

ANALISIS KEBUTUHAN PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS CANVA MATERI SITUS TINGGI HARI KABUPATEN LAHAT

Ismariani¹, Retno Susanti², Erna Retna Safitri³
^{1,2,3}Teknologi Pendidikan, Universitas Sriwijaya
aniismariani.lht@gmail.com¹, retno_sutikno@yahoo.com²,
ernaretnasafitri@fkip.unsri.ac.id³

ABSTRACT

This study aims to analyze the need for digital learning media in the teaching and learning process at SD Negeri 16, Lahat Regency, specifically in the subject of history. The research uses a qualitative method with a descriptive approach, involving teachers and students as the target of the study, with students as the main subjects. Data collection was carried out through interviews, observations, and documentation to obtain in-depth information about the challenges and learning needs. The results of the study show that history learning in this school still relies on conventional book-based methods, which are considered less engaging by some students. 48.1% of students expressed the need for digital media to support history learning, especially in the material of the spread of megalithic culture. Additionally, 67% of students desired learning media that is engaging, concise, and clear. These findings emphasize the importance of developing interactive digital learning media that meets students' needs to enhance the effectiveness of learning. The results of this study are expected to serve as a foundation for the development of technology-based learning innovations in elementary schools.

Keywords: media, needs analysis, digital

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kebutuhan media pembelajaran digital dalam proses belajar mengajar di SD Negeri 16 Kabupaten Lahat, khususnya dalam mata pelajaran sejarah. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif, melibatkan guru dan siswa sebagai target penelitian, dengan siswa sebagai subjek utama. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi untuk mendapatkan informasi mendalam tentang kendala dan kebutuhan pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran sejarah di sekolah ini masih bergantung pada metode konvensional berbasis buku, yang dinilai kurang menarik oleh sebagian siswa. Sebanyak 48,1% siswa menyatakan perlunya media digital untuk mendukung pembelajaran sejarah, terutama pada materi persebaran megalitikum. Selain itu, 67% siswa menginginkan media pembelajaran yang menarik, singkat, padat, dan jelas. Temuan ini menunjukkan pentingnya pengembangan media pembelajaran digital yang interaktif dan sesuai dengan kebutuhan siswa untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi dasar pengembangan inovasi pembelajaran berbasis teknologi di sekolah dasar.

Kata Kunci: media, analisis kebutuhan, digital

A. Pendahuluan

Pendidikan di Indonesia terus menunjukkan perkembangan signifikan, terutama dengan semakin gencarnya penerapan teknologi dalam proses pembelajaran (Ayirahma & Muchlis, 2023; Siahaan, 2019). Integrasi teknologi pendidikan menjadi salah satu langkah strategis untuk meningkatkan kualitas pendidikan, sejalan dengan tuntutan era digital (Trenggono Hidayatullah et al., 2023). Pemerintah telah mendorong berbagai program, seperti pengembangan aplikasi pembelajaran digital, pemanfaatan Learning Management System (LMS) (Chan et al., 2019), dan penggunaan perangkat teknologi dalam kegiatan belajar mengajar. Selain itu, pendekatan seperti Kurikulum Merdeka memberikan ruang lebih luas bagi guru dan siswa untuk berkreasi, memanfaatkan teknologi sebagai alat untuk mendukung pembelajaran yang lebih kontekstual dan bermakna (Arsyad & Asbari, 2023; Nugraha, 2022).

Namun, meskipun teknologi telah memberikan berbagai peluang, tantangan dalam penerapannya masih cukup besar. Kesenjangan akses terhadap teknologi, terutama di daerah terpencil, serta rendahnya tingkat literasi digital di kalangan siswa dan pendidik menjadi persoalan yang memerlukan perhatian serius. Selain itu, pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi yang relevan dengan kebutuhan siswa juga menjadi isu penting (Faatin & Rusnilawati, 2022; LUSIANA, 2022). Maka dari itu diperlukannya pemanfaatan teknologi digital dalam

proses pembelajaran. Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan, khususnya dalam penyajian materi pembelajaran. Media berbasis digital, menjadi salah satu solusi inovatif untuk menyampaikan materi dengan lebih menarik dan interaktif seperti, *flipbook* digital yang didesain menggunakan platform seperti Canva memungkinkan pengintegrasian teks, gambar, dan multimedia dalam satu media yang mudah diakses (Moure Abelenda et al., 2023; Purnomo et al., 2023). Hal ini sangat relevan untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi sejarah, khususnya tentang peninggalan sejarah yang sering dianggap abstrak oleh siswa (Humairah & Wahyuni, 2024; Susanti, 2020).

Urgensi pengembangan media ini diperkuat oleh penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa penggunaan media digital dapat meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran (Azzahra et al., 2024; Trenggono Hidayatullah et al., 2023). Sebagai contoh, penelitian oleh Setiawan (2020, p. 12) menemukan bahwa 75% siswa merasa lebih mudah memahami konsep sejarah ketika disajikan melalui media berbasis visual dan interaktif. Di sisi lain, kurangnya inovasi dalam penyajian materi sejarah menjadi salah satu penyebab rendahnya minat belajar siswa pada topik ini (Rahmawati, 2019, p. 8). Oleh karena itu, dibutuhkan solusi yang tidak hanya relevan dengan kebutuhan siswa, tetapi juga selaras dengan perkembangan teknologi saat ini.

Permasalahan yang diidentifikasi dalam penelitian ini adalah keterbatasan media pembelajaran yang menarik dan interaktif untuk materi peninggalan sejarah, yang berdampak pada rendahnya minat dan pemahaman siswa (Borman & Purwanto, 2019; M. Fai et al., 2023). Alternatif solusi yang diusulkan adalah pengembangan media *flipbook* berbasis Canva, yang dirancang untuk memvisualisasikan materi sejarah dengan cara yang lebih engaging (Aghni et al., 2024; Ismail & Hasanah, 2024). Solusi ini dipilih karena Canva memiliki antarmuka yang sederhana dan fitur desain yang memungkinkan integrasi elemen visual dengan mudah, sehingga cocok digunakan oleh guru maupun siswa.

Adapun tujuan dari penelitian ini untuk menganalisis kebutuhan dalam pengembangan media *flipbook* berbasis Canva pada materi peninggalan sejarah. Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi praktis bagi guru sebagai panduan dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif, serta kontribusi teoretis bagi pengembangan studi literasi digital dalam pendidikan sejarah. Definisi operasional dalam penelitian ini merujuk pada media *flipbook* sebagai media pembelajaran digital berbasis visual yang didesain menggunakan Canva, yang bertujuan untuk meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi peninggalan sejarah (Aziz & Zakir, 2022; Nurcahyati, 2024).

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif untuk menganalisis proses

dan kebutuhan pembelajaran di SD Negeri 16 Kabupaten Lahat. Penelitian dilakukan pada guru dan siswa sebagai target atau sasaran utama, dengan siswa SD sebagai subjek utama penelitian. Penelitian ini dilaksanakan dalam rentang waktu yang telah ditentukan di lokasi sekolah tersebut. Prosedur penelitian meliputi tahapan perencanaan, pengumpulan data, analisis data, hingga pelaporan hasil. Data dikumpulkan melalui wawancara mendalam, observasi langsung, dan dokumentasi. Instrumen penelitian berupa pedoman wawancara, lembar observasi, dan alat dokumentasi seperti perekam suara atau kamera. Teknik analisis data dilakukan secara tematik, dimulai dengan pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, hingga penarikan kesimpulan. Selain itu, validitas data dijaga melalui triangulasi metode, yakni membandingkan data dari berbagai sumber dan metode pengumpulan data. Penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan gambaran mendalam mengenai implementasi pembelajaran di SD Negeri 16 Kabupaten Lahat, serta kendala dan kebutuhan terkait penggunaan media pembelajaran.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil analisis kebutuhan dari 25 responden yang dikumpulkan melalui Google Form menunjukkan beberapa temuan utama terkait preferensi dan kebutuhan siswa. Sebagian besar siswa menyatakan bahwa faktor kemudahan akses dan penggunaan merupakan prioritas utama dalam memenuhi kebutuhan mereka, diikuti oleh aspek kualitas layanan atau produk. Berdasarkan data yang diperoleh, mayoritas siswa merasa bahwa peningkatan fitur tertentu, seperti penyederhanaan proses atau penambahan informasi yang jelas dan terstruktur, sangat dibutuhkan. Selain itu, beberapa siswa menyebutkan perlunya integrasi teknologi yang lebih baik untuk mendukung aktivitas mereka. Dengan hasil ini, dapat disimpulkan bahwa pengembangan layanan harus berfokus pada peningkatan kenyamanan dan efisiensi untuk menjawab kebutuhan siswa secara maksimal.



Gambar 1.1 Kepunyaan Gadget

Hasil analisis dari pertanyaan mengenai kepemilikan gadget menunjukkan bahwa sebagian besar responden, yaitu 50,5%, memiliki gadget pribadi. Selain itu, 29% responden menggunakan gadget milik orang tua untuk memenuhi kebutuhan mereka. Sementara itu, 7,3%

responden menyatakan tidak memiliki gadget sama sekali, dan 10,9% lainnya mengungkapkan bahwa mereka belum memiliki gadget saat ini. Temuan ini mencerminkan variasi tingkat aksesibilitas terhadap gadget di antara responden, dengan mayoritas sudah memiliki akses langsung, baik melalui kepemilikan pribadi maupun milik orang tua.

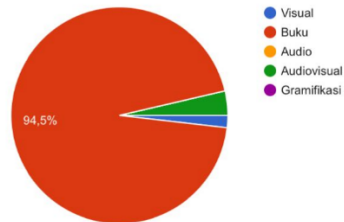


Gambar 1.2 Penggunaan teknologi di sekolah

Hasil gambar 1.2 dari pertanyaan mengenai dukungan teknologi di sekolah menunjukkan bahwa mayoritas responden, yaitu 63,3%, merasa bahwa sekolah mereka belum didukung dengan teknologi. Sementara itu, 36,4% responden menyatakan bahwa sekolah mereka sudah didukung dengan teknologi. Temuan ini menunjukkan adanya kesenjangan dalam penerapan teknologi di lingkungan sekolah, yang dapat menjadi perhatian untuk meningkatkan fasilitas dan integrasi teknologi dalam mendukung proses pembelajaran.

Media apa yang biasanya digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran sejarah dikelas?

55 jawaban

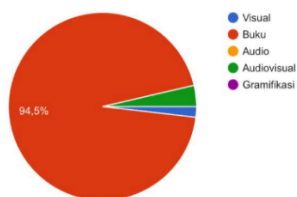


Gambar 1.3 Media yang sering digunakan guru

Hasil gambar 1.3 mengenai media yang biasa digunakan oleh guru dalam proses belajar mengungkapkan bahwa mayoritas besar, yaitu 95% siswa, menyatakan bahwa buku menjadi media utama yang digunakan. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran di sebagian besar kelas masih sangat bergantung pada metode konvensional berbasis buku, meskipun perkembangan teknologi telah menyediakan berbagai alternatif media pembelajaran yang lebih interaktif dan variatif.

Media apa yang biasanya digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran sejarah dikelas?

55 jawaban



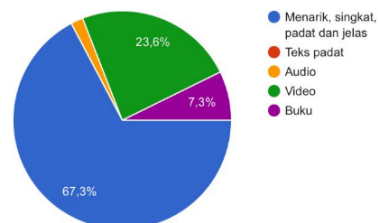
Gambar 1.4 Masalah dalam pembelajaran sejarah

Hasil gambar 1.4 mengenai kendala yang dihadapi siswa dalam belajar sejarah menunjukkan tiga tantangan utama. Sebanyak 27,8% siswa merasa bahwa pembelajaran

sejarah terlihat biasa saja, sehingga kurang menarik perhatian mereka. Persentase yang sama, yaitu 27,8%, menyatakan bahwa materi sejarah terlalu banyak, sehingga sulit untuk dipahami secara mendalam. Selain itu, 35,2% siswa mengungkapkan kesulitan dalam menghafal materi, yang menjadi hambatan utama dalam mempelajari sejarah. Temuan ini mengindikasikan perlunya inovasi dalam metode pengajaran sejarah agar lebih menarik, terstruktur, dan memudahkan siswa dalam memahami serta mengingat materi.

Media pembelajaran digital seperti apa yang dapat meningkatkan minat belajar pada materi pembelajaran persebaran megalitikum ?

55 jawaban



Gambar 1.5 Media yang dibutuhkan siswa

Hasil 1.5 mengenai kebutuhan media digital dalam pembelajaran persebaran megalitikum menunjukkan bahwa 48,1% siswa menyatakan bahwa pembelajaran ini membutuhkan media digital. Hal ini mencerminkan adanya kebutuhan akan inovasi dalam penyampaian materi untuk mendukung pemahaman siswa. Ketika ditanya mengenai jenis media yang diinginkan, 67% siswa menginginkan media yang menarik, singkat, padat, dan jelas. Temuan ini mengindikasikan bahwa siswa membutuhkan pendekatan yang lebih interaktif dan efisien untuk mempelajari materi sejarah,

khususnya tentang persebaran megalitikum.

E. Kesimpulan

Simpulan dari penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran digital dalam proses belajar mengajar di SD Negeri 16 Kabupaten Lahat sangat dibutuhkan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran, terutama dalam materi sejarah seperti persebaran megalitikum. Hasil penelitian mengindikasikan bahwa sebagian besar siswa menginginkan media pembelajaran yang lebih menarik, singkat, padat, dan jelas, yang dapat membantu mereka memahami materi dengan lebih baik. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran digital yang interaktif dan sesuai dengan kebutuhan siswa sangat penting untuk meningkatkan kualitas pendidikan.

Saran untuk peneliti berikutnya adalah untuk melakukan penelitian lebih lanjut mengenai pengembangan dan penerapan media pembelajaran digital yang sesuai dengan kurikulum dan karakteristik siswa di sekolah dasar. Selain itu, disarankan agar penelitian selanjutnya dapat mengeksplorasi efektivitas penggunaan media digital dalam meningkatkan hasil belajar siswa dan memberikan solusi terhadap tantangan yang dihadapi dalam implementasi teknologi di sekolah. Temuan ini juga dapat menjadi rekomendasi bagi pihak sekolah untuk mempertimbangkan integrasi teknologi lebih lanjut dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

Aghni, R. I., Astuti, V., & Nurrahman, A. (2024). Pelatihan Pembuatan Media

Pembelajaran Flipbook Berbasis Canva yang Lebih Menarik dalam Pembelajaran Bagi Guru SMK Koperasi Yogyakarta Training on Making Canva-Based Flipbook Learning Media that is More Interesting in Learning for Teachers of SMK Koperasi Yogyakarta. *Jurnal Kemitraan Masyarakat*, 1(2), 6–15.

Arsyad, R., & Asbari, F. (2023). Kurikulum Merdeka dan Keunggulannya dalam Penciptaan Perubahan di Dunia Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Transformatif (Jupetra)*, 02(01), 141–143.

Ayirahma, R. M., & Muchlis, M. (2023). Pengembangan E-LKPD Berorientasi Model PBL Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Pada Materi Asam Basa. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 4(6), 675–683.
<https://doi.org/10.59141/japendi.v4i6.1961>

Aziz, A., & Zakir, S. (2022). *Indonesian Research Journal on Education : Jurnal Ilmu Pendidikan*. 2(3), 1030–1037.

Azzahra, P. T., Asbari, M., & Nugroho, D. E. (2024). *Urgensi Peran Generasi Muda dalam Meningkatkan Pendidikan Berkualitas*. 03(01), 90–92.

Borman, R. I., & Purwanto, Y. (2019). Implementasi Multimedia Development Life Cycle pada Pengembangan Game Edukasi. *Jurnal Edukasi Dan Penelitian Informatika*, 5(2), 119–124.

Chan, S. C. H., Wan, J. C. L., & Ko, S. (2019). Interactivity, active collaborative learning, and learning performance: The moderating role of perceived fun by using personal response systems. *International Journal of Management Education*, 17(1), 94–102.
<https://doi.org/10.1016/j.ijme.2018.12.004>

Faatin, N. A., & Rusnilawati, Nf. (2022).

- Pengembangan Media Digital Wordwall Ditinjau Dari Kemampuan Berfikir Tingkat Tinggi Materi Operasi Bilangan Kelas Vi. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 10(2), 221. <https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v10n2.p221--238>
- Humairah, L. P., & Wahyuni, S. (2024). Pengembangan E-Modul IPA Berbasis Flipbook Digital Untuk Meningkatkan Literasi Sains Siswa SMP. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 14(01), 26–34. <https://doi.org/10.24246/j.js.2024.v14.i01.p26-34>
- Ismail, A. I., & Hasanah, Q. (2024). *Pengembangan e-modul Interaktif berbasis Canva-Flipbook p ada Penuntun Praktikum Kimia Dasar Development of an Interactive e-module based on Canva-Flip book for Basic Chemistry Practicum Guides*. 1(1), 1–8. <https://doi.org/10.31605/saqbe>
- LUSIANA, V. (2022). Penerapan Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa. *ACTION: Jurnal Inovasi Penelitian Tindakan Kelas Dan Sekolah*, 2(2), 165–177. <https://doi.org/10.51878/action.v2i2.1198>
- M. Fai, A. A., Wahjoedi, W., & Gunarto, P. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Tiktok Pada Pembelajaran PJOK Materi Narkoba pada Peserta Didik Kelas X MAN Karangasem. *Jurnal Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Kesehatan Undiksha*, 10(3), 103–112. <https://doi.org/10.23887/jjp.v10i3.58886>
- Moure Abelenda, A., Aiouache, F., & Moreno-Mediavilla, D. (2023). Adapted business model canvas template and primary market research for project-based learning on management of slurry. *Environmental Technology and Innovation*, 30, 103106. <https://doi.org/10.1016/j.eti.2023.103106>
- Nugraha, T. S. (2022). *Inovasi Kurikulum*. 250–261.
- Nurcahyati, N. (2024). *Pengembangan bahan ajar berbasis website untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran ips kelas vii di smp negeri 01 kunir tahun pelajaran 2023/2024*. 19(April). <https://doi.org/10.30595/pssh.v19i.1333>
- Purnomo, R. K., Saufi, H. A., & Hs, R. (2023). Experimental Student Experiences. *Experimental Student Experience*, 1(1), 1–7.
- Siahaan, G. (2019). Orang Tua, Sekolah Dan Kemajuan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Terhadap Perkembangan Anak. *Jurnal Teknodik*, 061–074. <https://doi.org/10.32550/teknodik.v12i2.406>
- Susanti, L. R. R. (2020). Pengembangan E-Modul Berbasis Flipbook Maker untuk Pembelajaran Sejarah Indonesia Kuno dengan Materi Kebudayaan Megalitik Pasemah. *El-Buhuth*, 3(1), 11–20. <https://journal.uinsi.ac.id/index.php/el-Buhuth/article/download/2790/pdf/>
- Trenggono Hidayatullah, M., Asbari, M., Ibrahim, M. I., Hadidtia, A., & Faidz, H. (2023). Urgensi Aplikasi Teknologi dalam Pendidikan di Indonesia. *Journal of Information Systems and Management (JISMA)*, 2(6), 70–73. <https://jisma.org/index.php/jisma/article/view/785>