

Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Interaktif Materi Hak dan Kewajiban di MI Al Hidayah Kabupaten Bogor

Dede Najmudian^{1*}, Juweni², Tita Hasanah³

^{1,2,3}Institut Agama Islam Sahid, Bogor, Indonesia.

³Universiti Pendidikan Sultan Idris, Perak, Malaysia.

email: *dedenazmudin932@gmail.com

Info Artikel	ABSTRACT
<p>Diajukan: Januari 2026 Diterima: Januari 2026 Diterbitkan: September 2025</p> <p>Keyword: needs analysis, interactive learning media, rights and obligations, elementary school, gamification.</p> <p>Kata Kunci: analisis kebutuhan, media pembelajaran interaktif, hak dan kewajiban, sekolah dasar, gamification.</p>	<p><i>Learning Pancasila and Citizenship Education (PPKn) on rights and obligations in elementary schools requires an approach that is not only conceptual, but also contextual and applicable. However, learning practices in the field still tend to be teacher-centered, with limited media use and less ability to encourage active student engagement. This study aims to analyze the need for developing interactive learning media on rights and obligations at MI Al Hidayah, Bogor Regency. The study used a qualitative approach with a needs-analysis design through observation, interviews, and documentation techniques. The research subjects included elementary school teachers and students. The results show a gap between the current learning conditions and the desired ideal conditions, particularly in aspects of material contextualization, utilization of learning media, and student engagement. Although supporting facilities such as digital devices are available, their utilization is not optimal. Therefore, it is necessary to develop interactive learning media that can present material in a visual, contextual, and participatory manner. Eduplay-based media with a gamification approach is one relevant alternative to increase student motivation, engagement, and understanding. These findings provide an empirical basis for the development of more innovative interactive learning media that are appropriate to the needs of elementary school students.</i></p>
	<p>ABSTRAK</p> <p>Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) pada materi hak dan kewajiban di sekolah dasar menuntut pendekatan yang</p>

tidak hanya bersifat konseptual, tetapi juga kontekstual dan aplikatif. Namun, praktik pembelajaran di lapangan masih cenderung berpusat pada guru, dengan penggunaan media yang terbatas dan kurang mampu mendorong keterlibatan aktif siswa. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kebutuhan pengembangan media pembelajaran interaktif pada materi hak dan kewajiban di MI Al Hidayah Kabupaten Bogor. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain analisis kebutuhan melalui teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Subjek penelitian meliputi guru dan siswa sekolah dasar. Hasil penelitian menunjukkan adanya kesenjangan antara kondisi pembelajaran saat ini dengan kondisi ideal yang diharapkan, terutama pada aspek kontekstualisasi materi, pemanfaatan media pembelajaran, dan keterlibatan siswa. Meskipun fasilitas pendukung seperti perangkat digital telah tersedia, pemanfaatannya belum optimal. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan media pembelajaran interaktif yang mampu menyajikan materi secara visual, kontekstual, dan partisipatif. Media berbasis *eduplay* dengan pendekatan *gamification* menjadi salah satu alternatif yang relevan untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman siswa. Temuan ini memberikan landasan empiris bagi pengembangan media pembelajaran interaktif yang lebih inovatif dan sesuai dengan kebutuhan siswa sekolah dasar.

PENDAHULUAN

Dalam konteks nasional, pendidikan dasar di Indonesia diarahkan untuk mengembangkan peserta didik secara utuh, mencakup aspek pengetahuan, keterampilan, dan sikap sebagai satu kesatuan kompetensi. Pendidikan tidak hanya berfungsi untuk meningkatkan kemampuan kognitif, tetapi juga membentuk karakter dan kesadaran sosial peserta didik dalam kehidupan bermasyarakat. Dalam hal ini, Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) memiliki peran strategis sebagai wahana pembentukan nilai-nilai kewarganegaraan, termasuk tanggung jawab, partisipasi, dan kesadaran terhadap hak dan kewajiban sebagai warga negara (Utomo & Prasetyo, 2023).

Pembelajaran PPKn di sekolah dasar secara khusus diarahkan untuk menanamkan pemahaman dan sikap yang berkaitan dengan kehidupan berbangsa dan bernegara sejak dini. Salah satu materi penting adalah hak dan kewajiban, yang menuntut siswa tidak hanya memahami konsep secara teoritis,

tetapi juga mampu mengimplementasikannya dalam kehidupan sehari-hari. Namun, dalam praktiknya, pembelajaran PPKn masih sering menggunakan pendekatan konvensional yang berpusat pada guru, seperti ceramah dan penggunaan buku teks. Pendekatan ini cenderung kurang memberikan pengalaman belajar yang bermakna, sehingga siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep abstrak secara mendalam dan kontekstual (Sanjaya, 2006).

Pendekatan yang disampaikan secara konvensional tersebut cenderung bersifat verbalistik dan kurang memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa. Akibatnya, pemahaman siswa terhadap konsep hak dan kewajiban menjadi dangkal dan terbatas pada hafalan semata (Sanjaya, 2006). Padahal, menurut perspektif konstruktivisme, pembelajaran yang efektif seharusnya melibatkan siswa secara aktif dalam membangun pengetahuan melalui pengalaman belajar yang kontekstual dan interaktif (Schunk, 2020).

Seiring dengan perkembangan teknologi pendidikan, penggunaan media pembelajaran mengalami transformasi yang signifikan. Media pembelajaran interaktif berbasis digital menjadi salah satu inovasi yang mampu meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya dalam menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan partisipatif. Media interaktif memungkinkan integrasi berbagai elemen seperti teks, gambar, audio, dan animasi, sehingga dapat membantu siswa memahami konsep secara lebih konkret (Mayer, 2014). Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif secara signifikan dapat meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan siswa, serta pemahaman konsep (Surbakti & Chantrin, 2025).

Selain itu, integrasi unsur permainan (*gamification* atau *eduplay*) dalam media pembelajaran semakin memperkuat efektivitas pembelajaran. Pendekatan ini memanfaatkan mekanisme permainan untuk meningkatkan motivasi intrinsik siswa, seperti pemberian skor, tantangan, dan umpan balik langsung. Studi terbaru menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis *gamification* mampu meningkatkan keterlibatan dan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran, sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar, khususnya pada jenjang pendidikan dasar (Sugiarti & Widaty, 2024; Mawaddah et al., 2025). Selain itu, *gamification* juga mendorong terciptanya suasana belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif. Salah satu media yang dapat digunakan adalah Wordwall, yang memungkinkan guru merancang aktivitas pembelajaran berbasis permainan secara fleksibel dan mudah digunakan.

Meskipun demikian, implementasi media pembelajaran interaktif di sekolah dasar masih menghadapi berbagai kendala. Beberapa di antaranya adalah keterbatasan penggunaan media dalam pembelajaran, kurangnya integrasi media dalam perangkat pembelajaran, serta rendahnya pemanfaatan teknologi yang tersedia di sekolah. Selain itu, berdasarkan telaah yang dilakukan, belum banyak media pembelajaran yang dirancang secara khusus sesuai dengan karakteristik siswa dan kebutuhan materi, khususnya pada materi hak dan kewajiban. Hal ini menunjukkan adanya kesenjangan antara kondisi pembelajaran yang ada dengan kondisi ideal yang diharapkan (Kustandi & Darmawan, 2020).

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan analisis kebutuhan sebagai langkah awal dalam pengembangan media pembelajaran yang tepat dan efektif. Analisis kebutuhan bertujuan untuk mengidentifikasi permasalahan pembelajaran, karakteristik siswa, serta spesifikasi media yang dibutuhkan agar pengembangan media dapat dilakukan secara tepat sasaran (Branch, 2009). Dengan demikian, media yang dikembangkan tidak hanya inovatif secara teknologi, tetapi juga relevan secara pedagogis.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kebutuhan media pembelajaran interaktif pada materi hak dan kewajiban siswa di MI Al Hidayah Kabupaten Bogor. Hasil analisis ini diharapkan dapat menjadi landasan dalam pengembangan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar serta mampu meningkatkan kualitas pembelajaran PPKn secara lebih efektif dan bermakna.

METODE PELAKSANAAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan jenis penelitian analisis kebutuhan (*needs analysis*). Pendekatan ini dipilih karena bertujuan untuk mengidentifikasi kondisi nyata pembelajaran serta kesenjangan antara praktik yang berlangsung dengan kondisi ideal yang diharapkan, khususnya dalam penggunaan media pembelajaran interaktif pada materi hak dan kewajiban. Analisis kebutuhan merupakan tahap awal yang merupakan bagian penting dalam pengembangan media pembelajaran agar produk yang dihasilkan sesuai dengan karakteristik pengguna dan konteks pembelajaran (Branch, 2009).

Penelitian ini dilaksanakan di Madrasah Ibtidaiyah Al Hidayah, Kabupaten Bogor, Jawa Barat. Informan penelitian terdiri atas guru dan siswa kelas IV yang terlibat langsung dalam pembelajaran mata pelajaran PPKn, khususnya pada

materi hak dan kewajiban. Pemilihan subjek penelitian dilakukan secara *purposive* dengan mempertimbangkan keterlibatan aktif informan dalam proses pembelajaran tersebut. Selain itu, data pendukung diperoleh melalui analisis dokumen pembelajaran serta hasil observasi terhadap aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi wawancara, telaah dokumen, dan observasi. Wawancara dilakukan secara semi-terstruktur untuk menggali informasi terkait penggunaan media pembelajaran, pengalaman guru dalam menggunakan media digital, serta kendala yang dihadapi dalam proses pembelajaran. Telaah dokumen dilakukan terhadap perangkat pembelajaran seperti buku siswa, buku guru, silabus, dan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) untuk mengidentifikasi kesesuaian materi, indikator pembelajaran, serta penggunaan media. Observasi dilakukan secara langsung untuk melihat proses pembelajaran di kelas, keaktifan siswa, serta pemanfaatan media dan sarana prasarana yang tersedia di sekolah.

Instrumen penelitian berupa pedoman wawancara, lembar observasi, dan lembar analisis dokumen yang disusun berdasarkan indikator kebutuhan media pembelajaran, meliputi aspek materi, media, karakteristik siswa, dan sarana prasarana. Untuk menjamin keabsahan data, penelitian ini menggunakan teknik triangulasi sumber dan teknik, yaitu membandingkan data hasil wawancara, observasi, dan telaah dokumen.

Data yang diperoleh dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif melalui tiga tahap, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan (Miles & Huberman, 1994). Pada tahap reduksi data, peneliti memilih dan memfokuskan data yang relevan dengan tujuan penelitian. Tahap penyajian data dilakukan dengan mengorganisasikan data dalam bentuk deskripsi naratif. Selanjutnya, penarikan kesimpulan dilakukan untuk merumuskan kebutuhan media pembelajaran interaktif yang sesuai dengan kondisi pembelajaran di sekolah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Analisis Kebutuhan

Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi dengan mengacu pada aspek kebutuhan materi, media pembelajaran, karakteristik siswa, dan sarana prasarana. Rincian teknik dan indikator pengumpulan data disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Jenis, Sumber, dan Instrumen Pengumpulan Data

No	Teknik	Aspek Kebutuhan	Sumber Data	Indikator/Rincian yang Dikaji
1	Observasi	Materi pembelajaran	Guru, siswa	Penyampaian materi hak dan kewajiban; keterkaitan dengan kehidupan sehari-hari; kedalaman materi
		Media pembelajaran	Guru	Jenis media; frekuensi penggunaan; pemanfaatan teknologi
		Aktivitas siswa	Siswa	Keaktifan; partisipasi; respons terhadap media
		Interaksi pembelajaran	Guru, siswa	Interaksi guru-siswa; interaksi antar siswa
2	Wawancara	Sarana prasarana	Lingkungan kelas	Ketersediaan LCD, laptop, listrik; kondisi kelas
		Kebutuhan media	Guru	Persepsi terhadap media interaktif; kebutuhan media
		Strategi pembelajaran	Guru	Metode yang digunakan; pengalaman mengajar
		Pemanfaatan teknologi	Guru	Kemampuan digital; pengalaman menggunakan media interaktif
3	Dokumentasi	Karakteristik siswa	Guru	Pemahaman siswa; motivasi belajar
		Kendala pembelajaran	Guru	Hambatan penggunaan media; keterbatasan fasilitas
		Perangkat pembelajaran	Dokumen	Silabus; RPP/modul ajar
		Bahan ajar	Dokumen	Buku siswa; buku guru
		Materi pembelajaran	Dokumen	Kesesuaian dengan kurikulum; kontekstualitas
		Data pendukung	Dokumen	Foto pembelajaran; hasil belajar siswa

Berdasarkan hasil analisis data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, ditemukan bahwa kebutuhan pengembangan media pembelajaran interaktif pada materi hak dan kewajiban di MI Al Hidayah Kabupaten Bogor dapat ditinjau dari empat aspek utama, yaitu materi pembelajaran, media pembelajaran, karakteristik siswa, serta sarana dan prasarana.

Dari aspek materi pembelajaran, hasil analisis menunjukkan bahwa materi hak dan kewajiban yang digunakan telah mengacu pada kurikulum yang berlaku, namun penyajiannya masih bersifat umum dan kurang kontekstual. Materi belum sepenuhnya dikaitkan dengan pengalaman nyata siswa dalam kehidupan sehari-hari, sehingga pemahaman siswa cenderung terbatas pada aspek konseptual tanpa diikuti kemampuan penerapan. Kondisi ini mengindikasikan bahwa pembelajaran belum sepenuhnya memenuhi prinsip

pembelajaran kontekstual yang menekankan keterkaitan antara materi dengan realitas kehidupan siswa. Akibatnya, siswa mengalami kesulitan dalam menginternalisasi nilai-nilai hak dan kewajiban secara bermakna.

Dari aspek media pembelajaran, ditemukan bahwa guru masih dominan menggunakan media konvensional seperti buku teks dan papan tulis. Penggunaan media pembelajaran interaktif belum dilakukan, meskipun fasilitas pendukung seperti LCD proyektor dan perangkat digital tersedia di sekolah. Hal ini menunjukkan adanya kesenjangan antara potensi pemanfaatan teknologi dengan praktik pembelajaran yang berlangsung. Keterbatasan variasi media ini berdampak pada rendahnya daya tarik pembelajaran serta kurangnya stimulus yang dapat mendorong keterlibatan aktif siswa.

Sementara itu, dari aspek karakteristik siswa, hasil observasi menunjukkan bahwa tingkat keaktifan siswa dalam pembelajaran belum merata. Sebagian siswa menunjukkan partisipasi yang cukup baik, terutama ketika diberikan contoh konkret atau stimulus visual, namun sebagian lainnya cenderung pasif dalam situasi pembelajaran yang bersifat satu arah. Hal ini menunjukkan bahwa siswa sekolah dasar memiliki kebutuhan terhadap pembelajaran yang lebih interaktif, visual, dan berbasis aktivitas. Karakteristik tersebut menuntut adanya media pembelajaran yang mampu mengakomodasi berbagai gaya belajar siswa serta mendorong keterlibatan secara aktif dalam proses pembelajaran.

Dari aspek sarana dan prasarana, diketahui bahwa sekolah memiliki fasilitas yang relatif memadai untuk mendukung pembelajaran berbasis digital, seperti LCD proyektor, laptop, serta akses listrik yang mendukung penggunaan perangkat teknologi. Namun demikian, fasilitas tersebut belum dimanfaatkan secara optimal dalam kegiatan pembelajaran. Penggunaan perangkat teknologi masih terbatas dan belum terintegrasi secara sistematis dalam proses pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa kendala utama bukan terletak pada ketersediaan fasilitas, melainkan pada pemanfaatan dan inovasi dalam penggunaan media pembelajaran.

Selain itu, hasil wawancara mengungkapkan bahwa guru memiliki persepsi positif terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif, khususnya yang berbasis permainan (*eduplay*). Guru menyadari bahwa media interaktif berpotensi meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman siswa. Hal ini menunjukkan adanya kesiapan dari sisi pengguna (guru) untuk mengadopsi inovasi media pembelajaran, sehingga pengembangan media interaktif memiliki peluang implementasi yang tinggi.

Secara keseluruhan, temuan ini menunjukkan adanya kebutuhan yang jelas terhadap pengembangan media pembelajaran interaktif yang mampu menjembatani kesenjangan antara kondisi pembelajaran saat ini dengan kondisi ideal yang diharapkan. Media yang dikembangkan perlu dirancang secara kontekstual, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik siswa serta kondisi sekolah agar dapat meningkatkan kualitas pembelajaran secara optimal.

Berdasarkan hasil temuan penelitian, terlihat adanya kesenjangan yang cukup signifikan antara kondisi pembelajaran yang berlangsung di kelas dengan kondisi ideal yang diharapkan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn), khususnya pada materi hak dan kewajiban. Secara konseptual, pembelajaran PPKn di sekolah dasar seharusnya dirancang secara kontekstual, interaktif, dan berorientasi pada pembentukan karakter serta kemampuan penerapan nilai dalam kehidupan sehari-hari. Namun, praktik pembelajaran yang ditemukan masih cenderung berpusat pada guru dengan dominasi metode ceramah dan penggunaan media yang terbatas.

Kesenjangan pertama tampak pada aspek penyajian materi. Meskipun materi yang digunakan telah sesuai dengan kurikulum, penyajiannya belum mampu menghubungkan konsep hak dan kewajiban dengan realitas kehidupan siswa. Akibatnya, siswa cenderung memahami materi secara teoritis tanpa mampu menginternalisasi dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Kondisi ini menunjukkan bahwa pembelajaran belum sepenuhnya mengakomodasi pendekatan kontekstual yang menjadi tuntutan dalam pembelajaran abad ke-21.

Kesenjangan kedua terdapat pada aspek penggunaan media pembelajaran. Fasilitas pendukung seperti LCD proyektor dan perangkat digital sebenarnya telah tersedia, namun belum dimanfaatkan secara optimal dalam pembelajaran. Guru masih bergantung pada media konvensional, sehingga pembelajaran menjadi kurang variatif dan kurang mampu menarik perhatian siswa. Hal ini mengindikasikan adanya kesenjangan antara potensi teknologi yang tersedia dengan kompetensi dan praktik penggunaannya dalam pembelajaran.

Selanjutnya, kesenjangan juga terlihat pada aspek keterlibatan siswa. Pembelajaran yang masih bersifat satu arah menyebabkan partisipasi siswa tidak merata. Siswa yang memiliki kemampuan lebih cenderung aktif, sementara siswa lainnya cenderung pasif. Kondisi ini menunjukkan bahwa

pembelajaran belum mampu mengakomodasi perbedaan karakteristik dan gaya belajar siswa, sehingga diperlukan pendekatan yang lebih interaktif dan partisipatif.

Berdasarkan berbagai kesenjangan tersebut, dapat diidentifikasi kebutuhan pengembangan media pembelajaran yang tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai sarana untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Media pembelajaran yang dibutuhkan adalah media yang mampu menyajikan materi secara visual dan kontekstual, sehingga membantu siswa memahami konsep secara lebih konkret. Selain itu, media tersebut perlu dirancang secara interaktif agar dapat mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran.

Lebih lanjut, integrasi unsur permainan (*gamification*) menjadi salah satu kebutuhan penting dalam pengembangan media pembelajaran. Unsur permainan dapat meningkatkan motivasi belajar, menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, serta mendorong partisipasi siswa secara lebih luas. Media pembelajaran berbasis *eduplay*, seperti Wordwall, memiliki potensi untuk memenuhi kebutuhan tersebut karena mampu menggabungkan aspek interaktivitas, visualisasi, dan permainan dalam satu platform yang mudah digunakan.

Dengan demikian, analisis kebutuhan ini menegaskan bahwa pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *eduplay* bukan hanya sebagai inovasi, tetapi merupakan kebutuhan strategis dalam meningkatkan kualitas pembelajaran PPKn. Media yang dikembangkan diharapkan mampu menjembatani kesenjangan antara kondisi pembelajaran saat ini dengan kondisi ideal yang diharapkan, sehingga dapat meningkatkan pemahaman, keterlibatan, dan pengalaman belajar siswa secara lebih optimal.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan adanya kesenjangan yang cukup signifikan antara kondisi pembelajaran yang berlangsung di kelas dengan kondisi ideal pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn), khususnya pada materi hak dan kewajiban. Secara normatif, pembelajaran PPKn di sekolah dasar tidak hanya berorientasi pada penguasaan pengetahuan, tetapi juga pada pembentukan karakter dan kemampuan menerapkan nilai-nilai kewarganegaraan dalam kehidupan sehari-hari. Namun, temuan di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran masih didominasi oleh pendekatan konvensional yang berpusat pada guru, sehingga kurang mampu

mengembangkan dimensi afektif dan aplikatif siswa. Kondisi ini sejalan dengan temuan Sanjaya (2021) yang menegaskan bahwa pembelajaran yang bersifat *teacher-centered* cenderung membatasi ruang partisipasi siswa dan menghambat terbentuknya pengalaman belajar yang bermakna.

Kesenjangan pada aspek penyajian materi menunjukkan bahwa meskipun konten telah sesuai dengan kurikulum, pendekatan pembelajaran belum sepenuhnya kontekstual. Materi hak dan kewajiban yang bersifat abstrak menuntut adanya proses konkretisasi melalui contoh nyata dalam kehidupan siswa. Ketika hal ini tidak dilakukan, maka pembelajaran hanya berhenti pada level kognitif rendah. Dalam perspektif konstruktivisme, hal ini menunjukkan bahwa siswa belum diberikan kesempatan yang memadai untuk membangun pengetahuan melalui pengalaman langsung (Schunk, 2020). Penelitian lain juga menunjukkan bahwa pembelajaran kontekstual memiliki pengaruh signifikan terhadap pemahaman konsep dan kemampuan transfer pengetahuan siswa. Pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL) yang mengaitkan materi dengan pengalaman nyata terbukti mampu meningkatkan kemampuan kognitif, keterlibatan, serta hasil belajar siswa secara signifikan dibandingkan pembelajaran konvensional (Rindayati et al., 2024). Bahkan, dalam kajian terbaru, pembelajaran kontekstual secara konsisten meningkatkan literasi dan pemahaman konseptual siswa karena materi yang dipelajari menjadi lebih relevan dengan kehidupan sehari-hari (Hestisuci & Jailani, 2025). Dengan demikian, lemahnya kontekstualisasi materi menjadi salah satu faktor utama rendahnya kualitas pembelajaran.

Pada aspek penggunaan media, penelitian ini mengungkap adanya *underutilization* teknologi pembelajaran. Meskipun fasilitas seperti LCD proyektor dan perangkat digital telah tersedia, pemanfaatannya belum optimal. Hal ini menunjukkan bahwa permasalahan tidak terletak pada ketersediaan sarana, tetapi pada kompetensi pedagogik dan literasi digital guru dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan penelitian Mayer (2021) yang menekankan bahwa efektivitas pembelajaran berbasis teknologi sangat ditentukan oleh bagaimana media tersebut dirancang dan digunakan secara pedagogis, bukan sekadar ketersediaannya.

Kesenjangan berikutnya terlihat pada rendahnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Pembelajaran yang bersifat satu arah menyebabkan partisipasi siswa tidak merata, di mana hanya sebagian siswa yang aktif, sementara yang lain cenderung pasif. Hal ini menunjukkan bahwa

pembelajaran belum mampu mengakomodasi keragaman karakteristik dan gaya belajar siswa. Dalam konteks ini, teori pembelajaran aktif menegaskan bahwa keterlibatan siswa merupakan faktor kunci dalam meningkatkan hasil belajar (Bonwell & Eison, 1991).

Lebih lanjut, kebutuhan terhadap media pembelajaran interaktif yang teridentifikasi dalam penelitian ini menunjukkan bahwa media tidak lagi dipandang sekadar sebagai alat bantu, tetapi sebagai bagian integral dari strategi pembelajaran. Media yang efektif harus mampu mengintegrasikan aspek visual, interaktivitas, dan konteks kehidupan nyata siswa. Dalam hal ini, teori pembelajaran multimedia menyatakan bahwa kombinasi teks, gambar, dan interaksi dapat meningkatkan kapasitas kognitif siswa dalam memproses informasi (Mayer, 2021). Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran interaktif menjadi sangat relevan untuk menjembatani kesenjangan antara konsep abstrak dan pengalaman konkret siswa.

Integrasi unsur permainan (*gamification*) dalam media pembelajaran juga menjadi kebutuhan yang penting. Hasil penelitian ini mendukung temuan Sugiarti & Widaty (2024) yang menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis *gamification* mampu meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa secara signifikan. Unsur permainan tidak hanya menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, tetapi juga mendorong keterlibatan kognitif dan emosional siswa. Dalam konteks ini, media berbasis *eduplay* seperti Wordwall memiliki keunggulan karena mampu mengintegrasikan unsur permainan dengan tujuan pembelajaran secara efektif.

Meskipun demikian, perlu dicermati bahwa penggunaan media interaktif berbasis *gamification* juga memiliki tantangan, seperti potensi distraksi dan kecenderungan siswa untuk lebih fokus pada aspek permainan daripada substansi materi. Oleh karena itu, desain media harus tetap berorientasi pada tujuan pembelajaran dan prinsip pedagogis yang tepat. Hal ini sejalan dengan pandangan Deterding et al. (2017) yang menekankan bahwa *gamification* harus dirancang secara hati-hati agar tidak mengurangi esensi pembelajaran.

Secara keseluruhan, pembahasan ini menunjukkan bahwa kesenjangan yang ditemukan tidak hanya bersifat teknis, tetapi juga pedagogis. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *eduplay* harus didasarkan pada analisis kebutuhan yang komprehensif serta didukung oleh landasan teoretis yang kuat. Media yang dikembangkan diharapkan tidak hanya meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, tetapi juga mampu

memperdalam pemahaman konsep dan mendorong penerapan nilai-nilai hak dan kewajiban dalam kehidupan sehari-hari.

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran materi hak dan kewajiban di MI Al Hidayah Kabupaten Bogor masih menghadapi berbagai keterbatasan, terutama dalam aspek penyajian materi, penggunaan media pembelajaran, dan keterlibatan siswa. Meskipun materi yang digunakan telah sesuai dengan kurikulum, penyajiannya belum sepenuhnya kontekstual sehingga belum mampu mendorong pemahaman yang aplikatif. Selain itu, penggunaan media pembelajaran masih didominasi oleh media konvensional, sementara fasilitas teknologi yang tersedia belum dimanfaatkan secara optimal. Kondisi ini berdampak pada rendahnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Hasil analisis kebutuhan menunjukkan adanya kesenjangan antara kondisi pembelajaran yang berlangsung dengan kondisi ideal yang diharapkan, yaitu pembelajaran yang interaktif, kontekstual, dan berpusat pada siswa. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan media pembelajaran interaktif yang mampu mengintegrasikan unsur visual, kontekstual, dan partisipatif. Media berbasis *eduplay* dengan pendekatan *gamification* menjadi salah satu alternatif yang relevan karena mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman siswa.

Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi sebagai landasan empiris dalam pengembangan media pembelajaran interaktif pada materi hak dan kewajiban di sekolah dasar. Media yang dikembangkan diharapkan tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran, tetapi juga sebagai sarana untuk menciptakan pengalaman belajar yang bermakna dan mendukung pencapaian tujuan pembelajaran secara optimal.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terima kasih kepada pihak MI Al Hidayah Kabupaten Bogor yang telah memberikan izin dan dukungan dalam pelaksanaan penelitian ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada guru dan siswa kelas IV yang telah berpartisipasi dan memberikan informasi yang sangat berharga dalam proses pengumpulan data. Selain itu, penulis mengapresiasi semua pihak yang telah membantu, baik secara langsung maupun tidak langsung, sehingga penelitian ini dapat diselesaikan dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Bonwell, C. C., & Eison, J. A. (1991). Active learning: Creating excitement in the classroom. ASHE-ERIC Higher Education Report.
- Branch, R. M. (2009). Approach, Instructional Design: The ADDIE. In *Department of Educational Psychology and Instructional Technology University of Georgia* (Vol. 53, Issue 9).
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining gamification. *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference*, 9–15. <https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>
- Hestisuci, F. G. Y., & Jailani, J. (2025). The impact of contextual teaching and learning on mathematical literacy and its five aspects across educational levels: A systematic literature review. *International Journal of Multicultural and Multireligious Understanding*, 12(10).
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). Pengembangan media pembelajaran. Kencana.
- Mawaddah, S., Hasanah, T., & Hamzah, W. K. (2025). Penggunaan Media Wordwall untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Mata Pelajaran Bahasa Arab pada Siswa Sekolah Dasar. *Sahid Mengabdikan Masyarakat*, 4(1), 53–64. <https://doi.org/10.56406/jsm.v4i1.677>
- Mayer, R. E. (2014). *Multimedia Learning (2nd ed)* (2nd ed.). Cambridge University Press.
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (1994). *Qualitative data analysis: An expanded sourcebook* (2nd ed.). Sage Publications.
- Ridayati, V., Hamdan, H., & Rosalina, E. (2024). The effect of contextual teaching and learning on improving student achievement at Madrasah Ibtidaiyah. *Journal of Student-Centered Learning*, 1(2), 51–62. <https://doi.org/10.63687/jscl.v1i2.25>
- Sanjaya, W. (2006). *Strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan*. Kencana.
- Schunk, D. H. (2020). *Learning theories: An educational perspective* (8th ed.). Pearson.
- Sugiarti, D., & Widaty, C. (2024). Interactive Wordwall Game Media in Science Learning for Grade V Elementary School. *Edukasi: Jurnal Pendidikan*, 22(2), 271–285.
- Surbakti, R., & Chantrin, I. (2025). Pengaruh penggunaan media digital interaktif terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pelita Ilmu Pendidikan*, Vol. 3 No. 2. <https://doi.org/10.69688/jpip.v3i2.142>
- Utomo, A. C., & Prasetyo, A. (2023). *Konsep dasar PPKn SD*. UMS Press.