya	86,7
		Tidak	13,3
<b>10</b>	Apakah kamu membutuhkan media pembelajaran yang dapat membantumu memahami materi Cahaya dan Sifatnya dengan mudah dan menarik?	Ya	100
		Tidak	0

Berdasarkan hasil angket analisis kebutuhan awal siswa yang menanyakan bahwa apakah guru menggunakan metode pembelajaran yang menarik untuk belajar IPA materi Cahaya dan Sifatnya, mayoritas siswa menjawab “ya”, sejumlah 8 siswa dengan persentase 53,3%, sedangkan yang menjawab tidak sebanyak 7 siswa, atau jika dipersentase sekitar 46,7%. Terkait dengan penggunaan media pembelajaran oleh guru ada 10 siswa dengan presentase 66,7% yang menjawab bahwa guru menggunakan media saat pembelajaran. Namun ada 5 siswa dengan persentase 33,3% yang menjawab bahwa guru tidak

menggunakan media saat pembelajaran. Mayoritas siswa menjawab “ya” pada pertanyaan kebermanfaatan media dalam membantu siswa memahami materi Cahaya dan Sifatnya, yaitu 11 siswa dengan persentase 73,3%. Meskipun demikian masih ada 4 siswa, dengan persentase 26,7% yang merasa bahwa media tersebut masih belum dapat memudahkan mereka dalam memahami materi. Berbanding terbalik dengan hasil kebermanfaatan media, mayoritas siswa merasa kesulitan dalam memahami materi Cahaya dan Sifatnya. Hal ini dibuktikan dengan 12 siswa menjawab “ya” dengan persentase 80%, yang tidak merasa kesulitan dengan persentase 20%, sebanyak 3 siswa. Sebanyak 9 siswa dengan persentase 60% merasa bosan dengan cara guru menjelaskan materi IPA yang hanya menggunakan buku dan papan tulis saja. Akibatnya 53,3% siswa menjadi kurang antusias saat mengikuti pembelajaran. Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa sebanyak 86,7% siswa menyukai pembelajaran yang menggunakan gambar, video, dan juga lagu pembelajaran. Sebanyak 93,3% siswa lebih suka asesmen pembelajaran dikemas dalam bentuk permainan. Hal ini sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar dengan kodrat alamnya yaitu bermain. Mayoritas siswa dengan persentase 86,7% lebih tertarik untuk menggunakan media yang secara langsung dapat digunakan (interaktif). Sejalan dengan hal tersebut, sebanyak 100% siswa menyatakan bahwa mereka memerlukan media pembelajaran yang dapat mempermudah mereka memahami materi Cahaya dan Sifatnya dengan mudah dan menarik. Semua siswa (100%) menyatakan bahwa mereka membutuhkan media pembelajaran yang menarik dan dapat mempermudah

mereka dalam memahami materi tentang Cahaya dan Sifat-sifatnya. Media pembelajaran interaktif yang menyajikan materi serta ragam kegiatan percobaan dapat diadaptasikan dengan gaya belajar masing-masing siswa, sehingga memfasilitasi pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan (Magfiroh, *et al.*, 2023)

Mayoritas siswa masih kesulitan dalam memahami materi tentang Cahaya dan Sifatnya, yang disebabkan oleh minimnya media pembelajaran yang dapat mendukung pemahaman mereka terhadap materi tersebut. Guru sudah menggunakan media pembelajaran, namun masih belum banyak membantu siswa. Sehingga siswa cenderung kurang aktif serta bosan dalam mengikuti pembelajaran. Siswa membutuhkan media yang dapat menarik serta dapat digunakan secara langsung (interaktif) sehingga dapat mempermudah siswa dalam memahami materi.

Langkah selanjutnya adalah menganalisis kebutuhan guru terhadap pengembangan media pembelajaran interaktif Omah Si Dol. Tahap ini dilakukan dengan membagikan kuesioner berupa link Google Form yang berisi beberapa pertanyaan.

**Tabel 2**  
**Analisis Kebutuhan Guru terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Omah Si Dol**

N	Pertanyaan	Jawab	Persen
o		an	tase
			(%)
1	Apakah guru pernah menggunakan	Pernah	0

	media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran?	Belum	100
2	Apa saja media yang pernah digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa?	LKS	100
		Gambar	66,7
		PPT	33,3
3	Perlu media pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik untuk membantu menyampaikan materi Cahaya dan Sifatnya?	Perlu	100
4	Apakah Anda tertarik menggunakan media pembelajaran interaktif untuk membantu siswa memahami materi IPA dengan lebih baik?	Ya	100
		Tidak	0
5	Apakah Anda setuju bahwa siswa lebih tertarik dengan	Ya	100

	menggunakan media yang memvisualisasikan materi melalui gambar dan animasi?	Tidak	0
6	Perlu pengembangan media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa?	Ya	100
		Tidak	0

Berdasarkan informasi dalam tabel, dapat disimpulkan bahwa guru belum pernah menggunakan media pembelajaran interaktif. Media yang paling sering digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa adalah LKS dan gambar, dengan persentase masing-masing 100% dan 66,7%, sementara 33,3% guru menggunakan PPT. Media pembelajaran interaktif yang menarik sangat dibutuhkan oleh guru untuk membantu siswa memahami materi secara efektif, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar mereka.

Hasil survei menunjukkan bahwa pemilihan media pembelajaran yang tepat sesuai dengan karakteristik siswa memiliki peran penting dalam meningkatkan motivasi belajar, mendorong partisipasi aktif, dan mempermudah pemahaman materi. Temuan ini mendukung hasil penelitian sebelumnya yang menyebutkan bahwa salah satu cara yang efektif dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan adalah melalui pemanfaatan media pembelajaran, karena media ini dapat mendorong peningkatan motivasi belajar siswa

(Sinaga & Simbolon, 2021). Penelitian lain juga menjelaskan bahwa pemilihan media pembelajaran perlu mendapat perhatian khusus karena media memiliki keterkaitan yang kuat dengan teknologi serta memengaruhi minat belajar siswa (Asriani, *et al.*, 2025). Dengan demikian, pengintegrasian media pembelajaran interaktif berbasis canva “Omah Si Dol” dapat membantu guru dalam merancang pengalaman pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa serta mendukung pencapaian hasil belajar yang lebih baik.

### **KESIMPULAN**

Dari paparan temuan penelitian di atas, disimpulkan bahwa pemahaman siswa terhadap materi Cahaya dan Sifatnya masih kurang, yang berdampak pada rendahnya hasil belajar mereka. Penyebab utama hal ini adalah penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik, seperti hanya mengandalkan LKS, buku teks, gambar, dan PPT, yang tidak cukup memotivasi siswa untuk aktif belajar. Media pembelajaran interaktif Omah Si Dol sangat sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar dikarekan dalam media ini guru dapat menyajikan materi dalam bentuk gambar, video, PPT, komik, bacaan dan juga lagu pembelajaran serta asesmen dalam bentuk permainan sesuai yang dapat menarik perhatian serta memotivasi siswa untuk belajar. Selain menyajikan materi, lagu pembelajaran serta asesmen, media pembelajaran interaktif Omah Si Dol juga dilengkapi dengan fitur yang terhubung dengan bahan Buku Cerita Anak Bermutu, SIBI, dan juga modul pembelajaran lainnya yang dapat dijadikan bahan bacaan siswa sebagai salah satu upaya untuk

meningkatkan kemampuan literasi siswa.

Hasil angket tersebut dapat disimpulkan bahwa siswa tertarik dan membutuhkan media pembelajaran interaktif yang dapat membantu mereka dalam memahami materi serta meningkatkan hasil belajar mereka pada materi Cahaya dan Sifatnya. Oleh sebab itu, dapat dikatakan bahwa siswa sangat membutuhkan media pembelajaran interaktif Omah Si Dol untuk membantu mereka dalam meningkatkan hasil belajarnya.

### **UCAPAN TERIMA KASIH**

Terimakasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah berkontribusi dalam penelitian ini. Peneliti juga mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada kedua Dosen Pembimbing atas bimbingan, arahan, dan masukan berharga yang diberikan selama proses penelitian. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada Kepala Sekolah, guru, serta siswa kelas V SD Negeri 1 Sumbermanjing Wetan yang telah memberikan kesempatan untuk melaksanakan penelitian ini. Selain itu, peneliti juga berterima kasih kepada keluarga dan teman-teman yang senantiasa memberikan dukungan dan motivasi yang luar biasa.

### **DAFTAR RUJUKAN**

- Aeni, W. N., & Widodo, W. (2022). Penggunaan E-Modul Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Smp Pada Materi Kalor. *Pensa E-Jurnal : Pendidikan Sains*, 10(2), 193–202. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/pensa>
- Aisah, S., & Agustini, R. R. (2024). Pengembangan Instrumen

- Keterampilan Proses Sains Dengan Desain Pembelajaran Berdiferensiasi Di Tingkat Sekolah Dasar. *Jurnal Education and Development*, 12(1), 275–280. <https://doi.org/10.37081/ed.v12i1.5746>
- Asriani, Azizah, Herlina, Nursafitri (2025). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Wordwall Terhadap Minat Belajar IPAS Siswa Kelas V SD. *Js (Jurnal Sekolah)*, 9(2), 336. <https://doi.org/10.24114/js.v9i2.64916>
- Kebijakan, I., & Merdeka, K. (2023). 3 1,2,3. 08, 1762–1772.
- Maghfiroh, S., Irianto, D.M., Aljamaliah, N.M. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Multimodalitas Pada Materi Perubahan Wujud Benda Kelas V Sekolah Dasar. *Js (Jurnal Sekolah)*, 8(1), 191 <https://doi.org/10.24114/js.v8i1.49914>
- Ni'am, F., & Widodo, W. (2023). Pendidikan sains penerapan model kooperatif tipe team games tournament untuk meningkatkan hasil belajar IPA siswa SMP. *Pensa E-Jurnal : Pendidikan Sains*, 11(3), 219–225. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/pensa>
- Novitandari, E., Subrata, H., & Mariana, N. (2023). Media pembelajaran berbasis teknologi pada pendidikan dasar di indonesia dalam perspektif glokalisasi: Literatur review. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(3), 1762-1772.
- Prasetyawati, V. (2021). Metode Cooperative Learning dalam Meningkatkan Kualitas Hasil Belajar Siswa pada Masa Pandemi Covid-19. *Epistema*, 2(2), 90–99. <https://doi.org/10.21831/ep.v2i2.41275>
- Prastyo, G. B., Puspita, A. M. I., & Nurmalasari, W. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Explee Berbasis Video Interaktif Sebagai Penguatan Pendidikan Karakter Siswa Sekolah Dasar. *Al-Aulad: Journal of Islamic Primary Education*, 4(2), 52–59. <https://doi.org/10.15575/al-aulad.v4i2.13208>
- Rima Rikmasari, Kori Sundari, & Halimah Nuraini. (2022). Model Pembelajaran Predict Observe Explain (Poe) Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4), 1634–1645. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i4.3187>
- Sinaga, A., & Simbolon, N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Materi Transportation Kelas Iii Sd Swasta Pab 20 Bandar Klippa T.a 2020/2021. *Js (Jurnal Sekolah)*, 5(4), 38. <https://doi.org/10.24114/js.v5i4.28201>
- Suryanti, S., Widodo, W. and Yermiandhoko, Y. (2021) 'Gadget-Based Interactive Multimedia on Socio-Scientific Issues to Improve Elementary Students' Scientific Literacy', *International Journal of Interactive Mobile Technologies*, 15(1), pp. 56–69. <https://doi:10.3991/IJIM.V15I01.13675>.
- Sylvia Lara Syaflin. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Macromedia Flash Pada Materi Ipa Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4), 1516–1525.

<https://doi.org/10.31949/jcp.v8i4.3003>

Trivaika, E., & Senubekti, M. A. (2022). Perancangan Aplikasi Pengelola Keuangan Pribadi Berbasis Android. *Nuansa Informatika*, 16(1), 33–40. <https://doi.org/10.25134/nuansa.v16i1.4670>

Winangun, I. M. A. (2022). Analisis Problematika Proses Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(1), 37. <https://doi.org/10.55115/edukasi.v3i1.2294>