



Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran untuk Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar Negeri 1 Bodor pada Materi Bagian-Bagian Tumbuhan dan Fungsinya

Rikah Nuriyah^{*}, Farida Nurlaila Zunaidah, Mumun Nurmiawati

Program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Nusantara PGRI Kediri

*Email korespondensi: rikahnuriyah1@gmail.com

Diterima: 11 November 2022

Dipresentasikan: 12 November 2022

Disetujui terbit: 20 Desember 2022

ABSTRAK

Kemajuan teknologi pada saat ini sudah mulai memasuki dunia pendidikan, hal ini dapat dilihat dimana pembelajaran di sekolah harus menyesuaikan dengan perkembangan teknologi. Salah satunya pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam yang dalam proses pembelajarannya harus dapat menyesuaikan dengan perkembangan teknologi yang ada dengan harapan mampu mencapai tujuan pembelajaran. Pembelajaran IPA khususnya materi bagian-bagian tumbuhan dan fungsinya pada saat ini dianggap merupakan materi yang membosankan jadi, mengakibatkan siswa menjadi pasif. Hal ini berdampak pada rendahnya kompetensi yang dimiliki oleh siswa dan tidak tercapainya tujuan pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kebutuhan media pembelajaran yang dibutuhkan siswa dan guru dalam mempelajari materi bagian-bagian dan fungsinya. Jenis penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Metode pengambilan data yang digunakan adalah angket dan wawancara. Penelitian ini dilakukan di SDN Bodor 1 dengan menyebarkan angket siswa kelas 4 sebanyak 13 orang siswa dan melakukan wawancara kepada guru kelas 4. Berdasarkan angket kebutuhan siswa dan guru terhadap media pembelajaran pada materi bagian-bagian tumbuhan dan fungsinya diperoleh hasil bahwa guru dan siswa membutuhkan media pembelajaran dan setuju jika dibuatkan media pembelajaran.

Kata Kunci: Analisis kebutuhan, Media Pembelajaran.

PENDAHULUAN

Pada era globalisasi yang semakin mendunia, masyarakat dituntut untuk selalu mengikuti perkembangan zaman. Salah satunya yaitu penggunaan teknologi pada bidang pendidikan. Kemajuan teknologi pada bidang pendidikan dapat ditandai dengan sumber belajar yang tidak lagi dari buku-buku saja melainkan bisa dari situs-situs internet yang bisa diakses di google ataupun web. Karena itu saat ini teknologi berperan penting dalam menunjang pendidikan di Indonesia. Seiring berjalannya waktu para pengembang berlomba-lomba untuk menciptakan sebuah teknologi dalam segala bidang. Dalam bidang pendidikan para pengembang mencoba untuk membuat sebuah karya dengan teknologi untuk mempermudah kegiatan belajar-mengajar.

Selain para pengembang guru juga secara langsung dituntut untuk mampu membuat sebuah media pembelajaran yang inovatif dan juga kreatif dengan memanfaatkan teknologi. Media adalah segala bentuk peralatan baik itu berupa audio, cetak, video, objek, visual dan orangnya sendiri (Yaumi, 2017). Media sendiri dapat membantu guru dalam menumbuhkan minat belajar siswa dan juga mampu memberi penjelasan materi yang dipelajari. Penggunaan media pembelajaran juga diharapkan mampu untuk menjawab beberapa tantangan dan permasalahan dalam dunia pendidikan di Indonesia. Seperti, dapat menciptakan sumber daya manusia yang mampu bersaing di era globalisasi, pembelajaran yang kurang efektif karena belum menggunakan media pembelajaran dan lain sebagainya.



Pada proses belajar-mengajar di tingkat Sekolah Dasar (SD)/ Madrasah Ibtidaiyah (MI) kurang adanya dorongan pada pengembangan kemampuan berfikir siswa. Masih banyak siswa yang kurang memahami materi yang disampaikan oleh guru dan bermain atau tidak memperhatikan pada saat penyampaian materi. Dalam hal ini pemanfaatan teknologi dirasa dibutuhkan untuk menarik perhatian siswa dalam proses belajar-mengajar. Undang-undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 mengenai Sistem Pendidikan Nasional tertulis pendidikan merupakan upaya yang direncanakan untuk menciptakan proses belajar mengajar yang aktif agar dapat meningkatkan potensi. Tujuan pembelajaran yang ideal adalah agar siswa mampu mewujudkan perilaku belajar yang efektif salah satunya perhatian siswa yang aktif dan terfokus pada pembelajaran, seperti yang dinyatakan oleh Ian James Mitchell dalam disertasinya yang diujikan di Monash University (Suryono & Hariyono, 2012).

Salah satu cara untuk mencapai pembelajaran yang ideal yaitu pentingnya penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang berbentuk cetak ataupun pandang, suara, maupun gabungan keduanya dengan termasuk teknologi perangkat keras yang digunakan selama proses pembelajaran di kelas maupun diluar kelas (Lestari, 2020). Media pembelajaran mampu menarik perhatian siswa sehingga membantu guru dalam menyampaikan materi. Temuan-temuan peneliti menunjukkan bahwa terdapat interaksi antara penggunaan media pembelajaran dan karakter belajar siswa dalam menentukan hasil belajar siswa (Supatminingsih *et al.*, 2021). Karena hal tersebut guru dituntut untuk mampu memilih media pembelajaran yang sesuai dengan karakter siswa. Tidak hanya itu guru juga harus mampu menggunakan media sesuai dengan perkembangan IPTEK pada saat ini. Fungsi media pembelajaran sendiri yaitu sebagai alat bantu komunikasi dalam proses pembelajaran (Daryanto, 2015).

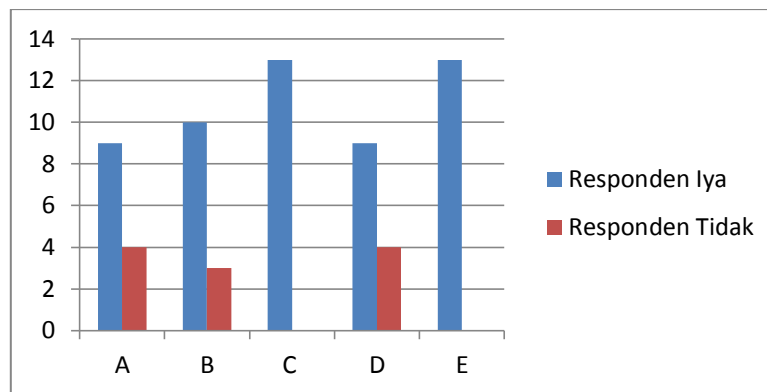
Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan pada guru kelas IV SDN Bodor 1 diketahui bahwa pada SD tersebut guru belum pernah menggunakan media pembelajaran berbasis interaktif, sehingga pembelajaran menjadi monoton dan kurang mendorong daya pikir siswa. Selain itu diketahui pada persentase 69% dari siswa masih banyaknya yang tidak memperhatikan guru pada saat proses belajar-mengajar. Banyak siswa yang bermain, bercanda bahkan berbicara sendiri sehingga siswa cenderung tidak fokus dalam memperhatikan guru yang sedang mengajar di depan dikarenakan kurangnya antusias mereka terhadap pembelajaran. Terutama pada materi "Bagian-Bagian Tumbuhan dan Fungsinya". Setelah pembelajaran siswa masih banyak yang tidak memahami dari bagian-bagian tumbuhan dan fungsinya yang sudah dijelaskan oleh guru dikarenakan guru hanya menjelaskan dengan media gambar yang ada pada buku paket saja dan media kongkret seperti tumbuhan. Jadi, peran guru dalam hal ini sangat penting dalam meningkatkan motivasi dan pemahaman belajar di SDN Bodor 1 kelas IV pada materi "Bagian-Bagian Tumbuhan dan Fungsinya".

METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif-kualitatif. Penelitian dilakukan pada 1 november 2022. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah satu guru Kelas 4 SDN Bodor 1 dan siswa Kelas 5 yang sudah mendapatkan materi Bagian-Bagian Tumbuhan dan Fungsinya. Angket diberikan kepada SDN Bodor 1 dikelas 5. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah angket dan wawancara. Angket yang digunakan berupa angket terbuka dan checklist. Responden siswa diambil secara acak sebanyak 13 siswa. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknis analisis data berupa grafik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah dilakukan observasi berupa angket kepada para siswa, diperoleh data berupa grafik. Untuk data grafik yang diperoleh dari SDN Bodor 1 dapat dilihat pada Gambar 1. Komponen yang digunakan di dalam angket siswa meliputi, (A) Apakah anda senang dan antusias mengikuti pembelajaran Tema 3 “Peduli Terhadap Makhluk Hidup” Subtema 1 “Hewan dan Tumbuhan di Lingkungan Rumahku”?, (B) Apakah anda mengalami kesulitan mempelajari materi bagian-bagian tumbuhan dan fungsinya yang terdapat di Tema 3 “Perduli Terhadap Makhluk Hidup” Subtema 1 “Hewan dan Tumbuhan di Lingkungan Rumahku” pembelajaran 3? (C) Apakah dengan bahan ajar sudah bisa membantu anda untuk memahami materi bagian-bagian tumbuhan dan fungsinya? (D) Apakah anda membutuhkan media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mempelajari materi bagian-bagian tumbuhan dan fungsinya? (E) Apakah anda setuju jika dibuatkan media pembelajaran untuk membantu anda dalam proses pembelajaran dengan materi bagian-bagian tumbuhan dan fungsinya?.



Gambar 1. Hasil Jawaban analisis kebutuhan media pembelajaran siswa kelas 5 SDN Bodor 1

Komponen yang digunakan untuk analisis kebutuhan guru meliputi, (A) Apakah dalam menjelaskan materi “Bagian-Bagian Tumbuhan dan Fungsinya” pada Tema 3 Subtema 1 pembelajaran 3 guru sudah menggunakan media pembelajaran? (B) Apakah media pembelajaran yang digunakan guru merupakan media pembelajaran interaktif? (C), Apakah guru sudah pernah membuat sebuah media pembelajaran interaktif? (D), Apakah media pembelajaran yang ada sekarang dan yang digunakan sudah cukup untuk membantu guru dalam menjelaskan materi “Bagian-Bagian Tumbuhan dan Fungsinya”? (E) Apakah siswa memperhatikan saat proses belajar mengajar? Analisis kebutuhan yang dilakukan kepada guru kelas 4 SDN Boro 1 mendapatkan hasil angket yang dapat dilihat di Tabel 1.

Tabel 1. Angket Kebutuhan Guru

Kode	GURU	
	Ya	Tidak
A	√	
B		√
C		√
D		√
E		√

Media dalam prespektif pendidikan merupakan instrumen yang sangat strategis dalam ikut menentukan keberhasilan proses belajar mengajar. Sebab keberadaannya secara



langsung dapat memberikan dinamika tersendiri terhadap peserta didik. *Association for Education and Communication Technology* (AECT) mendefinisikan media yaitu segala bentuk yang dipergunakan untuk suatu proses penyaluran informasi. Sedangkan *Education Association* (NEA) mendefinisikan sebagai benda yang dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrumen yang dipergunakan dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar, dapat mempengaruhi efektifitas program instruksional. Berdasarkan hasil wawancara yang dilajukan dengan guru kelas 4 SD diperoleh informasi bahwa guru menggunakan buku paket dan tumbuhan asli sebagai media pembelajaran untuk materi Bagian-Bagian Tumbuhan dan Fungsinya. Guru SDN Bodor 1 memiliki buku paket sesuai dengan kurikulum yang berlaku di SDN Bodor 1 yaitu kurikulum 2013. Buku paket berisi tentang materi materi yang harus dipelajari oleh siswa salah satunya yaitu materi Bagian-Bagian Tumbuhan dan Fungsinya. Selain buku paket guru juga menggunakan media pembelajaran tumbuhan asli. namun dalam penggunaan media tersebut belum dapat menarik perhatian siswa untuk bisa antusias dan bersemangat untuk mengimuti pembelajaran. Oleh sebab itu siswa kurang bisa memahami materi yang sudah disampaikan oleh guru sehingga tidak tercapainya tujuan pembelajaran. Karena hal tersebut guru membutuhkan media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa.

Hasil analisis dalam penggunaan media pembelajaran guru belum pernah menggunakan media pembelajaran interaktif Sesuai perkembangan zaman dan kebutuhan siswa, inovasi berbagai media pembelajaran terus dilakukan guna mendukung proses pembelajaran (Ariyanto, 2018). Hal ini berlaku bagi semua pengembangan media pembelajaran termasuk media pembelajaran yang digunakan oada materi bagian-bagian tumbuhan dan fungsinya. Faktor – faktor yang mempengaruhi kegiatan proses sistem pembelajaran diantaranya faktor guru, faktor siswa, dan prasarana, serta faktor lingkungan (Sanjaya, 2008). Hal ini dibuktikan dengan hasil angket analisis kebutuhan media pembelajaran untyk materi bagian bagian tumuhan dan fungsinya. Guru membutuhkan media pembelajaran yang mampu menraik perhatian siswa salah satunya adalah media pembelajaran yang berbasis interaktif.

Proses pembelajaran merupakan kegiatan yang dilakukan oleh dua pihak yaitu guru sebagai fasilitator dan siswa sebagai pembelajaran yang melibatkan perantara untuk menyamapaikan pesan berupa pengetahuan (kognitif), dan keterampilan (psikomotor) (Hamid, *et al.* 2020), maka analisis kebutuhan tidak hanya dilakukan kepada guru saja tetapi juga dilakukan kepada siswa. Pakpahan, *et al.*, (2020) menyatakan bahwa media pembelajaran dapat memberikan pengalaman pendidikan yang bermakna bagi siswa.

Berdasarkan hasil angket yang diperoleh dapat dilihat pada Gambar 1. Hasil analisis dari gambar 1 diperoleh informasi bahwa 9 dari 13 siswa kurang antusias dan senang dalam megikuti pembelajaran Tema 3 “Perduli Terhadap Makhluk Hidup” Subtema 1 “Hewan dan Tumbuhan di Lingkungan Sekitar”. Dan seluruh siswa yang berjumlah 13 setuju untuk dibuatkan media pembelajaran yang dapat membantu mereka dalam proses belajar mengajar pada materi “Bagian-Bagian Tumbuhan dan Fungsinya”. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan siswa kelas 4 diperoleh hasil bahwa mereka menginginkan media pembelajaran yang menggunakan gambar animasi yang bisa bergerak, terdapat game, dan terdapat suara.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan media pembelajaran yang kepada guru dapat diketahui bahwa guru membutuhkan media pembelajaran untuk membantu guru dapat menjelaskan dan dapat menarik perhatian siswa dalam proses belajar mengajar pada materi bagian-bagian tumbuhan dan fungsinya. Media pembelajaran yang dibutuhkan guru yaitu



dalam bentuk interaktif yang sesuai dengan perkembangan zaman saat ini. Namun hasil dari analisis kebutuhan media pembelajaran ini hanya dapat digunakan sebagai rujukan untuk penelitian dengan topik yang sama yaitu tentang media pembelajaran interaktif untuk SD pada materi Bagian-Bagian Tumbuhan dan Fungsinya.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SDN Bodor 1 Nganjuk dengan menyebarkan angket dan melakukan wawancara kepada guru kelas 4 dan siswa kelas 4 di SDN Bodor 1 Nganjuk yang sudah mendapatkan materi Bagian-Bagian Tumbuhan dan Fungsinya. Didapatkan informasi bahwa guru dan siswa membutuhkan media pembelajaran untuk membantu mereka dalam proses belajar mengajar pada materi Bagian-Bagian Tumbuhan dan Fungsinya dalam bentuk media pembelajaran interaktif. Namun hasil penelitian ini hanya bisa digunakan sebagai rujukan untuk penelitian dengan topic yang sama yaitu tentang media pembelajaran interaktif untuk SD pada materi Bagian-Bagian Tumbuhan dan Fungsinya.

DAFTAR RUJUKAN

- Ariyanto, A. 2018. Penggunaan Media Pembelajaran Biologi Di Sekolah Menengah Atas (Sma) Swasta Salatiga. *BIOEDUKASI Jurnal Pendidikan Biologi*, Vol 9(1) : 1-13
Ojs.fkip.ummtro.ac.id
- Daryanto. (2015). *Media Pembelajaran*. Bandung: PT. Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- Hamid, M.A., Ramadhani, R., Masrul, Julina, Safitri, M., Munsarif, M., Jamaludin dan Simarmata, J. 2020. *Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis
<http://books.google.co.id/books?hl=id&ir=&id=npLzDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA1&DQ=info;MO7ImvLYvEsJscholar.google.com>
- Lestari, Novita. 2020. *Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. Boyolali: Lakeisha Pakpahan, A.F., Ardiana, D.P.Y., Mewati, A.T., Wagiu, E.B. Simarta, J., Mansyur, M.Z., La lili, Purba, B., Kaunang, D.C.F.J. Jamaludin, dan Iskandar, A. 2020. *Pengembangan Meda Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis. <http://www.kitamenuis.id>
- Sanjaya, W. (2008). *Strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan*. Jakarta: Prenada Media. <https://doi.org/2008>
- Suryono dan Hariyanto, 2017. *BELAJAR dan PEMBELAJARAN teori dan konsep dasar*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Yaumi, M. (2017). *Belajar dan Mengajar dengan Media dan Teknologi Pembelajaran*. Watanpone, Sulawesi Selatan: Penerbit Syahadah.