

Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Digital Berbasis Game Edukasi Scratch Materi Pengelompokan Hewan Berdasarkan Jenis Makanannya di Kelas V Sekolah Dasar

Sudarmanto*, Sri Cacik

Universitas PGRI Ronggolawe Tuban, Indonesia

Email: antosarc18@gmail.com*

Keywords:

*Media needs analysis;
digital learning media;
educational game.*

Abstract

The development of digital technology has encouraged the transformation of learning processes, particularly through the use of interactive learning media that can improve student engagement and understanding. However, learning activities in elementary schools still tend to rely on conventional methods, such as lectures and printed textbooks, causing difficulties for students in understanding science concepts, especially animal classification based on types of food. Digital learning media based on educational games, such as Scratch, has the potential to provide more interactive and meaningful learning experiences. This study aims to analyze the needs for digital learning media based on Scratch educational games for the topic of animal classification based on food types among fifth-grade elementary school students.

Methods: This study employed a descriptive qualitative approach conducted at SDN Tawangrejo. The research subjects consisted of one fifth-grade teacher and 26 students. Data were collected through observation, interviews, and documentation, then analyzed using data reduction, data presentation, and conclusion drawing techniques. The findings indicate that learning activities are still dominated by teacher-centered methods and printed learning resources. Students experienced difficulties in understanding differences among herbivores, carnivores, and omnivores. Both teachers and students expressed the need for interactive digital media containing visual elements, audio, and educational games. Students also demonstrated high enthusiasm when introduced to Scratch-based educational game media. The analysis confirms that Scratch-based educational game media is needed as an innovative learning solution to support interactive, engaging, and student-centered science learning in elementary schools.

Kata Kunci:

*Analisis kebutuhan media;
media pembelajaran digital;
game edukasi.*

Abstrak

Perkembangan teknologi digital telah mendorong perubahan dalam proses pembelajaran, khususnya melalui penggunaan media pembelajaran interaktif yang mampu meningkatkan keterlibatan dan pemahaman peserta didik. Namun, pembelajaran di sekolah dasar masih banyak menggunakan metode konvensional berupa ceramah dan buku cetak sehingga menyebabkan peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami konsep IPA, khususnya materi pengelompokan hewan berdasarkan jenis makanannya. Media

pembelajaran digital berbasis game edukasi seperti Scratch menjadi salah satu alternatif yang berpotensi menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kebutuhan media pembelajaran digital berbasis game edukasi Scratch pada materi pengelompokan hewan berdasarkan jenis makanannya di kelas V sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif yang dilaksanakan di SDN Tawangrejo. Subjek penelitian terdiri atas satu guru kelas V dan 26 peserta didik. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan melalui tahap reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih didominasi metode berpusat pada guru dengan penggunaan sumber belajar berupa buku cetak. Peserta didik mengalami kesulitan memahami perbedaan hewan herbivora, karnivora, dan omnivora. Guru dan peserta didik membutuhkan media digital interaktif yang mampu menampilkan gambar, suara, serta permainan edukatif. Peserta didik juga menunjukkan antusiasme tinggi ketika diperkenalkan dengan media game edukasi berbasis Scratch. Analisis kebutuhan menunjukkan bahwa media pembelajaran digital berbasis game edukasi Scratch diperlukan sebagai inovasi pembelajaran untuk menciptakan proses pembelajaran IPA yang lebih interaktif, menarik, dan berpusat pada peserta didik.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu hal yang memegang peran strategis dalam satu faktor utama dalam peningkatan kualitas sumber daya manusia dari suatu negara. Untuk menghadapi persaingan global, peran pendidikan sangat penting dikarenakan menjadi pengembangan individu dalam menghadapi persaingan dinamika di lingkungan global (Sanga & Wangdra, 2023).

Sektor Pendidikan harus dapat berkembang seiring dengan berjalannya waktu, khususnya dalam hal kegiatan pembelajaran. Di era modernisasi ini, kecanduan manusia terhadap teknologi selalu bertambah, mulai dari anak-anak hingga orang tua. Teknologi sudah menjadi bagian yang penting dalam kehidupan sehari-hari yang dapat membantu aktivitas manusia khususnya dalam sebuah Pendidikan (Jusman & Usman, 2025).

Di era modern ini teknologi sudah sangat familiar, khususnya dalam sektor pendidikan. Pendidikan harus dapat memaksimalkan teknologi untuk membuat pelajaran menjadi lebih mudah. Dari kondisi tersebut, kemudian lahir istilah teknologi pendidikan (Millati, 2021). Kemunculan dari berbagai bentuk media pembelajaran berbasis teknologi merupakan salah satu kontribusi yang positif dari kemajuan teknologi (Purwanto et al., 2025). Penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif menjadi semakin penting mengingat murid sekolah dasar telah fasih dalam memanfaatkan teknologi dalam kehidupan sehari-hari (Rachman et al., 2024).

Pendidikan di era digital telah mengalami perubahan yang signifikan seiring dengan berkembangnya teknologi inovatif yang turut mentransformasi cara murid dalam belajar serta berinteraksi dengan materi pembelajaran (Aldossari & Alsuhaibani, 2021).

Namun, realitas di lapangan pemanfaatan media pembelajaran masih sangat terbatas. Dalam praktiknya, pelaksanaan pembelajaran hanya berfokus pada kegiatan ceramah dari seorang guru dan penugasan. Tidak ada sebuah media interaktif yang di gunakan oleh guru dalam proses pembelajaran. Apalagi seorang guru saat ini tidak hanya mengajar dikelas, tetapi juga di bebaskan dengan sebuah administrasi. Sehingga untuk membuat sebuah media pembelajaran yang interaktif dirasa berat dengan beban yaitu sebuah administrasi. Sehingga dalam mengajar, guru masih bertumpu pada sebuah buku paket, buku LKS dan metode ceramah. Hal tersebutlah yang mengakibatkan kegiatan pembelajaran masih cenderung tradisional dan terkesan membosankan bagi murid. Sebuah permasalahan inilah yang membuat kebutuhan dalam penggunaan media pembelajaran menjadi sangat penting karena kurangnya pemanfaatan penggunaan media pembelajaran yang interaktif berbasis teknologi dalam sebuah pembelajaran (Adrillian et al., 2024). Padahal penggunaan media pembelajaran interaktif memberikan sebuah kesempatan kepada murid untuk melakukan eksplorasi yang bersifat kompleks dengan cara yang lebih menarik dan visual (Hasnawiyah & Maslena, 2024).

Berdasarkan perbandingan antara penelitian terdahulu dan kondisi empiris tersebut, terdapat kesenjangan penelitian yang perlu dikaji lebih lanjut. Sebagian besar penelitian sebelumnya lebih berorientasi pada tahap pengembangan produk, pengujian kelayakan, efektivitas, kepraktisan, atau peningkatan hasil belajar setelah media game edukasi berbasis Scratch digunakan. Kusumawati (2022), misalnya, menekankan efektivitas Scratch terhadap hasil belajar IPA, sedangkan Maola dan Irianto (2023), Wachdani et al. (2025), serta Amalia dan Sukasih (2025) berorientasi pada pengembangan dan pengujian produk media Scratch. Sementara itu, penelitian Saputra dan Al Irsyadi (2023) memang membahas materi penggolongan hewan berdasarkan makanannya, tetapi menggunakan Construct 2, dilaksanakan pada siswa kelas I, dan berfokus pada pengembangan serta pengujian game, bukan pada identifikasi kebutuhan media pembelajaran Scratch pada siswa kelas V. Dengan demikian, masih terdapat ruang penelitian berupa analisis kebutuhan secara empiris sebelum media dikembangkan, khususnya yang mengintegrasikan kebutuhan guru, karakteristik peserta didik, kondisi pembelajaran yang sedang berlangsung, karakter materi pengelompokan hewan, serta preferensi terhadap media digital berbasis game Scratch di kelas V sekolah dasar. Kesenjangan inilah yang membedakan penelitian ini dari penelitian pengembangan media yang langsung berorientasi pada pembuatan dan pengujian produk.

Analisis kebutuhan tersebut menjadi penting karena keberhasilan penerapan game edukasi tidak hanya ditentukan oleh kecanggihan teknologi yang digunakan, tetapi juga oleh kesesuaiannya dengan karakteristik peserta didik, materi, proses pembelajaran, serta kebutuhan guru. Kajian sistematis Sun et al. (2023) mengenai game-based learning pada pendidikan dasar menunjukkan bahwa dukungan dan strategi guru selama pembelajaran berbasis permainan berkaitan dengan pembelajaran pengetahuan, keterlibatan, pengembangan keterampilan, dan pengalaman belajar peserta didik. Oleh karena itu, pengembangan suatu media digital seharusnya didahului oleh pemahaman terhadap permasalahan nyata dan kebutuhan pengguna agar produk yang dihasilkan tidak hanya menarik secara visual tetapi juga relevan secara pedagogis. Urgensi tersebut semakin kuat pada penelitian ini karena hasil analisis awal menunjukkan bahwa pembelajaran masih berpusat pada guru, peserta didik cenderung pasif, minat belajar relatif rendah, media inovatif terbatas, dan guru membutuhkan media yang mampu menyajikan materi secara digital serta interaktif. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa

analisis kebutuhan bukan sekadar tahap pendahuluan, tetapi menjadi landasan penting untuk menentukan karakteristik media yang benar-benar diperlukan sebelum game edukasi Scratch dikembangkan dan diterapkan dalam pembelajaran IPAS.

Atas dasar kesenjangan tersebut, kebaruan penelitian ini terletak pada fokusnya yang tidak langsung menguji efektivitas atau mengembangkan produk akhir, tetapi melakukan analisis kebutuhan secara kontekstual terhadap media pembelajaran digital berbasis game edukasi Scratch pada materi pengelompokan hewan berdasarkan jenis makanannya untuk siswa kelas V sekolah dasar. Berbeda dengan penelitian Saputra dan Al Irsyadi (2023) yang mengembangkan game penggolongan hewan menggunakan Construct 2 untuk kelas I, penelitian ini menempatkan Scratch sebagai platform media yang dianalisis kebutuhannya dalam konteks peserta didik kelas V. Kebaruan lainnya terletak pada penggabungan perspektif kondisi pembelajaran, kesulitan konseptual peserta didik, kebutuhan guru terhadap media, ketertarikan peserta didik terhadap teknologi, serta karakteristik media yang dibutuhkan sebagai dasar pengembangan selanjutnya. Dalam naskah, guru membutuhkan media yang dapat menampilkan materi secara digital dan interaktif, sedangkan peserta didik menunjukkan ketertarikan ketika diperlihatkan game edukasi Scratch. Dengan demikian, penelitian ini tidak memosisikan Scratch sebagai solusi yang diasumsikan sejak awal, melainkan berupaya memberikan dasar empiris mengenai kesesuaiannya dengan kebutuhan nyata pengguna dan karakteristik pembelajaran pada objek penelitian. Pendekatan tersebut diharapkan dapat memperkuat proses pengembangan media pada tahap selanjutnya sehingga lebih berbasis kebutuhan (needs-driven) daripada sekadar berbasis teknologi (technology-driven).

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kebutuhan media pembelajaran digital berbasis game edukasi Scratch pada materi pengelompokan hewan berdasarkan jenis makanannya di kelas V SDN Tawangrejo dengan mengidentifikasi kondisi pembelajaran yang berlangsung, penggunaan media pembelajaran, kesulitan peserta didik dalam memahami materi, minat dan keterlibatan peserta didik, serta kebutuhan guru dan peserta didik terhadap karakteristik media digital yang interaktif. Tujuan tersebut sejalan dengan rancangan penelitian dalam naskah yang menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan melibatkan seorang guru kelas V dan 26 peserta didik serta menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi untuk memperoleh gambaran kebutuhan media secara langsung. Secara teoretis, hasil penelitian diharapkan dapat memperkaya kajian mengenai analisis kebutuhan media pembelajaran digital dan penggunaan game edukasi Scratch dalam pembelajaran IPAS sekolah dasar. Secara praktis, hasil penelitian dapat menjadi dasar bagi guru dalam menentukan media yang lebih interaktif sesuai karakteristik peserta didik, membantu sekolah dalam mendorong inovasi pembelajaran berbasis teknologi, serta menjadi landasan bagi peneliti atau pengembang selanjutnya dalam merancang dan menguji media game edukasi Scratch yang sesuai dengan kebutuhan nyata peserta didik kelas V. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan tidak hanya menghasilkan deskripsi tentang kebutuhan media, tetapi juga menyediakan dasar empiris bagi pengembangan pembelajaran IPAS yang lebih interaktif, kontekstual, menarik, dan berorientasi pada peserta didik.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan dengan penerapan metode deskriptif kualitatif. Penelitian ini dilakukan di SDN TAWANGREJO. Subjek dari penelitian ini adalah 1 orang guru kelas V dan 26 murid. Metode pengumpulan data yang digunakan yaitu metode observasi, wawancara, dan dokumentasi. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan memaparkan secara detail Kebutuhan media pembelajaran digital berbasis game edukasi materi Pengelompokan Hewan Berdasarkan Jenis Makanannya. Saat melakukan sebuah penelitian, ada tiga tahap yang digunakan oleh peneliti untuk menganalisis data yaitu : Reduksi data, penyajian data, dan penarikan Kesimpulan (Miles & Huberman, 2014).

Teknik pengumpulan data dilakukan untuk memperoleh data secara langsung mengenai kondisi nyata yang ada di lapangan, khususnya berkaitan dengan proses pembelajaran, perilaku dari murid, dan penggunaan media yang ditetapkan oleh seorang Guru di kelas V dengan melalui observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknik observasi dilakukan peneliti untuk mengetahui kondisi nyata permasalahan di lapangan. Teknik wawancara dilakukan peneliti dengan seorang guru kelas V dan murid mengenai kebutuhan penggunaan media pembelajaran digital berbasis game edukasi di kelas V.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil observasi dilakukan oleh peneliti untuk memperoleh data secara langsung mengenai kondisi yang ada di lapangan di kelas V sekolah dasar, khususnya terkait dengan proses pembelajaran materi pengelompokan hewan berdasarkan jenis makanannya yang ternyata masih cenderung menggunakan pembelajaran tradisional dimana kegiatan pembelajaran di kelas masih menggunakan metode ceramah dari seorang guru, dan penugasan yang hanya bersumber dari buku paket atau buku cetak. Padahal sejatinya materi pengelompokan hewan berdasarkan jenis makanannya merupakan materi yang memberikan pengetahuan tentang cara menggolongkan hewan, mengenali jenis makanan, serta memahami bentuk gigi dan ciri tubuh hewan tersebut. Oleh sebab itu materi yang disampaikan oleh guru harus menarik, kontekstual, dan sesuai dengan perkembangan murid di sekolah dasar. Tetapi proses kegiatan pembelajaran masih dilakukan guru secara konvensional sehingga kurang memberikan pengalaman interaktif kepada murid. Kondisi tersebut menyebabkan pemanfaatan dari penggunaan media pembelajaran belum optimal. Melalui kegiatan observasi, peneliti dapat mengamati fenomena dan fakta yang terjadi di kelas V.

Pada saat peneliti melakukan kegiatan observasi di lapangan, peneliti menemukan sebuah fakta bahwa murid lebih tertarik jika pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif dan berbasis teknologi. Hal tersebut di buktikan saat peneliti menunjukan sebuah media pembelajaran berbasis game edukasi menggunakan aplikasi scratch ke murid. Murid sangat tertarik dan antusias terhadap media pembelajaran digital berbasis game edukasi yang di tunjukan oleh peneliti. Bahkan mereka juga sangat penasaran bagaimana cara menggunakan media tersebut. Selain itu, pelaksanaan pembelajaran yang digunakan oleh guru juga masih bergantung pada penugasan yang hanya bersumber dari buku paket atau buku cetak, sehingga kurang memberikan sebuah pengetahuan belajar yang komunikatif dan relevan bagi murid. Kondisi tersebut menunjukan bahwa murid kelas V sekolah dasar sangat membutuhkan media pembelajaran yang menarik.

Hasil Wawancara dengan guru wali kelas V, menunjukan bahwa proses pembelajaran pada materi pengelompokan hewan berdasarkan jenis makanannya masih menemui beberapa

kendala, yaitu pada hal dalam penyampaian materi yang bersifat abstrak. Materi ini sangat sulit dipahami jika di jelaskan hanya menggunakan buku cetak saja. Selain itu diperlukan adanya sebuah inovasi dalam bentuk media pembelajaran berbasis game edukasi sehingga mampu untuk mendorong dan mendukung proses penyampaian materi. Seperti penggunaan media yang mampu menampilkan gambar dan suara berkaitan dengan materi pembelajaran dan penambahan game edukasi digital. Sehingga dengan adanya hal tersebut diharapkan dapat membantu murid dalam memahami materi yang bersifat abstrak, sehingga proses pembelajaran bisa berlangsung secara interaktif dan menyenangkan. Kemudian Guru wali kelas V juga mengatakan bahwa murid lebih tertarik pada sebuah pembelajaran yang memanfaatkan teknologi, terutama yang mampu menampilkan game yang menarik dan interaktif. Sehingga murid dapat terlibat langsung dalam pembelajaran dengan menggunakan media game edukasi tersebut.

Hal tersebut sesuai dengan sebuah fakta yang di temukan oleh peneliti saat melakukan observasi dan murid juga tampak antusias ketika peneliti menunjukan sebuah media pembelajaran digital berbasis game edukasi.

Hasil wawancara dengan murid sekolah dasar kelas V menunjukkan bahwa sebagian besar murid di kelas V mengalami kendala untuk memahami materi mengenai pengelompokan hewan berdasarkan jenis makanannya. Murid kelas V juga mengungkapkan bahwa dalam penyajian materi oleh guru yang hanya menggunakan buku paket atau buku cetak bagi mereka dinilai sangat kurang menarik dan membosankan, dikarenakan proses pembelajaran yang hanya sebatas mendengarkan ceramah dari guru serta gambar di buku paket yang kurang jelas dan seperti itu-itu saja. Dan dari sebuah hasil wawancara mereka sangat kesulitan dalam membedakan jenis hewan herbivora, karnivora, omnivora, kemudian ciri-ciri hewan tersebut, yang selalu berbeda-beda pada setiap hewan tersebut dalam materi pengelompokan hewan berdasarkan jenis makanannya.

Tabel 1. Hasil Wawancara Observasi dengan wali kelas V

No	Aspek yang dikaji	Hasil Wawancara Wali Kelas	Analisis Kebutuhan
1.	Proses Pembelajaran	Pembelajaran Masih menggunakan metode ceramah dan berpusat pada guru.	Dibutuhkan media yang dapat mengubah pembelajaran menjadi interaktif dan berpusat pada murid.
2.	Media Pembelajaran yang digunakan	Menggunakan buku paket atau buku cetak	Diperlukan media pembelajaran digital berbasis <i>game</i> edukasi yang mampu menampilkan gambar, suara dan <i>game</i> yang menarik.
3.	Pemahaman Murid	Murid kurang memahami materi Pengelompokan Hewan Berdasarkan Jenis Makanannya yang beragam dan bersifat abstrak.	Di butuhkan sebuah media pembelajaran interaktif untuk mempermudah pemahaman kompleks .

4.	Minat Dan motivasi belajar	Minat murid belajar masih rendah.	Perlu adanya sebuah media pembelajaran yang menarik, inovatif dan interaktif untuk meningkatkan motivasi belajar.
5.	Keterlibatan Murid dalam Pembelajaran	Murid cenderung pasif dalam pembelajaran.	Diperlukan media yang mendorong keaktifan dan partisipasi murid.
6.	Kendala Pembelajaran	Keterbatasan media pembelajaran inovatif.	Perlu pengembangan <i>Media AR</i> sebagai solusi.
7.	Kebutuhan Media	Guru membutuhkan media yang dapat menampilkan materi pengelompokan hewan berdasarkan jenis makanannya secara digital dan interaktif.	Media Pembelajaran Digital Berbasis <i>Game</i> Edukasi dinilai sesuai karena mampu menampilkan materi secara digital dan interaktif dengan penambahan <i>game</i> di dalam media pembelajaran.

Hasil analisis kebutuhan media pembelajaran menunjukkan bahwa pembelajaran di kelas V sekolah dasar masih di dominasi oleh metode konvensional, yaitu ceramah dan media pembelajaran bersumber pada sebuah buku paket. Hal tersebut membuat murid kurang aktif dan sulit memahami materi dalam pembelajaran. Pembelajaran tanpa menggunakan media yang inovatif dan interaktif cenderung membuat murid kurang terlibat secara aktif dalam pembelajaran, sehingga menyebabkan pemahaman konsep yang rendah (Wibowo et al., 2022). Selain itu penggunaan media pembelajaran yang hanya bersumber dari satu arah dan hanya berpusat pada guru juga menyebabkan hasil belajar murid menjadi kurang optimal (Arifin, 2025).

Padahal di era digital pemanfaatan teknologi dalam kegiatan pembelajaran menjadi kebutuhan yang tidak bisa dihindari karena mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan membantu murid untuk dapat memahami materi pembelajaran secara lebih mendalam (Anshori, 2018). Murid sekolah dasar berada pada tahap perkembangan operasional konkret, dimana murid membutuhkan pengalaman belajar secara visual dan interaktif (Ramadani et al., 2026). Namun, materi tentang pengelompokan hewan berdasarkan jenis makanannya disampaikan oleh guru hanya melalui metode ceramah dan hanya menggunakan buku paket atau buku cetak sebagai media yang digunakan dalam menyampaikan materi. Hal tersebut membuat materi ini sulit untuk di pahami murid, karena media tersebut memiliki keterbatasan dalam menyajikan gambar, bentuk, dan keunikan seperti ciri-ciri hewan herbivora, karnivora, dan omnivora secara menarik. Sehingga hal itu berdampak pada sebuah rendahnya minat belajar dan pemahaman konsep murid (Sinaga, 2024).

Mata Pelajaran IPA di SD sering kali melibatkan konsep-konsep yang abstrak dan sulit dipahami hanya dengan teks. Dengan game edukasi, konsep-konsep tersebut dapat divisualisasikan dengan cara yang lebih intuitif dan menarik, memudahkan siswa untuk memahaminya. Setiap siswa memiliki gaya belajar dan kecepatan pemahaman yang berbeda. Dengan Scratch, guru dapat menyediakan materi yang disesuaikan dengan kebutuhan dan tingkat pemahaman masing-masing siswa, memungkinkan pengalaman pembelajaran yang

lebih personal dan efektif. Dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis game edukasi Scratch, pembelajaran IPA di SD dapat menjadi lebih interaktif, menarik, dan efektif, mempersiapkan siswa untuk menghadapi tantangan pembelajaran di era digital saat ini.

Dengan demikian di perlukan sebuah media pembelajaran yang mampu menyediakan materi yang disesuaikan dengan kebutuhan dan tingkat pemahaman masing-masing murid, memungkinkan pengalaman pembelajaran yang lebih interaktif dan efektif. Hal ini dikarenakan pembelajaran tradisional tidak cukup efektif dalam mengaplikasikan konsep-konsep tersebut. Dengan adanya game edukasi, konsep-konsep tersebut dapat divisualisasikan melalui cara yang lebih menarik dan memudahkan murid untuk dapat memahaminya. Setiap murid memiliki gaya belajar dan pemahaman yang berbeda-beda. Dengan Scratch, guru dapat menyediakan materi yang bisa disesuaikan dengan kebutuhan dan tingkat pemahaman dari setiap murid, memungkinkan pengalaman belajar yang lebih personal dan efektif. Dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis game edukasi Scratch, pembelajaran IPAS di sekolah dasar dapat menjadi lebih interaktif, menarik, dan efektif guna mempersiapkan murid menghadapi tantangan pembelajaran di era digital saat ini.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan media di kelas V di perlukan media pembelajaran yang bersifat digital dan interaktif untuk mendukung pemahaman materi mengenai pengelompokan hewan berdasarkan jenis makanannya. Karakteristik murid masih berada pada tahap operasional kongkrit, yang menyebabkan mereka lebih mudah memahami materi pembelajaran melalui visualisasi langsung dan pengalaman belajar yang bersifat kontekstual. Selain itu penggunaan media konvensional seperti buku paket atau buku cetak dinilai kurang efektif dalam menyajikan materi Pengelompokan Hewan Berdasarkan Jenis Makanannya yang bersifat abstrak. Game edukasi Scratch menjadi solusi yang relevan karena mampu menghadirkan materi pembelajaran dalam bentuk game yang interaktif dan menarik bagi murid. Sehingga media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi ini mampu membangkitkan semangat belajar, keterlibatan murid dalam pembelajaran, serta pemahaman murid terhadap materi yang dipelajari. Kondisi ini mengidentifikasi bahwa adanya sebuah kebutuhan inovasi media pembelajaran yang lebih adaptif terhadap perkembangan teknologi dan kebutuhan murid. Dengan demikian hasil analisis kebutuhan media pembelajaran digital berbasis game edukasi materi Pengelompokan Hewan Berdasarkan Jenis Makanannya di kelas V sekolah dasar merupakan suatu kebutuhan yang relevan dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran yang ada di sekolah dasar.

REFERENSI

- Adrillian, H., Mariani, S., Prabowo, A., Zaenuri, Z., & Walid, W. (2024). Media pembelajaran berbasis game edukasi matematika untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik: Systematic literature review. *Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran*, 4(2), 751–767.
- Aldossari, S., & Alsuhaibani, Z. (2021). Using Augmented Reality in Language Classrooms: The Case of EFL Elementary Students. *Advances in Language and Literary Studies*, 12(6), 1–8.
- Anshori, S. (2018). Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi sebagai media pembelajaran. *Civic-Culture: Jurnal Ilmu Pendidikan PKn Dan Sosial Budaya*, 2(1).

- Arifin, N. (2025). Pendidikan karakter di era digital. Penerbit Tahta Media.
- Candra, D., & Karnadi, V. (2020). Perancangan Game Edukasi Pengenalan Pengelompokan Hewan Berdasarkan Makanan Berbasis Android. *Computer and Science Industrial Engineering (COMASIE)*, 3(1), 11–18.
- Daniyati, A., Saputri, I. B., Wijaya, R., Septiyani, S. A., & Setiawan, U. (2023). Konsep dasar media pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(1), 282–294.
- DI MADRASAH IBTIDAIYAH, M. U. K. (n.d.). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Scratch Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ips Kelas V Materi Pengelompokan Hewan Berdasarkan Makanan.
- Fadillah, M. (2020). Upaya meningkatkan kemampuan membaca siswa dengan pemanfaatan media audio-visual di kelas rendah. *Jurnal Penelitian, Pendidikan Dan Pengajaran: JPPP*, 1(1), 16–26.
- Hasan, M., Tahrim, T., Fuadi, A., Mawaddah, I. A., Khasanah, U., Jayanti, D., Susanti, S., Ridha, Z., Trisnawati, S. N. I., & Rahmah, N. (2023). *Teori–Teori Belajar*. Penerbit Tahta Media.
- Hasnawiyah, H., & Maslena, M. (2024). Dampak penggunaan media pembelajaran interaktif terhadap prestasi belajar sains siswa. *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 10(2), 167–172.
- Hayati, F., Neviyarni, N., & Irdamurni, I. (2021). Karakteristik Perkembangan Siswa Sekolah Dasar: Sebuah Kajian Literatur. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1809–1815.
- Huda, I. C., & Kumalasari, M. R. (2024). Strategi Efektif dalam Pengajaran di Sekolah Dasar melalui Pemetaan Karakteristik Peserta Didik. *Jurnal Ilmiah PENDAS: Primary Educational Journal*, 5(2), 72–82.
- Jusman, J., & Usman, A. (2025). Peran teknologi pendidikan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di era digital: Sebuah studi literatur. *Jurnal Pendidikan Multidisiplin*, 1(1), 1–10.
- Magdalena, I., Yoranda, D. O., Savira, D., Billah, S., & Guru, P. (2021). Pentingnya Memahami Karakteristik Siswa Sekolah Dasar di SDN Sudimara 5 Ciledug. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 3 (2), 50-59.
- Mahrudin, A., Nurul Hanipa, S. L., Ramlan, Z. Z., Kulsum, D. P., & Prasetyo, T. (2025). Implementasi Pembelajaran Interaktif Melalui Games Edukasi Berbasis Web pada Siswa Kelas VI SDN Cigombong 05. *Educivilia: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 6(1).
- Miles, M., & Huberman, M. (2007). *Analisis Data Kualitatif: Buku Sumber-Sumber Metode Baru*. Jakarta: Universitas Indonesia.
- Millati, I. (2021). Peran teknologi pendidikan dalam perspektif merdeka belajar di era 4.0. *Journal of Education and Teaching (JET)*, 2(1), 1–9.
- Nanning, N. (2023). Pentingnya pendidik untuk memahami karakteristik peserta didik sebagai acuan dalam melaksanakan perencanaan konsep pembelajaran. *Dialektika: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1(2), 68–76.
- Purwanto, V. D., Putra, A., & Suhendro, P. (2025). Penggunaan Media Augmented Reality Sebagai Upaya Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(02), 285–296.
- Rachman, Z., Guampe, F. A., Koto, S. K., Norman, E., Possumah, L. M. A. B., Winanti, A., Ridwan, A. M., Aldi, B. E., Priyanto, R., & Gaol, R. A. L. (2024). *Manajemen Sumber Daya Manusia di Era Revolusi Industri 4.0*. Penerbit Mifandi Mandiri Digital, 1(01).
- Ramadani, M. F., Syafira, N., Inayah, N., Faznur, R., Suriansyah, A., & Rafianti, W. R. (2026). Penggunaan media konkret dalam pembelajaran untuk meningkatkan keaktifan siswa sekolah dasar: Kajian literatur. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(01), 110–113.
- Sanga, L. D., & Wangdra, Y. (2023). Pendidikan adalah faktor penentu daya saing bangsa.

- Prosiding Seminar Nasional Ilmu Sosial Dan Teknologi (SNISTEK), 5, 84–90.
- Saputra, A. F., & Al Irsyadi, F. Y. (2023). Pengenalan Penggolongan Hewan Berdasarkan Jenis Makanannya Melalui Game Edukasi untuk Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar. *JIKTEKS: Jurnal Ilmu Komputer Dan Teknologi Informasi*, 1(02), 27–36.
- Septianti, N., & Afiani, R. (2020). Pentingnya memahami karakteristik siswa sekolah dasar di SDN Cikokol 2. *As-Sabiqun*, 2(1), 7–17.
- Sinaga, E. M. (2024). Pengaruh media video animasi Powtoon untuk meningkatkan pemahaman konsep dan minat siswa Kelas V SD Negeri 060875 Medan pada mata pelajaran IPA. *Jurnal Mutiara Pendidikan Indonesia*, 9(1), 1–9.
- Suroto, S. (2024). Karakteristik Siswa Sekolah Dasar Kelas Rendah. *Al-Ihtirafiah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 1–9.
- Sutomo, F. G., & Aini, M. R. Q. (2024). Pemahaman karakteristik peserta didik dalam mengoptimalkan pembelajaran. *Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Kebudayaan*, 2(4), 60–72.
- Umam, N. (2022). Karakteristik pembelajaran pendidikan agama islam dan budi pekerti di kelas rendah sekolah dasar. *Progressive of Cognitive and Ability*, 1(2), 68–78.
- Utomo, F. T. S. (2023). Inovasi media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran era digital di sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 3635–3645.
- Wibowo, V. R., Putri, K. E., & Mukmin, B. A. (2022). Pengembangan media pembelajaran berbasis augmented reality pada materi penggolongan hewan kelas V sekolah dasar. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, 3(1), 58–69.
- Widianti, B. A. (2026). Implementasi Kurikulum Karakter Berbasis Nilai Ketuhanan melalui Program TPQ dalam Mewujudkan Profil Pelajar Pancasila. *Jurnal Intelek Insan Cendikia*, 3(1), 96–103.
- Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. (2022). Pemilihan pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi informasi. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi*, 19(01), 61–78.