

---

## **ANALISIS KEBUTUHAN GAMBAR INTERAKTIF *PELITA* PADA PLATFORM GENIALLY MATERI TATA SURYA MATA PELAJARAN IPA KELAS V SD/MI**

Ratna Sari<sup>1</sup>, Hamidulloh Ibda<sup>2</sup>

INISNU Temanggung <sup>1,2</sup>

E-mail : [ratnasaree23@gmail.com](mailto:ratnasaree23@gmail.com), [h.ibdaganteng@gmail.com](mailto:h.ibdaganteng@gmail.com)

### **Abstract**

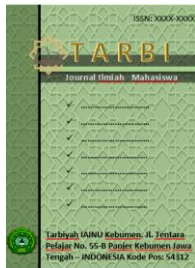
The lack of development of interactive image learning media on the Genial platform in science learning, especially solar system material in elementary/MI. The aim of this research is to identify the needs of students and teachers in developing interactive image learning media for solar system teaching materials in elementary/MI. The method used is quantitative through a survey with a cross sectional survey type according to Creswell. Research findings on the aspect of teacher needs for training in making interactive lamp images showed that the category score required 6 teachers (85.7%) and did not require 1 teacher (14.3%). The results of the analysis of student and teacher needs recommend the development of interactive lamp images on the Genially platform for material on the solar system for class V in elementary/MI science subjects because students need to get the highest 15 scores and teachers need to get the highest 14 scores from the 15 existing aspects.

Keywords: *Learning media, interactive images, Genially, Solar System.*

### **Abstrak**

Minimnya pengembangan media pembelajaran gambar interaktif pada platform genially dalam pembelajaran sains terutama materi sistem tata surya di SD/MI. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi kebutuhan siswa dan guru dalam mengembangkan media pembelajaran gambar interaktif untuk materi ajar tata surya di SD/MI. Metode yang digunakan adalah kuantitatif melalui survei dengan tipe cross sectional survey menurut Creswell. Temuan riset pada aspek kebutuhan guru terhadap pelatihan pembuatan gambar interaktif pelita didapatkan skor kategori membutuhkan 6 guru (85,7 %) dan tidak membutuhkan 1 guru (14,3%). Hasil analisis kebutuhan siswa dan guru, merekomendasikan pengembangan gambar interaktif *pelita* pada platform genially materi tata surya mata pelajaran IPA kelas V MI/SD karena kebutuhan siswa mendapatkan 15 skor terbanyak dan kebutuhan guru mendapatkan 14 skor terbanyak dari 15 aspek yang ada.

Kata kunci: *Media pembelajaran, Gambar interaktif, Genially, Sistem tata Surya.*



## PENDAHULUAN

Minimnya penggunaan media pembelajaran gambar interaktif pada platform genially dalam pembelajaran sains menjadi perhatian bagi para guru untuk lebih meningkatkan keterampilan dan keahliannya dalam penggunaan teknologi.<sup>1</sup> Terkhusus pada materi sistem tata surya. Dalam proses belajarnya, siswa sekolah dasar kelas V kurang memahami apa yang dimaksud dengan sistem tata surya dan kurang mengetahui planet-planet apa saja yang terdapat dalam tata surya, dengan menggunakan bahan ajar berupa buku biasa, siswa cenderung merasa cepat bosan dan kurang tertarik terhadap materi pembelajaran, sehingga siswa sekolah dasar kelas V tersebut mengalami kesulitan dalam belajar tentang sistem tata surya.<sup>2</sup>

Media pembelajaran yang digunakan guru dalam menyampaikan materi hanya memberikan visualisasi atau gambaran dalam bentuk yang sederhana, membuat guru menjadi kesulitan karena kurangnya media serta alat peraga yang digunakan dalam mencontohkan, sehingga belum dapat memberikan hasil pemahaman yang maksimal kepada anak. Seperti contoh pergerakan planet yang melakukan revolusi sambil berotasi sekaligus.<sup>3</sup>

Temuan terbaru menyebutkan kajian tentang gambar interaktif utamanya yang berplatform genially dan aplikasi lain di Indonesia masih sebatas pada riset tentang operasi hitung bilangan bulat penjumlahan dan pengurangan MI/SD dengan multimedia interaktif powerpoint<sup>4</sup>, media pembelajaran interaktif berbasis web articulate storyline pada pembelajaran IPAdi kelas V Sekolah Dasar<sup>5</sup>, media pembelajaran interaktif berbasis android untuk mendukung pembelajaran ilmu

---

<sup>1</sup> Galih Ayuningtyas et al., "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Genially Untuk Meningkatkan Kompetensi Guru Di Sekolah Dasar," *Jiip - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 7, no. 3 (2024): 2404–7, <https://doi.org/10.54371/jiip.v7i3.3697>.

<sup>2</sup> Bhanu Sri Nugraha and Irvanul Hidayat, "Implementasi Media Pembelajaran Interaktif ' Sistem Tata Surya ' Untuk Kelas VI Sekolah Dasar," *INFOS Journal* 1, no. 3 (2019): 1–6, <https://ojs.amikom.ac.id/index.php/INFOSJournal/article/view/2336>.

<sup>3</sup> Nugraha and Hidayat.

<sup>4</sup> Anindita Berliana Mirfax, "Pengembangan Multimedia Interaktif Dengan Program Microsoft Power Point Materi Operasi Hitung Bilangan Bulat Penjumlahan Dan Pengurangan MI/SD," *EduBase : Journal of Basic Education* 2, no. 2 (2021): 103, <https://doi.org/10.47453/edubase.v2i2.394>.

<sup>5</sup> Arum Donna Safira, Iva Sarifah, and Tunjung Sari Sekarintyas, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Articulate Storyline Pada Pembelajaran Ipa Di Kelas V Sekolah Dasar," *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan* 2, no. 2 (2021): 237–53, <https://doi.org/10.37478/jpm.v2i2.1109>.



## Tarbi: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Vol 4 (2) Tahun 2025: 296-308

ISSN: 2829-5072

Jalan Tentara Pelajar No 55B, Telp: ( 0287) 385902 Kebumen 54312

Web jurnal : [www.ejournal.iainu-kebumen.ac.id](http://www.ejournal.iainu-kebumen.ac.id) email: [tarbichannel@gmail.com](mailto:tarbichannel@gmail.com)

pengetahuan alam di Sekolah Dasar<sup>6</sup>, dan pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi genially dengan gamifikasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar<sup>7</sup>. Fakta dari sejumlah literatur terbaru tersebut membuktikan masih minimnya studi tentang pengembangan gambar interaktif dengan platform genially untuk materi sistem tata surya.

Beberapa ilmu pengetahuan bersifat teoretis dalam mempelajarinya tidak dapat disaksikan secara langsung, sehingga memerlukan penggunaan media khusus untuk penyampaian. Materi pembelajaran tata surya ini<sup>8</sup>. Berdasarkan hasil riset yang dilakukan di salah satu sekolah dasar di Kecamatan Lemahsugih Kabupaten Majalengka, kegiatan pembelajaran tentang materi tata surya, guru menggunakan gambar benda langit yang terdapat dalam buku pelajaran. Penggunaan media tersebut kurang efektif dalam membuat siswa berperan secara aktif dalam proses pembelajaran dan kurang memahami materi yang dipelajari. Karena materi tata surya bersifat teoritis, hal ini menuntut siswa untuk dapat mendeskripsikan benda-benda langit dalam sistem tata surya. Untuk memudahkan siswa dalam mempelajari materi tata surya, maka diperlukan media pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami seperti gambar interaktif ini.<sup>9</sup>

Dalam penggunaan platform genially terkhusus untuk konteks gambar interaktif atau lebih dikenal dengan sebutan multimedia interaktif menjadikan visualisasi lebih menarik untuk menggambarkan sebuah objek.<sup>10</sup> Media pembelajaran seperti gambar interaktif ini dapat membantu anak untuk memahami situasi sebenarnya yang terjadi dalam sistem tata surya tanpa

---

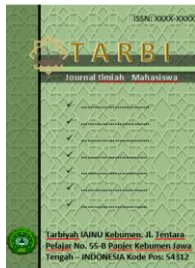
<sup>6</sup> Himmatul Fauziyah and Hamdan Husein Batubara, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Untuk Mendukung Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di Sekolah Dasar," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar Islam* 4 (2022): 2022.

<sup>7</sup> Nurani Hadnistia Darmawan et al., "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Genially Dengan Gamifikasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar," *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 09, no. 02 (2024): 5318–28.

<sup>8</sup> Lintang Ayu Fitriyani and Mintohari, "Pengembangan Media Game Undercover Berbasis Android Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Tata Surya Mata Pelajaran Ipa Kelas Vi Sekolah Dasar," *Jpgsd* 08, no. 01 (2020): 1–12.

<sup>9</sup> Siti Deti Nurhamidah, Atep Sujana, and Dety Amelia Karlina, "Pengembangan Media Berbasis Android Pada Materi Sistem Tata Surya Untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep Siswa," *Jurnal Cakrawala Pendas* 8, no. 4 (2022): 1318–29, <http://dx.doi.org/10.31949/jcp.v8i2.3190>.

<sup>10</sup> B A B Iv and Temuan D A N Pembahasan, "Dinda Rahma, 2024 PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS PLATFORM GENIALLY UNTUK PEMAHAMAN KONSEP MATEMATIS SISWA Universitas Pendidikan Indonesia | Repository.Upi.Edu | Perpustakaan.Upi.Edu," 2024.



harus menerka-nerka gambaran materi yang disampaikan, sehingga refleksi itu akan tertanam dalam ingatan anak.<sup>11</sup> Oleh karena itu, hal ini harus dijawab melalui pengembangan media pembelajaran berupa gambar interaktif dengan platform genially untuk materi sistem tata surya ini. Dalam riset ini, penulis mengembangkan gambar interaktif ini dengan judul *PELITA* yakni singkatan dari petualangan lihat tata surya.

Berdasarkan latar belakang di atas, riset ini bertujuan untuk mengungkap kebutuhan media pembelajaran gambar interaktif dengan platform genially untuk materi sistem tata surya MI/SD kelas V. Untuk menjawab itu, peneliti mengajukan dua pertanyaan penelitian, yaitu bagaimana kebutuhan siswa terhadap media pembelajaran gambar interaktif dengan platform genially untuk materi sistem tata surya MI/SD kelas V? dan bagaimana kebutuhan guru terhadap media pembelajaran gambar interaktif dengan platform genially untuk materi sistem tata surya MI/SD kelas V?

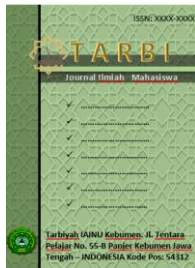
## **METODE PENELITIAN**

Metode Penelitian riset ini yaitu kuantitatif, jenis survei dengan tipe cross sectional survey menurut Creswell. Metode survei dalam riset ini digunakan untuk mengumpulkan data berupa informasi dari guru dan siswa MI/SD kelas V di Kecamatan Kranggan. Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data yaitu angket analisis kebutuhan.

Analisis data dalam riset ini menggunakan kuantitatif berupa tabel/diagram berdasarkan analisis kebutuhan perspektif siswa dan guru. Hasil analisis disajikan untuk mengungkap seberapa besar kebutuhan siswa dan guru terhadap pengembangan gambar interaktif dengan platform genially ini untuk materi sistem tata surya di MI.

---

<sup>11</sup> Nugraha and Hidayat, "Implementasi Media Pembelajaran Interaktif ' Sistem Tata Surya ' Untuk Kelas VI Sekolah Dasar."



## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### Analisis Kebutuhan Siswa

No	Nama	Lembaga
1	MA	SD Negeri 1 Pendowo
2	ANA	SD Negeri 2 Pendowo
3	NAM	SD Negeri 3 Pendowo
4	ARS	SD Negeri 2 Bengkal
5	IIS	MI Muhammadiyah Klepu
6	RAA	MI Ma'arif Asmaul Husna
7	MAS	SD Negeri Pare
8	NR	MI Muhammadiyah Klepu
9	RFS	SD Negeri 2 Pendowo
10	MR	MI Ma'arif Asmaul Husna
11	FS	SD Negeri 1 Pendowo
12	SNF	SD Negeri 3 Pendowo
13	DRA	SD Negeri 2 Bengkal
14	MAF	SD Negeri Pare

### Analisis Kebutuhan Guru

No	Nama	Lembaga
1	EL	SD Negeri 1 Pendowo
2	HA	SD Negeri 2 Pendowo
3	AW	SD Negeri 3 Pendowo
4	YAS	SD Negeri 2 Bengkal
5	PM	MI Muhammadiyah Klepu
6	WA	MI Ma'arif Asmaul Husna
7	AN	SD Negeri Pare



Berikut dipaparkan hasil penelitian berupa data responden dari siswa dan guru sebelum membahas hasil survei tentang (1) analisis kebutuhan siswa gambar interaktif *pelita* dan (2) analisis kebutuhan guru gambar interaktif *pelita*. Pengumpulan data dilaksanakan secara langsung turun ke lapangan dengan menggunakan angket sesuai dengan instrumen analisis kebutuhan perspektif guru dan perspektif siswa.<sup>12</sup> Penyebaran angket dilaksanakan pada bulan Desember dengan responden guru dan siswa di SD/MI yang berada di Kecamatan Kranggan.

Untuk menjawab rumusan masalah, maka dalam hasil dan pembahasan ini dipaparkan dua pembahasan, yaitu analisis kebutuhan siswa terhadap gambar interaktif *pelita* dan analisis kebutuhan guru terhadap gambar interaktif *pelita*.

#### **Analisis Kebutuhan Siswa terhadap gambar interaktif PELITA.**

Berdasarkan hasil angket analisis kebutuhan yang sudah disebar, didapatkan 14 siswa kelas 5 MI/SD yang telah mengisinya. Kebutuhan tersebut didasarkan pada item yang sudah disebar melalui angket analisis kebutuhan siswa terhadap pengembangan gambar interaktif. Berikut ini merupakan item yang sudah diisi oleh siswa berdasarkan angket yang disebar.

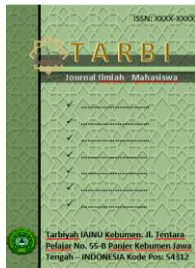
Pertama, dari aspek kebutuhan siswa yang membutuhkan guru yang aktif menyiapkan gambar interaktif sebagai media pembelajaran terdapat 12 siswa (85,7%) membutuhkan, dan 2 siswa (14,3%) tidak membutuhkan. Hal ini membuktikan bahwa kebutuhan siswa terhadap guru yang aktif gambar interaktif berada pada status sangat membutuhkan.

Kedua, pada aspek kebutuhan siswa terhadap guru yang kreatif dalam memanfaatkan gambar interaktif dalam pembelajaran, didapatkan data 11 siswa (78,6%) membutuhkan dan 3 siswa (21,4%) tidak membutuhkan. Hal ini membuktikan bahwa kebutuhan siswa terhadap guru yang kreatif dalam memanfaatkan gambar interaktif sangat tinggi.

Ketiga, kebutuhan siswa terhadap gambar interaktif *pelita* khusus dalam materi sistem tata

---

<sup>12</sup> Hamidulloh Ibda, Muhammad Naufal Hilmi, and Ayu Rahmad Agustina, "Internalisasi Kesantunan Berbahasa Siswa MI Melalui Game Edukasi Berbasis Kearifan Lokal Temanggung Kebutuhan Media Game Edukasi Di Madrasah Ibtidaiyah ( MI ) Atau Sekolah Dasar ( SD ) Menjadi Urgen Di Era Revolusi Industri 4 . 0 Dan Society 5 . 0 Karena," *Jurnal Ilmiah Pendidikan MI/SD* 8 (2023): hlm 29., <https://doi.org/10.32505/azkiya.v8i1.5948>.



surya didapatkan data 10 siswa (71,4%) membutuhkan dan 4 siswa (28,6%) tidak membutuhkan. Hal ini membuktikan bahwa kebutuhan siswa terhadap gambar interaktif *pelita* khusus dalam materi sistem tata surya sangat tinggi.

Keempat, kebutuhan siswa menggunakan gambar interaktif dalam pembelajaran tata surya didapatkan data 10 siswa (71,4%) membutuhkan dan 4 siswa (28,6%) tidak membutuhkan. Hal ini menandakan bahwa kebutuhan siswa dalam menggunakan gambar interaktif *pelita* dalam pembelajaran tata surya sangat tinggi.

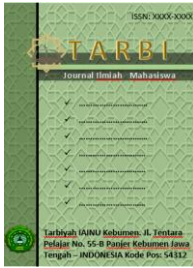
Kelima, kebutuhan siswa terhadap gambar interaktif berplatform genially dibuat berbasis aplikasi digital didapatkan data 13 siswa (92,8%) membutuhkan, dan 1 siswa (7,2%) tidak membutuhkan. Hal ini menandakan bahwa kebutuhan siswa terhadap gambar interaktif berplatform genially yang dibuat berbasis aplikasi digital sangat membutuhkan.

Keenam, kebutuhan siswa terhadap gambar interaktif *pelita* sesuai materi pembelajaran sistem tata surya didapatkan data 12 siswa (85,7%) membutuhkan, dan 2 siswa (14,2%) tidak membutuhkan. Hal ini membuktikan bahwa kebutuhan siswa terhadap gambar interaktif *pelita* sesuai materi pembelajaran sistem tata surya sangat membutuhkan tinggi.

Ketujuh, kebutuhan siswa terhadap gambar interaktif *pelita* berbentuk animasi mendapatkan data 14 siswa (100%) membutuhkan dan 0 siswa (0%) tidak membutuhkan. Hal ini menandakan bahwa kebutuhan siswa terhadap gambar interaktif *pelita* berbentuk animasi sangat membutuhkan tinggi.

Kedelapan, kebutuhan siswa terhadap gambar interaktif *pelita* yang diberi warna sesuai rupa aslinya mendapatkan data 11 siswa (78,6%) membutuhkan dan 3 siswa (21,4%) tidak membutuhkan. Hal ini menandakan bahwa gambar interaktif *pelita* yang diberi warna sesuai rupa aslinya sangat membutuhkan tinggi.

Kesembilan, kebutuhan siswa terhadap gambar interaktif *pelita* yang berisi tentang benda benda langit seperti planet dan lainnya mendapatkan data 12 siswa (85,8%) membutuhkan, dan 2 siswa (14,2%) tidak membutuhkan. Hal ini menandakan bahwa kebutuhan siswa terhadap gambar interaktif *pelita* yang berisi tentang benda benda langit seperti planet dan lainnya sangat



membutuhkan tinggi.

Kesepuluh, kebutuhan siswa terhadap gambar interaktif pelita berisi materi tentang benda-benda langit didapatkan data 11 siswa (78,6%) membutuhkan, dan 3 siswa (21,4%) tidak membutuhkan. Hal ini menandakan bahwa kebutuhan siswa terhadap gambar interaktif pelita berisi materi tentang benda-benda langit sangat membutuhkan tinggi.

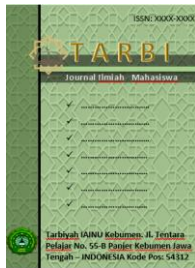
Kesebelas, kebutuhan siswa terhadap gambar interaktif pelita berisi tentang permainan tebak tebakan benda-benda langit didapatkan data 10 siswa (71,4%) membutuhkan dan 4 siswa (28,6%) tidak membutuhkan. Hal ini menandakan bahwa kebutuhan siswa terhadap gambar interaktif pelita berisi tentang permainan tebak tebakan benda-benda langit sangat membutuhkan tinggi.

Keduabelas, kebutuhan siswa terhadap gambar interaktif pelita berisi nama-nama planet tata surya didapatkan data 13 siswa (92,9%) membutuhkan dan 1 siswa (7,1%) tidak membutuhkan. Hal ini menandakan bahwa kebutuhan siswa terhadap gambar interaktif pelita berisi nama-nama planet tata surya sangat membutuhkan tinggi.

Ketigabelas, kebutuhan siswa terhadap gambar interaktif pelita dilengkapi video-video penjelasan mendapatkan data 14 siswa (100%) membutuhkan dan 0 siswa (0%) tidak membutuhkan. Hal ini menandakan bahwa kebutuhan siswa terhadap gambar interaktif pelita dilengkapi video-video penjelasan sangat membutuhkan tinggi.

Keempatbelas, kebutuhan siswa terhadap gambar interaktif pelita dilengkapi gambar-gambar yang menarik didapatkan data 12 siswa (85,8%) membutuhkan dan 2 siswa (14,2%) tidak membutuhkan. Hal ini menandakan bahwa kebutuhan siswa terhadap gambar interaktif pelita dilengkapi gambar-gambar yang menarik sangat membutuhkan tinggi.

Kelimabelas, kebutuhan siswa terhadap gambar interaktif pelita dapat dijadikan media pembelajaran pada materi sistem tata surya didapatkan data 14 siswa (100%) membutuhkan dan 0 siswa (0%) tidak membutuhkan. Hal ini menandakan bahwa kebutuhan siswa terhadap gambar interaktif pelita dapat dijadikan media pembelajaran pada materi sistem tata surya sangat membutuhkan tinggi.



Umumnya, peserta didik memberikan saran dengan adanya kebutuhan gambar interaktif untuk anak-anak, diharapkan media pembelajaran ini segera terealisasi. Harapan peserta didik untuk adanya tambahan bermacam gambar interaktif untuk materi pembelajaran yang lain, gambar interaktif dirancang sedemikian rupa sehingga menarik, tidak membosankan serta dapat memahami pelajaran dengan mudah. Jadi gambar interaktif ini tidak cuma buat senang-senang atau bermain saja namun dapat dijadikan media pembelajaran.

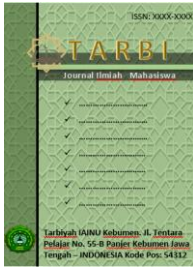
### **Analisis Kebutuhan Guru terhadap gambar interaktif PELITA.**

Berdasarkan angket analisis kebutuhan yang sudah disebar, didapatkan 7 guru kelas 5 MI/SD di Kecamatan Kranggan yang telah mengisinya. Kebutuhan tersebut didasarkan pada item yang sudah disebar melalui angket analisis kebutuhan guru terhadap pengembangan gambar interaktif. Berikut masing-masing item yang sudah diisi oleh guru berdasarkan angket yang disebar.

Pertama, kebutuhan guru terhadap keaktifan membuat media gambar interaktif untuk pembelajaran didapatkan data 5 guru (71,4%) membutuhkan dan 2 guru (28,6%) tidak membutuhkan. Hal ini menandakan bahwa kebutuhan guru terhadap keaktifan membuat media gambar interaktif untuk pembelajaran pada kategori sangat membutuhkan berada pada status tinggi.

Kedua, kebutuhan guru terhadap aspek kreatif menggunakan gambar yang menarik sebagai sumber pembelajaran didapatkan data 4 guru (57,1%) membutuhkan dan 3 guru (42,9%) tidak membutuhkan. Hal ini menandakan bahwa kebutuhan guru terhadap aspek kreatif menggunakan gambar yang menarik sebagai sumber pembelajaran berada pada status sangat membutuhkan dengan kategori tinggi.

Ketiga, kebutuhan guru terhadap pengetahuan pembuatan gambar interaktif khususnya berplatform genially dan lainnya didapatkan data 4 guru (57,1%) membutuhkan dan 3 guru (42,9%) tidak membutuhkan. Hal ini menandakan bahwa kebutuhan guru terhadap pengetahuan pembuatan game edukasi khususnya berplatform genially dan lainnya berada pada kategori sangat membutuhkan.



Keempat, kebutuhan guru terhadap pelatihan pembuatan gambar interaktif pelita didapatkan data 6 guru (85,7%) membutuhkan, dan 1 guru (14,2%) tidak membutuhkan. Artinya, pada aspek kebutuhan guru terhadap pelatihan pembuatan gambar interaktif pelita didapatkan data yang sama antara kategori sangat membutuhkan dan cukup membutuhkan.

Kelima, kebutuhan guru pada aspek pengetahuan gambar interaktif pelita dalam pembelajaran didapatkan data 3 guru (42,9%) membutuhkan dan 4 guru (57,1%) tidak membutuhkan. Hal ini dapat disimpulkan bahwa pada kategori kebutuhan guru pada aspek pengetahuan gambar interaktif pelita dalam pembelajaran adalah kurang membutuhkan.

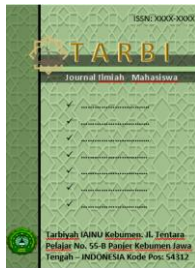
Keenam, kebutuhan guru terhadap keterampilan mendesain gambar interaktif pelita untuk materi tata surya didapatkan data 6 guru (85,7%) membutuhkan, dan 1 guru (14,2%) tidak membutuhkan. Artinya, pada aspek kebutuhan guru terhadap keterampilan mendesain gambar interaktif untuk materi sistem tata surya berada pada kategori sangat membutuhkan karena didapat data paling banyak.

Ketujuh, kebutuhan guru terhadap keterampilan memahami manfaat gambar interaktif pelita didapatkan data 4 guru (57,1%) membutuhkan dan 3 guru (42,9%) tidak membutuhkan. Hal ini menegaskan bahwa pada aspek kebutuhan guru terhadap keterampilan memahami manfaat gambar interaktif pelita pada kategori cukup membutuhkan karena didapatkan data paling banyak.

Kedelapan, kebutuhan guru dalam mengoperasikan gambar interaktif pelita didapatkan data 5 guru (71,4%) membutuhkan dan 2 guru (28,6%) tidak membutuhkan. Simpulnnya dalam aspek ini didapatkan data bahwa kebutuhan guru dalam mengoperasikan gambar interaktif pelita berada pada kategori sangat membutuhkan.

Kesembilan, kebutuhan guru terhadap penggunaan nama planet dan benda tata surya lain sebagai materi gambar interaktif pelita didapatkan data 7 guru (100%) membutuhkan, dan 0 guru (0%) tidak membutuhkan. Hal ini dapat disimpulkan bahwa kebutuhan guru terhadap penggunaan nama planet dan benda tata surya lain sebagai materi gambar interaktif pelita berada pada kategori sangat membutuhkan karena berada pada posisi terbanyak.

Kesepuluh, kebutuhan guru terhadap cara menentukan benda tata surya lain sebagai materi



gambar interaktif pelita didapatkan data 6 guru (85,7%) membutuhkan, dan 1 guru (14,2%) tidak membutuhkan. Hal ini dapat disimpulkan bahwa kebutuhan guru cara menentukan benda tata surya lain sebagai materi gambar interaktif pelita berada pada kategori sangat membutuhkan karena berada pada posisi terbanyak.

Kesebelas, kebutuhan guru terhadap cara efektif komunikasi guru dan siswa didapatkan 6 guru (85,7%) membutuhkan, dan 1 guru (14,2%) tidak membutuhkan. Simpulannya adalah pada kebutuhan guru terhadap cara efektif komunikasi guru dan siswa berada pada kategori sangat membutuhkan karena mendapatkan skor terbanyak.

Keduabelas, kebutuhan guru terhadap keterampilan cara memberikan teori tentang materi tata surya didapatkan data 7 guru (100%) membutuhkan, dan 0 guru (0%) tidak membutuhkan. Artinya, pada kebutuhan guru terhadap cara memberikan teori tentang materi tata surya didapatkan data sangat membutuhkan yang paling tinggi.

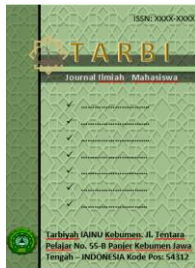
Ketigabelas, kebutuhan guru pada aspek memberikan contoh gambar tata surya dan benda langit didapatkan data didapatkan 6 guru (85,7%) membutuhkan, dan 1 guru (14,2%) tidak membutuhkan. Hal ini menyimpulkan bahwa pada aspek memberikan contoh gambar tata surya dan benda langit berada pada kategori sangat membutuhkan karena aspek tersebut didapatkan data terbanyak.

Keempatbelas, kebutuhan guru pada aspek menentukan sarana pendukung dalam pemanfaatan media pembelajaran didapatkan data 7 guru (100%) membutuhkan, dan 0 guru (0%) tidak membutuhkan. Simpulannya adalah kebutuhan guru pada aspek menentukan sarana pendukung dalam pemanfaatan media pembelajaran berada pada kategori sangat membutuhkan.

Kelimabelas, kebutuhan guru pada aspek membantu siswa dalam menggunakan gambar interaktif pelita didapatkan data 7 guru (100%) membutuhkan, dan 0 guru (0%) tidak membutuhkan. Hal ini dapat disimpulkan bahwa kebutuhan guru pada aspek membantu siswa dalam menggunakan gambar interaktif pelita berada pada kategori sangat membutuhkan.

## **KESIMPULAN**

Dari hasil temuan riset dan pembahasan, kebutuhan siswa terhadap pengembangan gambar interaktif pelita untuk materi sistem tata surya siswa MI/SD kelas V. Dari ke-15 kategori didapatkan simpulan sangat membutuhkan dengan rincian paling tinggi pada masing-masing aspek, karena dari 15

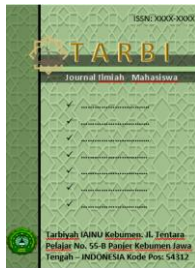


aspek, semuanya atau kelimabelas aspek tersebut berada pada kategori sangat membutuhkan.

Sedangkan pada kebutuhan guru terhadap pengembangan gambar interaktif pelita untuk materi sistem tata surya siswa MI/SD kelas V didapatkan data dari ke-15 kategori tersebut, pada kategori sangat membutuhkan mendapatkan 14 tertinggi dan kurang membutuhkan 1 tertinggi. Berdasarkan paparan di atas, maka analisis kebutuhan siswa dan guru terhadap pengembangan gambar interaktif pelita untuk materi sistem tata surya siswa MI/SD kelas V urgen dilakukan karena kebutuhan siswa mendapatkan 15 skor terbanyak dan kebutuhan guru mendapatkan 14 skor terbanyak dari 15 aspek yang ada. Atau analisis kebutuhan ini berada pada aspek sangat membutuhkan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ayu Fitriyani, Lintang, and Mintohari. "Pengembangan Media Game Undercover Berbasis Android Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Tata Surya Mata Pelajaran Ipa Kelas Vi Sekolah Dasar." *Jpgsd* 08, no. 01 (2020): 1–12.
- Ayuningtyas, Galih, Nabila Mutiara Bilqis, Almanik Dyan Permatasari, and Oktaviani Adhi Suciptaningsih. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Genially Untuk Meningkatkan Kompetensi Guru Di Sekolah Dasar." *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 7, no. 3 (2024): 2404–7. <https://doi.org/10.54371/jiip.v7i3.3697>.
- Deti Nurhamidah, Siti, Atep Sujana, and Dety Amelia Karlina. "Pengembangan Media Berbasis Android Pada Materi Sistem Tata Surya Untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep Siswa." *Jurnal Cakrawala Pendas* 8, no. 4 (2022): 1318–29. <http://dx.doi.org/10.31949/jcp.v8i2.3190>.
- Fauziyah, Himmatul, and Hamdan Husein Batubara. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Untuk Mendukung Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di Sekolah Dasar." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar Islam* 4 (2022): 2022.
- Hadnistia Darmawan, Nurani, Ardi Cahyadireja, Hilman Hilmawan, Windy Dwi Astuti, Pgsd Stkip, and Bina Mutiara. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Genially Dengan Gamifikasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar." *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 09, no. 02 (2024): 5318–28.



**Tarbi: Jurnal Ilmiah Mahasiswa**  
**Vol 4 (2) Tahun 2025: 296-308**

ISSN: 2829-5072

Jalan Tentara Pelajar No 55B, Telp: ( 0287) 385902 Kebumen 54312

Web jurnal : [www.ejournal.iainu-kebumen.ac.id](http://www.ejournal.iainu-kebumen.ac.id) email: [tarbichannel@gmail.com](mailto:tarbichannel@gmail.com)

Ibda, Hamidulloh, Muhammad Naufal Hilmi, and Ayu Rahmad Agustina. “Internalisasi Kesantunan Berbahasa Siswa MI Melalui Game Edukasi Berbasis Kearifan Lokal Temanggung Kebutuhan Media Game Edukasi Di Madrasah Ibtidaiyah ( MI ) Atau Sekolah Dasar ( SD ) Menjadi Urgen Di Era Revolusi Industri 4 . 0 Dan Society 5 . 0 Karena.” *Jurnal Ilmiah Pendidikan MI/SD* 8 (2023): hlm 29. <https://doi.org/10.32505/azkiya.v8i1.5948>.

Iv, B A B, and Temuan D A N Pembahasan. “Dinda Rahma, 2024 PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS PLATFORM GENIALLY UNTUK PEMAHAMAN KONSEP MATEMATIS SISWA Universitas Pendidikan Indonesia | Repository.Upi.Edu | Perpustakaan.Upi.Edu,” 2024.

Mirfax, Anindita Berliana. “Pengembangan Multimedia Interaktif Dengan Program Microsoft Power Point Materi Operasi Hitung Bilangan Bulat Penjumlahan Dan Pengurangan MI/SD.” *EduBase : Journal of Basic Education* 2, no. 2 (2021): 103. <https://doi.org/10.47453/edubase.v2i2.394>.

Nugraha, Bhanu Sri, and Irvanul Hidayat. “Implementasi Media Pembelajaran Interaktif ‘ Sistem Tata Surya ’ Untuk Kelas VI Sekolah Dasar.” *INFOS Journal* 1, no. 3 (2019): 1–6. <https://ojs.amikom.ac.id/index.php/INFOSJournal/article/view/2336>.

Safira, Arum Donna, Iva Sarifah, and Tunjungsari Sekaringtyas. “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Articulate Storyline Pada Pembelajaran Ipa Di Kelas V Sekolah Dasar.” *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan* 2, no. 2 (2021): 237–53. <https://doi.org/10.37478/jpm.v2i2.1109>.