



## Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran pada Materi Bagian-Bagian Tumbuhan untuk Siswa Kelas IV SDN Gayam 3

Fira Afilia Firnanda<sup>\*</sup>, Farida Nurlaila Zunaidah, Kharisma Eka Putri

Universitas Nisantara PGRI Kediri

\*Email korespondensi: [fira.afilia23@gmail.com](mailto:fira.afilia23@gmail.com)

**Diterima:**  
17 Januari 2024

**Dipresentasikan:**  
20 Januari 2024

**Disetujui Terbit:**  
3 Februari 2024

### ABSTRAK

Media pembelajaran adalah alat untuk membantu proses pembelajaran peserta didik bertujuan untuk memberikan semangat belajar dan pengalaman yang lebih nyata bagi peserta didik. Namun, pengembangan media pembelajaran yang kurang menyebabkan siswa menjadi tidak fokus dalam memahami materi yang dijelaskan guru. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui kebutuhan media pembelajaran IPA materi bagian-bagian tumbuhan. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Teknik pengumpulan datanya menggunakan wawancara, observasi, dan *pretest*. Instrumen yang digunakan berupa pertanyaan wawancara, angket analisis kebutuhan siswa, dan soal *pretest*. Teknik analisis data menggunakan cara triangulasi data dengan melakukan observasi secara langsung dan mendeskripsikan temuan yang diperoleh melalui hasil wawancara serta hasil *pretest* dengan mengaitkan teori yang digunakan dalam penelitian ini, data tersebut dideskripsikan secara terperinci. Hasil penelitian yang diperoleh, menunjukkan bahwa 1) siswa membutuhkan media terutama pada materi bagian-bagian tumbuhan, 2) siswa membutuhkan media yang kreatif dan inovatif untuk menunjang pembelajaran.

**Kata Kunci :** Media Pembelajaran, Bagian-bagian tumbuhan

### PENDAHULUAN

Pendidikan adalah suatu proses perubahan sikap dan tingkah laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui pengajaran atau pelatihan. Pendidikan adalah upaya sadar seseorang dalam memperbanyak pengetahuan dan membentuk karakter diri suatu bangsa. Dengan demikian, manusia membutuhkan suatu proses pengajaran atau pelatihan di bawah bimbingan seseorang melalui pendidikan agar dapat memperoleh pengetahuan, sikap, dan keterampilan dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara.

Pendidikan sebagai penentu dari sumber daya manusia yang berkualitas untuk menentukan keberadaannya di masa depan (Marini & Silalahi, 2022). Pendidikan formal yang harus ditempuh selain adanya pendidikan keluarga berfungsi untuk mengembangkan potensi peserta didik. Dengan begitu, peserta didik bisa mengembangkan potensi diri dan cara berpikir kritis agar bisa menjadi manusia yang beriman, bertaqwa, berilmu, kreatif, inovatif, dan mandiri.

Pandemi Covid-19 yang pernah dilanda Indonesia selama dua tahun telah menjadi tantangan bagi bangsa khususnya Indonesia terutama dalam bidang pendidikan (Alimuddin, 2023). Pembelajaran daring yang telah terlaksana sebagai solusi awal adanya pandemi menyebabkan pencapaian literasi dan numerasi peserta didik menurun. Akhirnya, kurikulum



merdeka sebagai alternatif dari Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi diterapkan. Kurikulum ini mengajak peserta didik untuk lebih leluasa dalam mengembangkan pengetahuan, sikap, dan keterampilannya secara optimal (Daga, 2021). Pada tingkat sekolah dasar sendiri dibagi 3 fase, yaitu fase A untuk kelas 1 dan 2, fase B kelas 3 dan 4, dan fase C kelas 5 dan 6. Pada kurikulum merdeka, tersedia buku untuk masing-masing mata pelajaran tidak seperti kurikulum 2013 yang menggunakan tema karena setiap mata pelajaran berdiri sendiri. Namun ada 2 mata pelajaran yang dijadikan satu yaitu IPAS. Mata pelajaran ini menggabungkan antara kajian IPA dan IPS (Budiwati et al., 2023). Pendidikan atau pembelajaran IPA diharapkan bisa menjadi sarana bagi siswa lewat mempelajari diri sendiri dan lingkungannya, serta bisa menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari (Arum et al., 2023). Terutama pada mata pelajaran IPA-nya harus bisa membantu peserta didik membangun keterampilan mereka untuk memahami lingkungan secara ilmiah sehingga bisa menjawab tantangan atau masalah dalam kehidupan.

Menurut Daga (2021), guru sebagai pengajar dan juga berperan sebagai pendidik dan menciptakan pembelajaran yang efektif serta menyenangkan. Hal yang membantu membuat pembelajaran menjadi menyenangkan adalah media pembelajaran. Media ini sangat penting dalam menyampaikan pesan sehingga bisa menarik perhatian peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pada usia rata-rata 7-12 tahun yang masuk dalam tahap operasional konkret artinya mampu berpikir logis namun dengan bantuan benda nyata atau konkret (Ardhani et al., 2021). Hal ini menjelaskan bahwa ketika peserta didik dalam proses pembelajaran dibutuhkan media pembelajaran yang memudahkan peserta didik memahami hal yang dipelajari.

Pemilihan media pembelajaran yang tepat pada mata pelajaran IPA sangat penting (Mualifi et al., 2022). Secara umum, media pembelajaran yang dibuat dan didesain oleh tenaga pendidik masih konvensional yang kurang membangun keaktifan siswa, contohnya saja dalam pembelajaran IPA. Saat pembelajaran IPA, dalam menggunakan media pembelajaran, pendidik harus lebih kreatif dan inovatif. Media pembelajaran yang dibutuhkan siswa semakin beragam jenisnya, tidak hanya bisa dalam bentuk gambar namun juga bisa dipadukan dengan permainan yang menarik.

Namun pada kenyataannya hasil observasi diperoleh saat pembelajaran IPA, siswa tidak fokus dalam memahami penjelasan guru yang dibuktikan dengan hasil pretest siswa kelas IV. Perolehan yang didapat yaitu nilai siswa diatas KKM hanya mencapai 20% dari total 10 siswa.

Dari permasalahan diatas, para pendidik harus mampu mengembangkan media yang inovatif dan menarik untuk mewujudkan proses pembelajaran IPA yang aktif, inovatif, kreatif, interaktif, efektif, dan menyenangkan. Peserta didik juga membutuhkan media yang interaktif agar mereka fokus pada penjelasan dari guru. Dengan demikian, perlu adanya media pembelajaran yang bisa memicu fokus dan semangat belajar peserta didik.

## **METODE**

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara, observasi, *pretest*. Instrumen data yang digunakan adalah pertanyaan wawancara (Tabel 1), angket analisis kebutuhan (Tabel 2), dan soal *pretest* (Tabel 3).

**Tabel 1. Pertanyaan Wawancara**

No	Pertanyaan
1.	Apakah guru menggunakan media saat memberikan materi?
2.	Apakah media pembelajaran untuk mendukung pembelajaran materi tumbuhan sudah ada ?
3.	Apakah media pembelajaran untuk mendukung pembelajaran materi Apa media yang digunakan guru untuk mendukung pembelajaran materi tumbuhan?
4.	Apakah media tersebut berbasis offline/online?
5.	Bagaimana langkah-langkah dalam menggunakan media tersebut?
6.	Apakah siswa memahami materi yang disampaikan melalui media itu?
7.	Bagaimana hasil belajar siswa berdasarkan Ulangan harian materi tumbuhan yang telah dilaksanakan setelah penggunaan media tersebut ?
8.	Apakah guru membutuhkan media pembelajaran yang menarik untuk materi ciri-ciri tumbuhan?

**Tabel 2. Angket Siswa**

Pertanyaan	Jawaban	
	Ya	Tidak
1. Apakah gurumu pernah menggunakan media pembelajaran saat proses belajar mengajar materi tumbuhan?		
2. Apakah kamu kesulitan dengan materi tumbuhan yang diajari oleh gurumu?		
3. Apakah kamu pernah mempelajari materi tumbuhan?		
4. Apakah ada materi yang kamu anggap sulit?		
5. Apakah kamu membutuhkan media pembelajaran dalam proses pembelajaran materi tumbuhan?		

**Tabel 3. Soal Pretest**

No	Indikator	Bentuk Instrumen	Nomer Soal	Bobot soal
1.	Tempat tumbuhan membuat makanan, yaitu ...	Uraian	1	10
2.	Bagian tumbuhan untuk menyerap air dan nutrisi dari tanah adalah ...	Uraian	2	10
3.	Ada 2 jenis akar tumbuhan , yaitu ... dan ...	Uraian	3	10
4.	Contoh tumbuhan yang menyimpan cadangan makannanya di akar adalah ...	Uraian	4	10
5.	Zat hijau daun pada tumbuhan disebut juga ...	Uraian	5	10
6.	Bunga ada 2 jenis, ada bunga sempurna dan bunga ...	Uraian	6	10
7.	Alat perkembangbiakan pada tumbuhan yaitu ... dan ...	Uraian	7	10
8.	Peristiwa ketika serbuk sari menempel di kepala putik disebut ...	Uraian	8	10
9.	Contoh serangga di sekitarmu yang biasanya membantu dalam proses penyerbukan tumbuhan adalah ...	Uraian	9	10
10.	Cara perkembangbiakan tumbuhan dengan memotong bagian tumbuhan lalu menancapkan pada media tanam disebut ...	Uraian	10	10

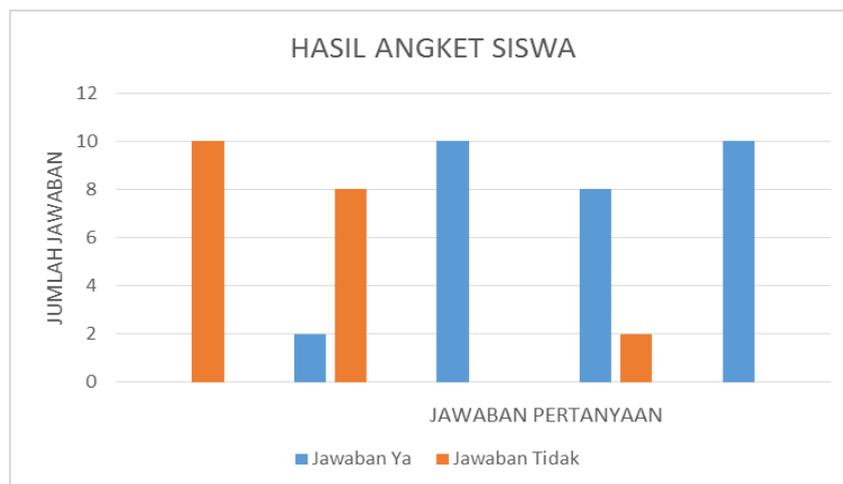
Penelitian ini dilakukan di SDN Gayam 3, Kecamatan Mojoroto, Kota Kediri. Subjek penelitian ini adalah siswa-siswi kelas IV di SDN Gayam 3. Pemilihan subjek penelitian ini dilakukan secara *purposive*, yaitu subjek penelitian ditentukan sendiri dengan memilih salah

satu kelas yang memiliki materi yang sesuai dengan capaian pembelajaran yang dituju. Teknik analisis data yang digunakan melalui tahapan berikut ini, 1) pengumpulan data, data dikumpulkan melalui teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dan soal pretest; 2) Reduksi data, data disederhanakan, digolongkan, dan dipilih mana yang penting dan tidak penting digunakan; 3) *Display data* atau penyajian data, dilakukan dengan menyusun data secara sistematis agar mudah dipahami; 4) Verifikasi atau kesimpulan, tahap dimana data yang sudah disajikan tadi dicari makna pada data tersebut dengan cara mencari hubungan, persamaan, perbedaan untuk ditarik kesimpulan sebagai jawaban atas permasalahan yang ada (Faiz, 2022).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada tahap pertama yaitu pengumpulan data dilakukan observasi dengan membagikan angket kebutuhan kepada siswa. siswa diberi 5 poin pertanyaan seperti yang tertera pada tabel 1. Sedangkan pedoman wawancara guru diberikan 8 poin pertanyaan seperti tabel 2. Soal pretest yang diberikan kepada siswa berjumlah 10 soal dengan jumlah siswa 10, untuk soalnya tertera pada tabel 3.

Pada tahap kedua, yaitu tahap reduksi data, data disederhanakan dan dipilih mana yang penting untuk digunakan. Data yang diperoleh adalah data jawaban dari angket siswa dan hasil wawancara dari guru. Lalu data dari soal pretest yang dibagikan dibuat persentase berupa grafik diagram lingkaran dengan perbandingan di atas dan di bawah KKM yaitu  $\geq 75$ . Pada tahap ketiga, dilakukan penyajian data yang disajikan dalam bentuk grafik dan tabel. Hal ini dilakukan untuk memahami data secara sistematis.



Gambar 1. Hasil Angket Siswa

Berdasarkan observasi yang dilakukan dengan cara menyebarkan angket analisis kebutuhan siswa di kelas IV SDN Gayam 3, ditemukan bahwa guru belum pernah menggunakan media pembelajaran dari materi bagian tumbuhan, 8 dari 10 siswa kelas tersebut kesulitan dalam memahami materi bagian-bagian tumbuhan, padahal semua siswa pernah mempelajari materi tumbuhan, 8 siswa ada beberapa materi yang sulit dipahami, dan semua siswa membutuhkan media pembelajaran.

Hal ini didukung oleh pendapat Marini & Silalahi (2022) bahwa demi tercapainya tujuan pembelajaran dapat dilakukan dengan beberapa cara, yaitu memberikan pengalaman

secara langsung kepada siswa agar belajar lebih bermakna, interaktif, memberi motivasi, dan siswa mampu berpartisipasi aktif agar lebih mengembangkan bakat, minat, psikologis, kreatifitas, dan kemandirian siswa.

**Tabel 4. Hasil Wawancara Guru**

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah guru menggunakan media saat memberikan materi?	Iya
2.	Apakah media pembelajaran untuk mendukung pembelajaran materi tumbuhan sudah ada ?	Masih Belum
3.	Apakah media pembelajaran untuk mendukung pembelajaran materi Apa media yang digunakan guru untuk mendukung pembelajaran materi tumbuhan?	Berdasarkan Buku Panduan Dan Dari Youtube
4.	Apakah media tersebut berbasis offline/online?	Offline
5.	Bagaimana langkah-langkah dalam menggunakan media tersebut?	Dilakukan Secara Berkelompok
6.	Apakah siswa memahami materi yang disampaikan melalui media itu?	Ada Yang Paham, Ada Juga Yang Tidak
7.	Bagaimana hasil belajar siswa berdasarkan Ulangan harian materi tumbuhan yang telah dilaksanakan setelah penggunaan media tersebut ?	Rata-Rata Masih Belum Meningkatkan
8.	Apakah guru membutuhkan media pembelajaran yang menarik untuk materi ciri-ciri tumbuhan?	Iya Perlu

Berdasarkan hasil dari wawancara guru. Hasil ini menunjukkan adanya tantangan dalam mengajarkan IPA kepada siswa kelas IV. Pada hasil penyebaran wawancara guru yang ditujukan pada wali kelas IV diperoleh bahwa mata pelajaran IPA dengan materi bagian-bagian tumbuhan membutuhkan media yang lebih membuat siswa aktif di kelas. Salah satu faktor yang mungkin mempengaruhi kesulitan siswa dalam memahami materi bagian-bagian tumbuhan adalah tidak fokusnya siswa ketika guru menjelaskan. Hal ini disebabkan karena media pembelajaran yang digunakan guru masih menggunakan gambar yang ada pada buku pelajaran dan juga video dari youtube sehingga siswa tidak aktif dalam pembelajarannya. Solusi untuk permasalahan ini adalah menggunakan media pembelajaran yang menarik dan interaktif, seperti monopoli. Permainan monopoli ini menjadikan pembelajaran materi bagian-bagian tumbuhan menjadi menyenangkan. Siswa yang tadinya tidak fokus dalam pembelajaran menjadi fokus dan interaktif dengan memainkan monopoli ini sambil belajar bagian-bagian tumbuhan.

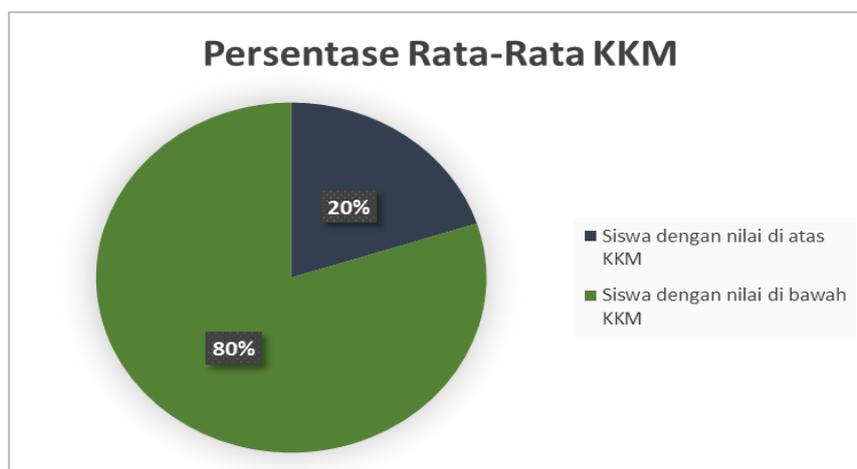
Hal ini juga diperkuat oleh pendapat ahli bahwa keunggulan terdapat di media pembelajaran monopoli ini yaitu bisa menghibur, siswa menjadi aktif belajar, bisa memberikan umpan balik langsung, mungkin bisa diterapkan di kehidupan sehari-hari pada setiap konsepnya, menarik, serta mudah dibuat dan diperbanyak (Bua & Annisa, 2019).

Berdasarkan hasil soal *pretest* siswa terhadap KKM yaitu  $\geq 75$ , diperoleh persentase 20 % siswa mendapat nilai di atas KKM, dan 80 % siswa mendapat nilai di bawah KKM. Siswa suka menggunakan media yang membuat dia fokus dalam pembelajaran dengan cara yang menyenangkan seperti permainan monopoli. Hal itu bisa terlihat dari hasil *pretest* yang dilakukan pada tanggal 25 Mei 2023 di kelas IV SDN Gayam 3 dengan ketentuan nilai KKM yaitu 75. Ada 8 peserta didik yang nilainya di bawah KKM dengan nilai terendah adalah 35 dari 10 soal. Sedangkan 2 peserta didik memperoleh nilai diatas KKM dengan nilai tertinggi adalah 90. Di SDN Gayam 3, meskipun mata pelajaran IPA dan IPS digabung menjadi IPAS.

Namun pelaksanaan pembelajarannya sendiri-sendiri tiap mata pelajarannya. Namun tetap saja, suasana kelas terlihat pasif dan media yang digunakan guru hanya menggunakan media gambar dari buku paket serta youtube.

**Tabel 5. Hasil Soal Pretest**

NO	NAMA SISWA	NILAI
1.	A	45
2.	B	70
3.	C	90
4.	D	40
5.	E	40
6.	F	60
7.	G	35
8.	H	45
9.	I	90
10.	J	40

**Gambar 2. Hasil Pretest Siswa terhadap Rata-rata KKM**

Hal ini juga didukung oleh penelitian Azizah Dwi Ardhani, Mohammad Liwa Ilhamdi, Siti Istiningsih. Pada tahun 2021 dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Kelas IV SD” dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa Media pembelajaran berbasis permainan monopoli pada pelajaran IPA kelas IV SD dengan tema materi sumber energi yang dikembangkan ini dapat membuat suasana belajar menjadi menyenangkan, peserta didik semangat mengikuti pembelajaran dan juga menjadi lebih aktif. Persentase dari ahli media sebesar 93%, ahli materi 94% dan respon peserta didik 92% jadi, rata - rata hasil penilaian keseluruhan yaitu 93% dengan kategori “sangat layak” sehingga monopoli pembelajaran dapat dikatakan layak digunakan dalam pembelajaran (Ardhani et al., 2021).

Pada tahap keempat yaitu verifikasi data. Dalam hal ini penggunaan permainan monopoli dapat menjadi sebagai solusi yang baik dapat membantu mempermudah siswa dalam memahami materi bagian-bagian tumbuhan karena memiliki kelebihan sebagai berikut.



1. Penyampaian materi tumbuhan dengan menggunakan bentuk yang menarik berupa media visual sehingga dapat menciptakan semangat belajar siswa dan menjadi lebih aktif dalam pembelajaran.
2. Media permainan monopoli edukasi IPA dapat digunakan dimanapun dan praktis dibawa kemanapun karena mudah dilipat.
3. Permainan monopoli edukasi ini menyediakan tantangan yang menarik berupa pertanyaan-pertanyaan yang mengasah pikiran tentunya masih berkaitan dengan materi yang juga disediakan.
4. Tidak memerlukan banyak waktu dalam menyampaikan aturan dalam permainan monopoli karena cukup mudah (Rahaju & Hartono, 2017).

### KESIMPULAN

Dalam pembelajaran materi bagian-bagian tumbuhan untuk siswa kelas IV SDN Gayam 3, penggunaan media permainan monopoli dapat menjadi solusi yang efektif. Permasalahan yang terjadi pada saat pembelajaran itu adalah siswa tidak bisa fokus dalam memahami materi dari guru karena penggunaan media yang kurang. Penggunaan media monopoli ini menjadi solusi karena kebutuhan siswa membutuhkan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif sehingga membuat siswa bisa fokus dan lebih aktif saat proses pembelajaran berlangsung dengan cara yang menyenangkan pula.

### DAFTAR RUJUKAN

- Alimuddin, J. (2023). *IMPLEMENTASI KURIKULUM MERDEKA DI SEKOLAH DASAR IMPLEMENTATION OF KURIKULUM MERDEKA IN ELEMENTARY*. 4(02), 67–75.
- Ardhani, A. D., Ilhamdi, M. L., & Istiningsih, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli pada Pelajaran IPA. *Jurnal Pijar Mipa*, 16(2), 170–175. <https://doi.org/10.29303/jpm.v16i2.2446>
- Arum, D. W., Permana, E. P., & Zunaidah, F. N. (2023). *Pengembangan Media Scrapbook Quis IPA Kelas IV Materi Metamorfosis Sekolah Dasar*. 05(02), 1790–1804.
- Bua, A. T., & Annisa, M. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli pada Tema Ekosistem untuk Siswa Sekolah Dasar*. 3(2), 92–100.
- Budiwati, R., Budiarti, A., Muckromin, A., Hidayati, Y. M., & Desstya, A. (2023). Analisis Buku IPAS Kelas IV Kurikulum Merdeka Ditinjau dari Miskonsepsi. *Jurnal Basicedu*, 7(1), 523–534. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i1.4566>
- Daga, A. T. (2021). Makna Merdeka Belajar dan Penguatan Peran Guru di Sekolah Dasar. *Jurnal Education FKIP UNMA*, 7(3), 1075–1090. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.1279>
- Faiz, A. (2022). Pemanfaatan Pojok Baca Dalam Menanamkan Minat Baca Siswa Kelas 3 Di Sdn 1 Semplo. *Jurnal Lensa Pendas*, 7(1), 58–66. <https://doi.org/10.33222/jlp.v7i1.1714>
- Marini, K., & Silalahi, B. R. (2022). *EduGlobal : Jurnal Penelitian Pendidikan Pengembangan Media Monopoli Tematik Pada Subtema Keberagaman*. 01, 159–167.
- Mualifi, A. W., Putri, K. E., & Wenda, D. D. N. (2022). PENGEMBANGAN MODUL BERBASIS VIDEO (MOVID) PADA MATERI SIKLUS AIR DAN DAMPAKNYA PADA PERISTIWA DI BUMI SERTA KELANGSUNGAN MAKHLUK HIDUP. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar Dan Karakter*, 4(1), 13–22.
- Rahaju, R., & Hartono, S. R. (2017). Pembelajaran Matematika Berbasis Permainan Monopoli Indonesia. *JIPMat*, 2(2). <https://doi.org/10.26877/jipmat.v2i2.1977>