

ANALISIS KEBUTUHAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERMUATAN KEARIFAN LOKAL PADA MATA PELAJARAN IPAS KELAS III SD

I Gede Mangku Putrawan¹, Kadek Hengki Primayana², I Gede Arya
Wiradnyana³.
Institut Agama Hindu Negeri Mpu Kuturan, Indonesia

Corresponding authors email: gedemangkuputrawan@gmail.com

Abstract: *Learning about science and social studies in elementary school often runs into problems because conventional media dominate and there's not much use of interactive, contextual digital media, so teaching the material isn't very effective. This study aims to thoroughly analyze and determine the need for Android-based interactive learning multimedia that integrates the local wisdom values of Tumpek Kandang in the "Mari Kenali Hewan di Sekitar Kita" unit for third-grade elementary school students. The study uses descriptive research, involving teachers and students, and took place at Gugus VIII in Sukasada District Elementary School. Data were collected through classroom observations and in-depth interviews, then analyzed using qualitative methods. The analysis showed that the teaching methods being used now are still mostly based on conventional materials; meanwhile, students and teachers have strong preferences and motivation for the availability of interactive multimedia based on Android applications that integrate local cultural values. Empirically, this study demonstrates the urgency of local wisdom-based interactive multimedia for third-grade elementary students, while theoretically enriching technology-assisted contextual science learning.*

Keywords: Needs Analysis, Interactive Multimedia, Local Wisdom, Science and Social, Elementary School

Abstrak: Pembelajaran IPAS di tingkat dasar sering kali terkendala oleh dominasi media yang konvensional serta minimnya penggunaan media digital yang interaktif dan kontekstual, sehingga penyampaian materi kurang optimal. Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis secara mendalam dan mengetahui kebutuhan terhadap multimedia pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Android yang mengintegrasikan nilai kearifan lokal Tumpek Kandang pada materi "Mari Kenali Hewan di Sekitar Kita", khususnya untuk siswa kelas III sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian deskriptif yang melibatkan guru dan siswa sebagai subjek penelitian, serta Sekolah Dasar Gugus VIII Kecamatan Sukasada sebagai lokasi penelitiannya. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi kelas, wawancara mendalam, yang kemudian dianalisis menggunakan teknik analisis data kualitatif. Hasil analisis menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang digunakan saat ini masih didominasi oleh bahan ajar konvensional, sementara siswa dan guru memiliki preferensi serta dorongan kuat terhadap ketersediaan multimedia interaktif berbasis aplikasi Android yang mengintegrasikan nilai-nilai budaya lokal. Penelitian ini secara empiris membuktikan urgensi multimedia interaktif berbasis kearifan lokal di kelas III SD, sekaligus secara teoritis memperkaya konsep pembelajaran IPAS kontekstual berbasis teknologi.

Kata kunci: Analisis Kebutuhan, Multimedia Interaktif, Kearifan Lokal, IPAS, Sekolah Dasar.

PENDAHULUAN

Penggabungan sains dan ilmu sosial dalam mata pelajaran IPAS didasari oleh pola pikir anak usia sekolah dasar yang cenderung memahami lingkungan sekitarnya secara holistik. Berdasarkan pandangan Rahmah dan Harhap dalam Ilham et al., 2024 cara pandang siswa pada tahap ini umumnya masih bersifat konkrit, menyeluruh, dan belum mampu menelaah hal-hal yang terlalu mendalam. Oleh karena itu, untuk memperkuat pemaknaan materi IPAS yang tergolong rumit, penyisipan nilai-nilai kearifan lokal menjadi sangat krusial. Kehadiran unsur lokal yang sudah dikenal siswa mampu menciptakan proses pembelajaran yang lebih relevan, bermakna, serta memikat minat belajar mereka. Tradisi dan kebiasaan yang berakar kuat dalam suatu komunitas serta kaya akan nilai budaya kerap dikenal sebagai kearifan lokal. Kurniawan et al., 2022 menegaskan bahwa warisan budaya masa lalu ini sangat relevan untuk terus dijadikan pedoman dalam menjalani kehidupan. Keberadaannya amat vital untuk dijaga karena berfungsi sebagai pelindung moralitas dan nilai-nilai luhur bangsa (Meilana & Aslam, 2022). Salah satu langkah strategis untuk menanamkan pemahaman kearifan lokal ini adalah melalui peleburannya ke dalam sistem pendidikan.

Gempuran pesatnya era digitalisasi, pemanfaatan kearifan lokal dalam pembelajaran IPAS menghadapi tantangan tersendiri. Tingginya intensitas interaksi siswa dengan teknologi menyebabkan rendahnya keterlibatan mereka terhadap model pembelajaran konvensional dan media yang pasif. Oleh sebab itu, integrasi teknologi modern menjadi instrumen yang sangat krusial guna mengoptimalkan penyampaian materi IPAS berbasis kearifan lokal secara interaktif, kontekstual, dan berkelanjutan. Inti dari dinamika pendidikan terletak pada interaksi pembelajaran antara pendidik dan siswa. Pada konteks mata pelajaran IPAS, perencanaan yang matang mencakup pemilihan strategi, pendekatan, serta model pembelajaran menjadi instruksi krusial yang wajib disiapkan guru sebelum kelas dimulai. Selain itu, penyediaan media pembelajaran memegang peranan penting dalam menjembatani penyampaian materi agar lebih mudah dipahami (Yusnan, 2025). Berbagai praktisi pendidikan menegaskan bahwa pemanfaatan sarana bantu ini secara efektif menunjang efisiensi pembelajaran, baik di dalam maupun di luar ruangan, sekaligus berkontribusi positif terhadap pencapaian prestasi akademik siswa.

Sektor pendidikan dituntut untuk terus menyelaraskan diri dengan laju teknologi agar tidak tergerus oleh arus modernisasi (Nisa & Yohanie, 2024). Penyesuaian secara berkelanjutan terhadap perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dalam praktik pembelajaran menjadi langkah strategis yang berpotensi memacu mutu dan kualitas pendidikan secara menyeluruh (Fuadah et al., 2023). Pemanfaatan teknologi dalam lanskap pendidikan amat erat kaitannya dengan keberadaan media pembelajaran digital. Instrumen berbasis platform web maupun aplikasi khusus ini umumnya mengintegrasikan pelbagai elemen format, seperti komponen audio, visual, hingga audio-visual. Sinergi dari kombinasi berbagai jenis informasi digital inilah yang secara konseptual melahirkan entitas yang dikenal sebagai multimedia. Multimedia interaktif adalah penggabungan dua atau lebih jenis media yang berbeda di bawah manajemen perangkat utama yang menampilkan data, pesan, atau konten materi pembelajaran (Febryanti & Satriyan, 2022). Penjelasan materi yang tergolong kompleks sering kali memerlukan bantuan visualisasi agar lebih mudah diserap oleh siswa.

Melalui perancangan multimedia interaktif, penyampaian bahan ajar oleh pendidik diperkuat dengan kombinasi tayangan video, rekaman audio, gambar visual, serta animasi (Siamsari & Julianto, 2024). Sinergi elemen-elemen ini terbukti efektif dalam memfasilitasi kemudahan belajar dan menjembatani

pemahaman konsep siswa. Tujuan dari pelaksanaan *tumpek kandang* ini adalah agar hewan-hewan dapat tumbuh dengan baik, tidak sakit dan menularkan penyakit, serta berguna bagi kehidupan sesama makhluk hidup (Alit & Tejawati, 2022). Dalam konteks kearifan lokal, pemanfaatan media ini sangat potensial untuk memvisualisasikan esensi tradisi Tumpek Kandang sebagai bentuk penghormatan serta pemeliharaan kesejahteraan hewan. Dengan demikian, integrasi teknologi dan nilai budaya tersebut tidak hanya meningkatkan pemahaman akademis, tetapi juga menumbuhkan rasa kepedulian siswa terhadap kelestarian makhluk hidup di sekitar mereka. Melalui visualisasi yang menarik, siswa tidak hanya lebih mudah menyerap materi IPAS, tetapi juga terdorong untuk menerapkan sikap empati dan menjaga keseimbangan ekosistem sejak dini.

Berdasarkan hasil wawancara yang sudah dilaksanakan di Gugus VIII Sukasada dari tanggal 18 Desember 2025-31 Januari 2026 (hal ini dikarenakan adanya pembenahan beberapa sekolah) dengan melibatkan guru dan siswa dari 5 SD yaitu SD N 1 Kayuputih, SD N 2 Kayuputih, SD N 3 Kayuputih, SD N 4 Kayuputih, dan SD N 5 Kayuputih. Wawancara ini dilakukan dengan mewawancarai wali kelas III di setiap SD yang telah dikunjungi dengan mengajukan beberapa pertanyaan yang berkaitan dengan judul penelitian ini. Berdasarkan hasil wawancara-wawancara yang telah dilaksanakan tersebut, diperoleh informasi bahwa pelaksanaan pembelajaran IPAS khususnya IPA, utamanya pada materi mari kenali hewan di sekitar kita, masih didominasi oleh penggunaan metode konvensional dengan mengandalkan buku paket dan penjelasan verbal dari guru. Lebih lanjut, guru menyampaikan bahwa penggunaan media digital yang interaktif masih sangat terbatas walaupun fasilitas akhir-akhir ini sudah mulai ada seperti smart TV. Media yang umumnya digunakan oleh guru berupa poster bergambar atau alat peraga sederhana, sehingga belum mampu menyediakan pengalaman belajar yang lebih konkret dan interaktif bagi siswa kelas III. Keadaan ini menyebabkan proses pembelajaran kurang variatif dan belum sepenuhnya dapat memahami pembelajaran secara lebih mendalam.

Hasil wawancara terhadap guru memperlihatkan bahwa siswa yang berada di jenjang SD terutama kelas III memiliki ketertarikan yang cukup tinggi terhadap pembelajaran IPAS. Namun, keterbatasan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar menyebabkan antusiasme tersebut belum dapat disalurkan untuk membuat pembelajaran menjadi lebih maksimal. Banyak guru yang mengungkapkan bahwa pembelajaran yang dilakukan di kelas sangat jarang memakai media secara praktisnya, guru cenderung menggunakan metode ceramah dan diskusi tanpa menggunakan media yang ada. Beberapa guru juga mengungkapkan bahwa pengintegrasian materi dengan kearifan lokal sudah dilakukan guna membuat pembelajaran yang lebih kontekstual. Pengintegrasian tersebut seperti memperkenalkan hewan-hewan yang ada di sekitar sekolah dan lingkungan rumah siswa serta konsep Tri Hita Karana. Menurut keterangan guru siswa menjadi lebih aktif dan juga mudah mengerti kepada materi dengan pengintegrasian ini. Namun dengan pengemasan yang kurang menarik beberapa siswa juga menjadi kurang antusias dan aktif pada saat pembelajaran berlangsung. Mempertimbangkan hasil analisis awal dari hasil observasi dan wawancara maka, pengembangan multimedia pembelajaran interaktif bermuatan kearifan lokal pada materi "Mari Kenali Hewan di Sekitar Kita" di kelas III Gugus VIII Kecamatan Sukasada sangat dibutuhkan.

Urgensi penelitian ini didasari oleh pentingnya media pembelajaran modern yang mampu menjembatani pemahaman konkret siswa SD tanpa mengabaikan konteks budaya lokalnya. Hasil penelitian oleh Husnadi et al. (2021)

pada kelas IV di SD Negeri 2 Tanjung menunjukkan bahwa penggunaan multimedia interaktif berbasis kearifan lokal Lombok mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik pada muatan pembelajaran tematik. Namun, terdapat gap penelitian di mana sebagian besar media berbasis kearifan lokal yang dikembangkan sebelumnya masih berfokus pada jenjang kelas tinggi dan belum terintegrasi secara praktis dengan perangkat digital interaktif terkini seperti Smart TV di kelas rendah. Keharusan untuk mengatasi kesenjangan tersebut menuntut hadirnya media yang lebih spesifik, kontekstual, dan sesuai karakteristik perkembangan siswa kelas III SD. Kebaruan (*novelty*) dari penelitian ini terletak pada integrasi nilai kearifan lokal spesifik Tumpek Kandang dan Tri Hita Karana ke dalam multimedia pembelajaran interaktif IPAS berbasis aplikasi Android yang siap dioperasikan melalui Smart TV maupun perangkat seluler. Dengan demikian, media ini hadir tidak hanya sebagai solusi atas keterbatasan pemanfaatan fasilitas digital sekolah, tetapi juga sebagai sarana penanaman nilai budaya lokal yang interaktif dan relevan bagi siswa sekolah dasar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif untuk meneliti pada kondisi objek alamiah, dimana peneliti merupakan instrumen kunci (Sugiyono, 2022). Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi kesenjangan serta kebiasaan belajar siswa dalam mata pelajaran IPAS, khususnya pada materi “Mari Kenali Hewan di Sekitar” kelas III SD serta analisis kebutuhan terkait multimedia pembelajaran. Miles dan Huberman dalam (Sulfirman, 2022) menyatakan bahwa, analisis data terdiri dari empat komponen utama yaitu pengumpulan data (*data collection*), reduksi data (*data reduction*), penyajian data (*data display*), dan penarikan kesimpulan atau verifikasi (*conclusions drawing/verification*). Data penelitian dikumpulkan melalui instrumen observasi, wawancara mendalam dengan guru kelas, studi literatur dan studi dokumentasi. Data dari wawancara dianalisis secara komprehensif melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Analisis data merupakan suatu langkah penting yang harus dilakukan dalam sebuah penelitian (Widyastuti, et al., 2023). Hal ini untuk merumuskan urgensi kebutuhan pengembangan multimedia pembelajaran interaktif bermuatan kearifan lokal. Penelitian ini dilakukan di Sekolah Dasar Gugus VIII Kecamatan Sukasada yang terdiri dari 5 sekolah. Subjek penelitian ini diperoleh melalui teknik purposive sampling sesuai dengan pertimbangan dan kriteria khusus yang sesuai dengan tujuan penelitian, dimana guru kelas III sekolah dasar yang berjumlah 5 orang sebagai praktisi yang memahami kendala pengajaran dan karakteristik siswa. Siswa kelas III sekolah dasar yang berjumlah 15 orang sebagai subjek pembelajar utama untuk menggali preferensi media dan tingkat pemahaman awal materi, subjek penelitian pada penelitian ini dapat dilihat pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Subjek Penelitian

Sekolah	Guru	Siswa	Kelas
SD Negeri 1 Kayuputih Melaka	1 orang	3 orang	III
SD Negeri 2 Kayuputih Melaka	1 orang	3 orang	III
SD Negeri 3 Kayuputih Melaka	1 orang	3 orang	III
SD Negeri 4 Kayuputih Melaka	1 orang	3 orang	III

SD Negeri 5 Kayuputih Melaka	1 orang	3 orang	III
Jumlah	5 orang	15 orang	-

PEMBAHASAN

Sesuai konteks pembelajaran, multimedia berperan sangat penting sebagai alat penyampai materi. Secara etimologis, kata ini diturunkan dari bahasa Latin, yakni “multus” berarti beraneka ragam dan “medium” berarti perantara (Gunawan, 2024). Adapun peneliti lain mengartikan multimeida sebagai pengintegrasian berbagai elemen perantara mulai dari gambar, tulisan, rekaman suara, video, hingga animasi guna mempermudah penyampaian suatu pesan atau materi (Praherto & Nartani, 2022). Istilah multimedia interaktif merujuk pada media pembelajaran digital yang merangkai berbagai format materi termasuk elemen teks, grafik, rekaman suara, animasi, dan tayangan video (Febryanti & Satriyan, 2022). Pemanfaatan teknologi ini hadir sebagai solusi instrumen edukatif digital untuk mengoptimalkan alur instruksional di kelas. Kehadiran multimedia interaktif memberi kontribusi signifikan bagi pengajar dalam menyajikan materi pembelajaran secara terstruktur, lugas, dan gampang dicerna. Di samping menunjang kelancaran proses belajar-mengajar, sarana digital ini juga mampu mempertajam pemahaman, memfokuskan atensi siswa, dan membangkitkan semangat belajar mereka.

Kearifan lokal mencerminkan pandangan hidup dan tatatan perilaku beradab yang diakui oleh masyarakat daerah, yang pada akhirnya menjadi jati diri sosial mereka (Safitri, et al., 2023). Integrasi aspek ini ke dalam sistem pembelajaran ditujukan untuk memperkenalkan kekayaan budaya lokal. Sejalan dengan hal itu, Luthfia, et al., (2024) menegaskan bahwa pendidikan berbasis kearifan lokal efektif menjaga keberlanjutan tradisi daerah sembari membangun moralitas siswa yang solid. Pemanfaatan kearifan lokal yang dikemas melalui multimedia interaktif terbukti secara empiris mampu mengoptimalkan pemahaman konsep sekaligus meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan. Penggabungan kearifan lokal ke dalam multimedia pembelajaran interaktif terbukti sangat relevan dan memberikan dampak positif terhadap peningkatan motivasi serta penguasaan materi siswa. Hal ini sejalan dengan temuan Husnadi, et al. (2021) di SD Negeri 2 Tanjung (kelas IV), yang mengemukakan bahwa multimedia berbasis kearifan budaya Lombok sukses mengoptimalkan hasil belajar siswa pada muatan tematik. Selain itu, riset oleh Aulia, et al. (2026) pada kelas V SD Negeri 060853 Medan Perjuangan juga memperlihatkan bertambahnya keterlibatan aktif siswa dalam mata pelajaran IPAS berkat penerapan media serupa. Pengintegrasian kearifan lokal dan materi ini membuat siswa lebih mudah untuk mengingat, memahami dan menganalisa materi pembelajaran (Winangun, 2024).

Bab 1 pelajaran IPAS kelas III pada Kurikulum Merdeka “Mari Kenali Hewan di Sekitar Kita” terbagi menjadi tiga bahasan, yakni Topik A mengenai keberagaman hewan sekitar, Topik B terkait komparasi antarhewan, dan Topik C mengenai variasi bentuk fisik hewan dan fungsinya. Mengingat adanya keterbatasan durasi pelaksanaan, peneliti memfokuskan cakupan kajian hanya pada Topik A. Orientasi materi dibatasi pada pemahaman klasifikasi fauna berdasarkan ada atau tidaknya tulang belakang, yaitu kelompok vertebrata dan avertebrata. Berbagai pemikiran teoritis yang telah diuraikan menjadi pijakan krusial untuk mengarahkan proses perancangan media interaktif bermuatan

budaya lokal. Penyesuaian ini penting agar media yang dikembangkan benar-benar menjawab kebutuhan siswa dan memenuhi tujuan pembelajaran IPAS di SD. Dengan adanya kerangka kerja yang jelas, kinerjanya dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dapat terwujud secara maksimal. Hasil observasi awal dan wawancara dengan guru serta siswa diperoleh hasil bahwa terdapat kebutuhan multimedia interaktif serta integrasi dengan kearifan lokal yang sesuai, diperlukan suatu solusi berupa media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif siswa sekolah dasar, yaitu media yang bersifat fleksibel, interaktif dan menarik. Multimedia interaktif dikembangkan dengan mengacu pada teori pembelajaran konstruktivistik yang menekankan keterlibatan aktif siswa melalui pengalaman belajar langsung.

Hasil wawancara dan observasi pada 18 Desember 2025 hingga 31 Januari 2026 yang melibatkan guru serta siswa kelas III di lima SD se-Gugus VIII Sukasada (SD N 1–5 Kayuputih) menunjukkan bahwa pembelajaran IPAS khususnya pada materi “Mari Kenali Hewan di Sekitar Kita” masih didominasi oleh metode konvensional berbasis buku teks dan ceramah, dengan pemanfaatan media digital seperti Smart TV yang masih sangat terbatas. Meskipun siswa memiliki antusiasme tinggi dan integrasi kearifan lokal (seperti lingkungan sekitar serta prinsip Tri Hita Karana) terbukti mampu meningkatkan keaktifan siswa, pengemasannya yang belum menarik dan kurang bervariasi kerap menurunkan motivasi belajar mereka. Permasalahan ini sejalan dengan temuan Husnadi, et al. (2021) dan Aulia, et al. (2026) yang mengemukakan bahwa integrasi kearifan lokal dalam bentuk multimedia interaktif mampu mengoptimalkan keterlibatan aktif, dorongan belajar, serta pemahaman materi siswa secara signifikan. Oleh karena itu, pengembangan multimedia pembelajaran interaktif bermuatan kearifan lokal pada materi “Mari Kenali Hewan di Sekitar Kita” bagi siswa kelas III SD di Gugus VIII Sukasada menjadi sebuah kebutuhan yang mendesak untuk diwujudkan.

Berdasarkan analisis kebutuhan di lima SD se-Gugus VIII Sukasada, proses belajar IPAS khususnya IPA pada topik “Mari Kenali Hewan di Sekitar Kita” masih terpaku pada metode ceramah yang membuat siswa bersikap pasif, sehingga diperlukannya pengembangan multimedia yang menyesuaikan dengan karakteristik siswa agar pengetahuan yang didapatkan dapat dibangun melalui apa yang mereka dapatkan. Hal ini sejalan dengan asas teori konstruktivisme yang menghendaki siswa membangun pemahamannya sendiri secara aktif. Kehadiran media pembelajaran digital interaktif berwawasan kearifan lokal seperti ajaran Tri Hita Karana memfasilitasi siswa dalam mengoneksikan topik bahasan dengan pemahaman awal (prior knowledge) dari lingkungan sekitar. Proses tersebut mencerminkan hakikat membangun pengetahuan, di mana siswa menginternalisasi serta menyesuaikan informasi baru (asimilasi dan akomodasi) melalui navigasi media digital. Pembelajaran mengenai klasifikasi hewan vertebrata dan avertebrata pun menjadi lebih bermakna dibanding pola hafalan biasa. Mengingat penyampaian nilai lokal saat ini masih terbatas secara verbal, konstruksi konsep pada diri siswa belum berjalan optimal. Oleh sebab itu, inovasi multimedia pembelajaran interaktif berbasis budaya lokal bernuansa konstruktivis sangat penting untuk dikembangkan.

Temuan analisis kebutuhan pengembangan media digital berbasis tradisi lokal di SG Gugus VIII Kecamatan Sukasada, Kabupaten Buleleng ini sejalan dengan pandangan Jean Piaget mengenai tahap operasional konkret anak SD (7–11 tahun), yang mempersyaratkan media konkret dan visual dalam memahami konsep abstrak (Ibda, 2024). Penerapan multimedia pembelajaran interaktif bermuatan nilai lokal terbukti relevan untuk memfasilitasi siswa kelas III SD saat mempelajari perbedaan kelompok vertebrata dan avertebrata pada bab IPAS

“Mari Kenali Hewan di Sekitar Kita”. Lewat visualisasi yang interaktif serta insersi filosofi Tri Hita Karana, konsep yang kompleks bertransformasi menjadi lebih kontekstual. Siswa diajak mengonstruksi pengetahuannya sendiri ketimbang sekadar menghafal bentuk fisik hewan. Langkah ini menciptakan suasana belajar yang bermakna dan efektif meningkatkan pemahaman konsep siswa. Penerapan aktivitas belajar yang dipadukan dengan unsur kearifan lokal efektif menciptakan suasana kelas yang dinamis melalui peningkatan motivasi dan keterlibatan siswa. Model instruksional ini pun menjadi alternatif inovatif yang potensial dalam membantu peserta didik menyerap materi pelajaran IPAS dengan cara yang lebih mudah serta menyenangkan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan di lima SD se-Gugus VIII Sukasada, proses pembelajaran IPAS pada materi “Mari Kenali Hewan di Sekitar Kita” saat ini masih didominasi oleh metode ceramah dan penggunaan buku teks statis, sehingga potensi sarana digital belum termanfaatkan secara optimal. Kondisi yang seharusnya menempatkan siswa sebagai penerima aktif ini terbukti sesuai dengan prinsip teori konstruktivisme serta teori perkembangan kognitif Jean Piaget, di mana anak usia sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret yang membutuhkan visualisasi nyata dan pengalaman belajar aktif. Integrasi kearifan lokal seperti ajaran Tri Hita Karana dan pengenalan lingkungan sekitar yang selama ini disampaikan secara lisan terbukti mampu memicu antusiasme siswa, namun pengemasannya yang masih sederhana menyebabkan pemahaman konsep hewan vertebrata dan avertebrata belum terbangun secara utuh. Oleh karena itu, penelitian ini membuktikan keberadaan urgensi mendesak untuk merancang multimedia pembelajaran interaktif berbasis kearifan lokal yang tidak hanya bertindak sebagai media penyalur materi, tetapi juga sebagai sarana konstruksi pengetahuan yang konkret, kontekstual, dan bermakna bagi siswa kelas III sekolah dasar.

Temuan analisis kebutuhan ini memberikan implikasi teoritis dan praktis yang signifikan terhadap pergeseran paradigma pembelajaran IPAS di tingkat sekolah dasar, khususnya dalam memanfaatkan teknologi digital yang berakar pada budaya lokal untuk memfasilitasi tahap perkembangan kognitif anak. Secara praktis, media interaktif ini berimplikasi sebagai alat bantu (*scaffolding*) bagi guru untuk menyajikan materi abstrak secara konkret sekaligus menanamkan nilai-nilai karakter lokal sejak dini. Berdasarkan temuan tersebut, disarankan bagi peneliti selanjutnya untuk menindaklanjuti tahap analisis ini ke proses perancangan dan pengembangan (*design and development*) multimedia interaktif yang tervalidasi serta menguji efektivitasnya secara empiris terhadap hasil belajar dan keaktifan siswa. Selain itu, pihak sekolah dan pendidik diharapkan dapat lebih terbuka dalam mengintegrasikan sarana digital yang ada dengan kearifan lokal guna menciptakan iklim pembelajaran yang kontekstual, inovatif, dan relevan dengan kebutuhan siswa.

REFERENSI

- Alit, D. M., & Tejawati, N. L. P. (2022). Tumpek Kandang dan Tumpek Uduh: Kearifan Lokal Masyarakat Bali Sebagai Sumber Belajar IPS. *Gulawentah: Jurnal Studi Sosial*, 7(2), 103–112.
- Aulia, L. A., Rozi, F., Angin, L. M., Hatmi, E., & Ratno, S. (2026). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis kearifan lokal pada pembelajaran IPAS kelas V SD. *Jurnal PRIMED: Primary Education Journal*, Vol 6, No 1., 257–261.

- Febryanti, D., & Satriyan, F. Y. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif KLBD pada Mata Pelajaran Matematika Materi Keliling dan Luas Bangun Datar di Kelas IV SDN Aren Jaya 1 Bekasi. *Jurnal Elementary*, Vol 8, No 2.
- Fuadah, A. T., Mudjenan, I. M., & Hasan, M. L. (2023). Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi Dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Transformatif (Jupetra)*, Vol 2, No 2, 154–164. <https://doi.org/10.9000/jpt.v2i2.531>.
- Gunawan, T. (2024). *Buku Ajar Multimedia*. Purbalingga: Eureka Media Aksara.
- Husnadi, S. I., Ilhamdi, M. L., & Khair, B. N. (2021). Pengembangan Media Interaktif pada Tema Daerah Tempat Tinggalku Berbasis Kearifan Lokal Lombok untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pijar MIPA*, Vol 16, No 2. 191-197. <https://doi.org/10.29303/jpm.v16i2.2353>.
- Ibda, F. (2024). perkembangan kognitif anak usia dasar dalam perspektif Teori Piaget. *Jurnal Perkembangan Anak dan Pendidikan*. *Jurnal Perkembangan Anak dan Pendidikan*, Vol 12, No 1. 45-58.
- Ilham, I., Pujiarti, T., Ramadhan, S., & Wulan, W. (2024). Analisis Kesulitan Siswa dalam Pembelajaran IPAS di SDN 27 Dompu. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, Vol 4, No 3. 919–929. <https://doi.org/10.53299/jppi.v4i3.603>.
- Kurniawan, D. A., Syahrial, Asrial, Kiska, N. D., & Damayanti, L. (2022). Teaching Primary School Students through Local Cultural Games for Improving Positive Characters. *International Journal of Instruction (IJI)*, Vol 15, No 3. 1047–1078. <https://e-iji.net/ats/index.php/pub/article/view/363>.
- Luthfia, R. A., Dewi, D. A., & Hayat, R. S. (2024). Urgensi Proyek Berbasis Kearifan Lokal dalam Meningkatkan Literasi Budaya dan Kewarganegaraan Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, Vol 8, No 1. 1419–1426.
- Meilana, S. F., & Aslam. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Tematik Berbasis Kearifan Lokal di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, Vol. 6, No. 4. 5605–5613. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.2815>.
- Nisa, S. K., & Yohanie, D. D. (2024). Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Berbantuan Aplikasi Book Creator dengan Model Problem Based Learning. *SJIE: Silampari Journal of Integrated Early Childhood Education*, Vol 8, No 2. 265-282. <https://doi.org/10.35706/sjme.v8i2.11553>.
- Praherto, B. E., & Nartani, I. (2022). *Multimedia Pembelajaran*. Yogyakarta: UST Press.
- Safitri, L., Susanti, M., Anggun, C., wahyuni, S., Yusman, F., & Nuha, U. (2023). Penguatan Nilai-nilai Kearifan Lokal dalam Pembelajaran. *Jurnal Muara Pendidikan*, Vol 8, No 1. 223-229.
- Siamsari, N. D., & Julianto. (2024). Pengembangan Media Game Interaktif Berbasis Wordwall Mata Pelajaran IPA untuk Kelas V Sekolah Dasar. *JPGSD*, 976-985.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV Alfabeta.
- Sulfirman, R. (2022). Implementasi Metode Outdoor Learning Dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMAN 1 Medan. *Jurnal Penelitian, Pendidikan dan Pengajaran*, Vol 3, No 2.
- Widyastuti, T. A., Mukhlis, I. R., Tondong, H. I., Nur, M. D., Utami, R. N., Kusumastuti, S. Y., & Boari, Y. (2023). *Metodologi Penelitian*. Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Winangun, I. M. (2024). Interactive E-Modules with Cases of Local Wisdom in Learning Animal Diversity to Improve Student Learning Outcomes. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, Vol 8, No 1.

<https://doi.org/10.23887/jipp.v8i1.69028>.

Yusnan, M. (2025). Media Pembelajaran Interaktif. Purbalingga: CV. Eureka Media Aksara.