

ANALISIS KEBUTUHAN PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF KUIS SPIN PADA MATERI KEBERAGAMAN SUKU BANGSA DAN BUDAYA DI SDN TIRON 1

Zulfa Amanda Tirtaning Virdausi¹, Kukuh Andri Aka²,
Bagus Amirul Mukmin³

Universitas Nusantara PGRI Kediri^{1,2,3}

zulfaamdtv@gmail.com¹, kukuhandri@unpkediri.ac.id²,

bagus.am@unpkdr.ac.id³

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya pemahaman siswa terhadap materi keberagaman suku bangsa dan budaya serta belum optimalnya penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif di SDN Tiron 1. Pembelajaran masih didominasi oleh penggunaan buku ajar dan metode ceramah sehingga siswa cenderung kurang antusias, mudah merasa bosan, dan mengalami kesulitan dalam memahami materi. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kebutuhan pengembangan multimedia interaktif kuis spin pada materi keberagaman suku bangsa dan budaya di SDN Tiron 1. Penelitian menggunakan metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Data diperoleh melalui observasi, wawancara dengan guru kelas IV, angket analisis kebutuhan siswa, dan dokumentasi. Data dianalisis secara deskriptif untuk mengidentifikasi kebutuhan guru dan siswa terhadap media pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru membutuhkan media pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan mudah digunakan untuk mendukung proses pembelajaran. Sementara itu, siswa membutuhkan media yang memadukan gambar, animasi, audio, serta aktivitas kuis interaktif agar pembelajaran lebih menarik dan membantu meningkatkan pemahaman materi. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan tersebut, pengembangan multimedia interaktif kuis spin diperlukan sebagai alternatif media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Kata Kunci: analisis kebutuhan, multimedia interaktif, kuis spin, keberagaman suku bangsa dan budaya

Abstract

This study was motivated by students' limited understanding of the material regarding ethnic and cultural diversity, as well as the suboptimal use of engaging and interactive learning media at SDN Tiron 1. Instruction was dominated by textbooks and lecture methods, causing students to lack enthusiasm, become easily bored, and struggle to comprehend the subject matter. The study aimed to analyze the need for developing an interactive "spin quiz" multimedia tool covering ethnic and cultural diversity for SDN Tiron 1. A descriptive method with a qualitative approach was employed. Data were gathered through observation, interviews with the fourth-grade teacher, student needs analysis questionnaires, and documentation. The data were analyzed descriptively to identify the learning media needs of both teachers and students. The findings indicate that teachers require innovative, interactive, and user-friendly learning media to support the instructional process. Meanwhile, students need media that integrate images, animations, audio, and interactive quiz activities to make learning more engaging and to improve their understanding of the material. Based on this needs analysis, the development of an interactive spin quiz multimedia tool is warranted as an alternative learning medium suited to the characteristics of elementary school students.

Keywords: needs analysis, interactive multimedia, spin quiz, ethnic and cultural diversity

PENDAHULUAN

Pendidikan di sekolah dasar merupakan jenjang awal yang memiliki peran penting dalam membentuk pengetahuan, keterampilan, serta karakter peserta didik. Pembelajaran diarahkan tidak hanya untuk membekali peserta didik dengan pengetahuan, tetapi juga untuk menanamkan nilai-nilai karakter yang sesuai dengan budaya dan jati diri bangsa. Dalam mendukung tercapainya tujuan tersebut, mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang saat ini telah terintegrasi ke dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) menjadi salah satu mata pelajaran yang memiliki peran strategis dalam kurikulum pendidikan saat ini (Agustiyan, 2025).

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) dirancang sebagai pembelajaran terpadu yang bertujuan mengembangkan kemampuan berpikir kritis, logis, dan sistematis (Nurfadilah, 2025). Salah satu materi yang dipelajari dalam IPAS adalah keberagaman suku bangsa dan budaya, yang mengenalkan peserta didik pada berbagai bentuk keberagaman budaya Indonesia sebagai bagian dari identitas bangsa. Materi ini mencakup suku bangsa, rumah adat, pakaian adat, tarian daerah, lagu daerah, makanan khas, upacara adat, serta nilai-nilai kearifan lokal yang perlu dipahami dan dilestarikan oleh peserta didik.

Namun, pemahaman siswa terhadap materi keragaman suku bangsa dan budaya masih menjadi salah satu tantangan. Banyaknya materi yang dipelajari dalam satu topik sering kali membuat siswa merasa kesulitan untuk memahami dan mengingat setiap informasi secara menyeluruh. Akibatnya, siswa cenderung mudah lupa, mengalami kebingungan dalam membedakan karakteristik budaya dari setiap daerah, serta kurang mampu mengaitkan materi yang telah dipelajari dengan kehidupan sehari-hari. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa diperlukan media pembelajaran yang dapat membantu siswa mempelajari materi secara lebih menarik, sistematis, dan mudah dipahami.

Berdasarkan hasil observasi di SDN Tiron 1, terdapat kesenjangan yaitu kurangnya pengetahuan siswa akan keragaman suku bangsa dan budaya. Dilihat dari banyaknya siswa yang jenuh dan tidak antusias pada saat pembelajaran tersebut karena dirasa sangat sulit untuk dipahami. Dikarenakan minimnya media pembelajaran yang bervariasi dan guru hanya menggunakan buku ajar saat pembelajaran. Guru menerapkan metode ceramah yang mengakibatkan proses pembelajaran merujuk pada aktivitas guru saja. Akibatnya, siswa menjadi kurang aktif saat pembelajaran menjadi monoton dan kurang bermakna.

Hasil wawancara dengan guru kelas IV menunjukkan bahwa guru masih mengalami kendala dalam menyediakan media pembelajaran yang inovatif dan menarik. Keterbatasan waktu dalam menyiapkan media pembelajaran membuat guru lebih sering menggunakan buku ajar sebagai media utama saat proses pembelajaran. Kondisi tersebut menyebabkan pembelajaran kurang bervariasi sehingga peserta didik cenderung mudah

merasa bosan dan mengalami kesulitan dalam memahami materi keberagaman suku bangsa dan budaya. Oleh karena itu, diperlukan solusi yang cocok berupa pengembangan media pembelajaran yang lebih menarik, kreatif dan inovatif sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa multimedia interaktif merupakan salah satu media pendukung yang dapat menciptakan suasana pembelajaran menjadi lebih menarik dan bervariasi. Selain itu, penggunaan media tersebut juga mampu meningkatkan interaksi serta memperkuat komunikasi antara guru dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung (Arina dkk, 2020). Hal ini selaras dengan pendapat Hutabri (2022) yang mengklaim bahwa multimedia adalah gabungan beberapa bentuk media yang terintegrasi dengan baik dan dipakai guna menyalurkan informasi kepada audiens secara lebih efektif dan juga mampu meningkatkan ketuntasan belajar siswa.

Meskipun demikian, berdasarkan kajian yang dilakukan, penelitian yang secara khusus menganalisis kebutuhan pengembangan multimedia interaktif Kuis spin pada materi Keberagaman Suku Bangsa dan Budaya di SDN 101 masih relatif terbatas. Sebagian besar penelitian terdahulu lebih berfokus pada tahap pengembangan dan pengujian produk, sedangkan analisis kebutuhan sebagai landasan dalam pengembangan media pembelajaran belum banyak dikaji. Padahal, analisis kebutuhan merupakan tahapan yang sangat penting untuk mengidentifikasi kondisi nyata pembelajaran di sekolah, kebutuhan guru dan peserta didik, serta karakteristik media yang diperlukan sehingga produk yang dikembangkan benar-benar sesuai dengan kebutuhan dan mampu mendukung proses pembelajaran secara optimal.

Maka dari itu, penelitian ini memiliki kebaruan berupa analisis kebutuhan pengembangan multimedia interaktif kuis spin pada materi Keberagaman Suku Bangsa dan Budaya di SDN 101 sebagai landasan dalam merancang media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik di sekolah dasar. Melalui penelitian ini diharapkan dapat diperoleh gambaran mengenai kebutuhan guru dan peserta didik terhadap penggunaan multimedia interaktif kuis spin sehingga hasil analisis tersebut dapat menjadi acuan dalam proses pengembangan media pembelajaran yang lebih relevan dan sesuai dengan kondisi pembelajaran.

Multimedia interaktif kuis spin di pilih karena memiliki berbagai kelebihan, salah satunya yaitu dapat membuat pembelajaran yang lebih kreatif dan melibatkan interaksi aktif antara siswa dengan materi. Selain itu, multimedia interaktif kuis spin Mampu menyatukan elemen-elemen seperti teks, gambar, suara, musik, animasi, maupun video menjadi satu kesatuan yang terintegrasi, sehingga mendukung pencapaian tujuan pembelajaran yang optimal, serta mampu memvisualisasikan konsep-konsep yang susah di mengerti apabila sekedar dijelaskan menggunakan ucapan atau menggunakan alat bantu tradisional (Cris & Dwiqi, 2020). Kuis spin memiliki

keunggulan dalam menciptakan lingkungan belajar yang tidak monoton dan menyenangkan. Dengan konsep belajar sambil bermain, media ini dapat menarik perhatian siswa sehingga mereka lebih tertarik untuk mengikuti kegiatan evaluasi. Hal ini berkontribusi pada kualitas belajar yang lebih baik secara keseluruhan. Selain itu, kelebihan utama dari kuis spin adalah kemampuannya untuk menuntun partisipasi aktif dari siswa serta memberikan umpan balik secara langsung, yang sangat membantu dalam menciptakan proses pembelajaran yang lebih interaktif dan efektif (Betty dkk., 2022).

Selain memiliki unsur permainan, penggunaan multimedia interaktif kuis spin juga sejalan dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar yang berada pada tahap operasional konkret. Pada tahap ini, peserta didik lebih mudah memahami materi apabila disajikan melalui media yang memadukan unsur visual, audio, animasi, serta aktivitas yang melibatkan partisipasi secara langsung. Penyajian materi secara interaktif tidak hanya membantu peserta didik dalam memahami konsep keberagaman suku bangsa dan budaya, tetapi juga meningkatkan motivasi belajar, rasa ingin tahu, serta kemampuan mengingat informasi dalam jangka waktu yang lebih lama. Dengan demikian, penggunaan multimedia interaktif diharapkan mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna dibandingkan pembelajaran yang hanya mengandalkan metode ceramah dan buku teks (Alim, 2021).

Pengembangan multimedia interaktif juga sejalan dengan implementasi Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran berpusat pada peserta didik (student centered learning) serta pemanfaatan teknologi digital dalam proses pembelajaran. Guru dituntut untuk mampu menghadirkan pengalaman belajar yang aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan agar peserta didik dapat mengembangkan kompetensi pengetahuan, keterampilan, serta karakter secara seimbang. Oleh karena itu, sebelum suatu media pembelajaran dikembangkan, diperlukan analisis kebutuhan yang komprehensif untuk memperoleh informasi mengenai kondisi pembelajaran, karakteristik peserta didik, kesiapan guru, serta fasilitas yang tersedia di sekolah. Hasil analisis tersebut menjadi dasar yang penting dalam menghasilkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan pengguna sehingga lebih efektif untuk diterapkan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kebutuhan pengembangan multimedia interaktif kuis spin pada materi Keberagaman Suku Bangsa dan Budaya di SDN Tiron 1. Analisis kebutuhan dilakukan dengan mengidentifikasi kondisi pembelajaran yang berlangsung, kebutuhan guru dan peserta didik terhadap media pembelajaran, serta karakteristik multimedia interaktif yang diharapkan dapat mendukung pembelajaran IPAS. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran nyata mengenai kebutuhan pengembangan media pembelajaran sebagai dasar dalam merancang multimedia interaktif kuis spin yang relevan, efektif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar, sekaligus menjadi referensi bagi penelitian pengembangan pada tahap selanjutnya.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kebutuhan pengembangan multimedia interaktif kuis spin pada materi keberagaman suku bangsa dan budaya di SDN Tiron 1. Penelitian dilaksanakan di SDN Tiron 1 dengan subjek penelitian yaitu guru kelas IV dan peserta didik kelas IV yang terlibat dalam pembelajaran IPAS pada mata pelajaran keberagaman suku bangsa dan budaya. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk mengetahui kondisi pembelajaran serta media yang digunakan guru selama proses pembelajaran. Wawancara dilakukan dengan guru kelas IV untuk mengetahui kebutuhan, kendala, dan harapan terhadap pengembangan multimedia interaktif Kuis Spin. Dokumentasi digunakan sebagai data pendukung berupa foto kegiatan pembelajaran dan dokumen yang berkaitan dengan penelitian. Instrumen penelitian yang digunakan meliputi lembar observasi, pedoman wawancara, dan pedoman dokumentasi. Data yang diperoleh kemudian dianalisis melalui tiga tahap, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Untuk memastikan keabsahan data, penelitian ini menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi teknik sehingga data yang diperoleh lebih valid dan dapat dipercaya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa proses pembelajaran IPAS pada materi keberagaman suku bangsa dan budaya di kelas IV SDN Tiron 1 masih didominasi oleh metode ceramah dengan penggunaan media pembelajaran yang terbatas. Guru lebih sering memanfaatkan buku ajar sebagai media utama sehingga proses pembelajaran kurang bervariasi. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas IV, sebagian peserta didik terlihat kurang aktif, mudah merasa bosan, dan mengalami kesulitan dalam memahami materi yang dipelajari. Kondisi tersebut menyebabkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran belum optimal sehingga pemahaman terhadap materi keberagaman suku bangsa dan budaya masih perlu ditingkatkan.

Hasil analisis juga menunjukkan bahwa guru membutuhkan media pembelajaran yang lebih inovatif, menarik, mudah digunakan, serta mampu memanfaatkan perkembangan teknologi dalam proses pembelajaran. Di sisi lain, peserta didik menginginkan media yang dilengkapi dengan gambar, animasi, video, dan aktivitas interaktif agar pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan mudah dipahami. Selain itu, ketersediaan perangkat pendukung di sekolah memungkinkan penggunaan multimedia interaktif dalam kegiatan pembelajaran. Berdasarkan temuan tersebut, pengembangan multimedia interaktif Kuis Spin dinilai sesuai dengan kebutuhan guru dan

peserta didik. Media ini diharapkan dapat membantu menyajikan materi keberagaman suku bangsa dan budaya secara lebih menarik, interaktif, serta mendukung terciptanya proses pembelajaran yang lebih aktif dan bermakna.

Table 1. Hasil Analisis

No	Aspek Yang Dianalisis	Hasil Analisis
1	Kebutuhan Guru	Kebutuhan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif berbasis teknologi
2	Kebutuhan Siswa	Multimedia interaktif yang mencakup video animasi, gambar, audio serta kuis interaktif
3	Metode Pembelajaran	Guru menggunakan metode ceramah dan hanya menggunakan buku ajar tanpa gambar saat pembelajaran
4	Ketuntasan Hasil Belajar Siswa	Jumlah siswa yang di analisis sebanyak 23 siswa. Terdapat 13 (65%) siswa mendapatkan nilai kurang dari KKTP yang ditetapkan yaitu 75.

Analisis kebutuhan menjadi langkah awal yang esensial dalam proses pengembangan media pembelajaran. Tahap ini dilakukan untuk mengidentifikasi kondisi pembelajaran yang berlangsung di lapangan, mengetahui kebutuhan pengguna, serta menemukan berbagai permasalahan yang muncul selama pelaksanaan proses pembelajaran. Menurut Basyori, (2024) Analisis kebutuhan dilakukan untuk memperoleh informasi mengenai kesenjangan antara kompetensi yang diharapkan dimiliki peserta didik dengan kondisi kompetensi yang dimiliki saat ini. Selain itu, analisis kebutuhan juga berfungsi sebagai prosedur untuk mengidentifikasi berbagai kebutuhan peserta didik yang menjadi dasar dalam perencanaan pembelajaran. Dalam penelitian ini analisis dilakukan melalui observasi, wawancara dan dokumentasi di SDN Tiron 1 dengan dengan sumber utama dari 23 siswa kelas IV dan guru kelas.

Hasil observasi di SDN Tiron 1, Terdapat kesenjangan yaitu kurangnya pengetahuan siswa akan keragaman suku bangsa dan budaya. Di lihat dari banyak nya siswa yang jenuh dan tidak antusias pada saat pembelajaran tersebut karena dirasa sangat sulit untuk dipahami. Dikarenakan minimnya media pembelajaran yang bervariasi dan guru hanya menggunakan buku ajar saat pembelajaran. Guru menerapkan metode ceramah yang mengakibatkan proses pembelajaran merujuk pada aktivitas guru saja. Akibatnya, siswa menjadi kurang aktif saat pembelajaran, pembelajaran menjadi monoton dan kurang bermakna.

Hasil wawancara dengan guru kelas IV mengungkapkan bahwa terdapat kendala dalam penyediaan media pembelajaran yang inovatif dan menarik. Keterbatasan waktu dalam menyiapkan media pembelajaran.

Kondisi tersebut mengakibatkan siswa kurang tertarik terhadap proses pembelajaran sehingga mudah merasa bosan dan kesulitan memahami materi keberagaman suku bangsa dan budaya. Hal ini didukung oleh hasil belajar siswa semester 2 tahun 2026 yang menunjukkan bahwa 65% siswa memperoleh nilai di bawah KKTP, yaitu 75. Rendahnya hasil belajar tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang kurang inovatif dan kurang interaktif belum mampu membantu siswa memahami materi secara optimal.

Selain mengidentifikasi kebutuhan guru dan peserta didik, analisis kebutuhan juga menunjukkan bahwa SDN Tiron 1 memiliki sarana yang dapat mendukung pengembangan multimedia interaktif Kuis Spin. Berdasarkan hasil observasi dan dokumentasi, sekolah telah memiliki perangkat pembelajaran yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran, sehingga memungkinkan penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi. Kondisi tersebut menjadi salah satu faktor pendukung dalam pengembangan multimedia interaktif Kuis Spin sebagai media pembelajaran yang dapat diterapkan pada materi keberagaman suku bangsa dan budaya.

Secara keseluruhan, hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa guru dan peserta didik memerlukan media pembelajaran yang lebih inovatif, menarik, interaktif, dan sesuai dengan perkembangan teknologi. Guru membutuhkan media yang mudah digunakan untuk membantu menyampaikan materi, sedangkan peserta didik menginginkan media yang memadukan gambar, animasi, video, dan aktivitas kuis interaktif agar pembelajaran lebih menyenangkan serta mudah dipahami. Oleh karena itu, pengembangan multimedia interaktif Kuis Spin dinilai sesuai dengan kebutuhan pembelajaran IPAS pada materi keberagaman suku bangsa dan budaya di SDN Tiron 1 dan diharapkan dapat mendukung terciptanya proses pembelajaran yang lebih aktif, menarik, dan berpusat pada peserta didik.

Multimedia interaktif adalah bentuk penyajian informasi yang memadukan berbagai elemen media dan disertai dengan fitur kontrol yang memungkinkan pengguna untuk terlibat secara aktif. Melalui fitur ini, pengguna dapat menentukan sendiri alur atau tindakan yang ingin diambil selama interaksi berlangsung. Beberapa contoh dari multimedia interaktif meliputi simulasi virtual, aplikasi pelatihan berbasis komputer, serta kuis digital yang responsif (Nata & Putra, 2021). Sejalan dengan kedua pendapat tersebut, Zega dkk (2022) mendefinisikan Multimedia interaktif dalam pembelajaran menjadi alat bantu yang berperan penting dalam mendukung keberhasilan proses belajar. Sedangkan kuis spin kuis spin merupakan sebuah permainan edukatif yang menyajikan kumpulan pertanyaan dalam tampilan roda yang dapat diputar. Pengembangan media ini bertujuan untuk menambah antusiasme, minat, serta motivasi belajar peserta didik. Kehadiran kuis spin mengubah proses pembelajaran menjadi lebih menarik bagi siswa karena tidak lagi menjadi pendengar pasif yang menyimak penjelasan guru di depan

kelas, melainkan turut berperan aktif dalam kegiatan belajar (Dewi dkk., 2022).

Hal ini juga sejalan dengan pendapat Mayer (2009) yang menyatakan bahwa siswa akan memperoleh pemahaman yang lebih mendalam dengan menggunakan media gambit dibandingkan dengan teks saja. *Cognitive Theory of Multimedia Learning*, penyajian informasi melalui kombinasi kata dan gambar yang dirancang secara tepat mampu membantu peserta didik membangun pemahaman yang lebih mendalam, oleh karena itu penggunaan multimedia interaktif dalam proses pembelajaran dinilai efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Hasil Penelitian ini menunjukkan bahwa Proses pembelajaran ipas pada materi keberagaman suku bangsa dan budaya di SDN Tiron 1 masih cenderung menggunakan metode ceramah dan teks tanpa gambar sebagai acuan. Kondisi tersebut menyebabkan siswa kurang aktif selama pembelajaran dan materi dirasa sangat sulit untuk dipahami. Hal ini menunjukkan adanya kesenjangan antara karakteristik peserta didik saat ini yang menekankan penggunaan media pembelajaran berbasis digital yang lebih kreatif dan inovatif dengan praktik pembelajaran menggunakan metode ceramah yang hanya berfokus pada guru saja.

Salah satu media pembelajaran yang kreatif dan inovatif yaitu multimedia interaktif, Multimedia interaktif adalah perpaduan berbagai elemen media seperti teks, gambar, grafik, animasi, suara, dan video yang disajikan secara interaktif. Penyajian ini mampu menciptakan pengalaman belajar yang menyerupai situasi nyata di lingkungan siswa, sehingga pembelajaran menjadi hidup dan bermakna (Cris & Dwiqi, 2020). Multimedia interaktif juga merupakan jenis multimedia yang disertai dengan perangkat kendali, memungkinkan pengguna untuk menentukan sendiri pilihan atau arah proses (Neha dkk., 2023). Namun dengan multimedia interaktif saja belum cukup untuk menumbuhkan semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran karena dirasa kurang bervariasi oleh karena itu dibutuhkan pengembangan multimedia interaktif kuis spin yang lebih adaptif, kaya akan konten bermakna, serta mampu menyesuaikan dengan gaya belajar yang beragam.

Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan, kebutuhan akan multimedia interaktif Kuispin pada materi Keberagaman Suku Bangsa dan Budaya di SDN Lero 1 muncul karena media pembelajaran yang digunakan selama ini masih belum mampu mendukung proses pembelajaran secara optimal. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya media pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan guru maupun peserta didik. Oleh karena itu, pengembangan multimedia interaktif Kuis spin perlu dirancang dengan mempertimbangkan karakteristik peserta didik, kebutuhan guru, kesesuaian materi, serta kemudahan dalam penggunaannya. Dengan demikian, media yang dikembangkan diharapkan dapat membantu

meningkatkan kualitas pembelajaran pada materi Keberagaman Suku Bangsa dan Budaya, mendorong keaktifan peserta didik selama proses belajar, serta menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih efektif, menarik, dan bermakna.

PENUTUP

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, pembelajaran IPAS pada materi keberagaman suku bangsa dan budaya di SDN Tiron 1 masih didominasi oleh metode ceramah dengan penggunaan media pembelajaran yang terbatas. Kondisi tersebut menyebabkan peserta didik kurang aktif, mudah merasa bosan, dan mengalami kesulitan dalam memahami materi. Hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa guru membutuhkan media pembelajaran yang lebih inovatif, menarik, dan mudah digunakan untuk mendukung proses pembelajaran. Di sisi lain, peserta didik menginginkan media yang memadukan gambar, animasi, video, serta aktivitas interaktif agar pembelajaran lebih menarik dan mudah dipahami. Temuan tersebut menunjukkan bahwa pengembangan multimedia interaktif Kuis Spin relevan untuk memenuhi kebutuhan guru dan peserta didik karena mampu menyajikan materi secara lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk mengembangkan serta menguji kelayakan, kepraktisan, dan efektivitas multimedia interaktif Kuis Spin sehingga manfaatnya dalam mendukung proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Alim, S. N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Menggunakan Macromedia Flash dalam Fiqih Islam Materi Pokok Sholat dan Zakat. *Munaddhomah: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 2(1), 38–59. <https://doi.org/10.31538/munaddhomah.v2i1.66>
- Arina, D., Mujiwati, E. S., & Kurnia, I. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Pembelajaran Volume Bangun Ruang Di Kelas V Sekolah Dasar. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 1(2), 168–175.
- Basyori, S. I. (2024). Analisis kebutuhan dalam desain pembelajaran. *jurnal of education*. Volume X Nomor X Januari 2024, X(23861029).
- Bety, W.A.M., Bahtiar, R.S., Nuryasana, E. (2022). Pengembangan Media Spin Game Berbasis Power Point pada Pembelajaran Ipa Materi Sumber Energi Bagi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 9(2), 296–305. <https://doi.org/10.37478/jpm.v3i3.1908>

- Cris, S., & Dwiqi, G. C. S. (2020). Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif mata pelajaran IPA untuk siswa SD kelas V. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8, 33–48.
- Endah Agustiyani 1 Email: (2025)Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book Materi Keanekaragaman Suku Bangsa dan Budaya Kelas V.*jurnal pancar* , 9(1), 1–6.
- Hutabri, E. (2022). Validitas Media Pembelajaran Multimedia Pada Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital. *Snistek*, 296–301.
- Nata, I. K. W., & Putra, D. K. N. S. (2021). Media Pembelajaran Multimedia Interaktif pada Muatan IPA Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Imiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(2), 227.
- Neha, L. I., & Ashari, I. (2023). Pengembangan media pembelajaran interaktif matematika pada materi bangun ruang. *Jurnal Ilmiah Pembelajaran Sekolah Dasar*, 5(2), 142–149. <https://doi.org/10.36709/jipsd.v5i2.19>
- Zega, I. D., Ziliwu, D., & Lase, N. K. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis Web Pada Materi Keanekaragaman Hayati. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(2), 430–439.