



Analisis Kebutuhan Siswa terhadap Media Dongeng Berbasis Digital di Sekolah Dasar

Silvia Febrianti Setiya Rahayu*, Erwin Putera Permana, Kharisma Eka Putri

Universitas Nusantara PGRI Kediri

*Email korespondensi: Sf7633433@gmail.com

Diterima:
17 Januari 2024

Dipresentasikan:
20 Januari 2024

Disetujui Terbit:
3 Februari 2024

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan hasil analisis kebutuhan siswa terhadap media dongeng berbasis digital di sekolah dasar. Analisis kebutuhan ini difokuskan pada siswa kelas III SDN Kutorejo 2. Jenis penelitian ini deskriptif kualitatif. Sampel yang digunakan untuk mendapatkan data dipilih dari siswa kelas III sebanyak 40 siswa. Data dikumpulkan melalui proses wawancara, observasi, dan pengisian angket berupa kuesioner. Hasil data kuesioner kemudian diolah dan dijadikan dalam bentuk presentasi berupa tabel dan grafik. Analisis kebutuhan media dongeng berbasis digital di sekolah dasar menunjukkan bahwa penggunaan media dongeng berbasis digital sangat diperlukan pada saat proses pembelajaran berlangsung dan siswa merasa tertarik dengan penggunaan media dongeng sebagai media pembelajaran di sekolah dasar. Hal ini dapat dilihat berdasarkan dari persentase pernyataan setuju terhadap pembuatan media dongeng berbasis digital di sekolah dasar yaitu sebesar 87,5% menyatakan setuju. Hasil analisis kebutuhan siswa ini akan digunakan untuk perancangan media dongeng berbasis digital di sekolah dasar kelas III SDN Kutorejo 2 Kertosono.

Kata kunci: media dongeng, digital, sekolah dasar

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah salah satu komponen terpenting dalam kehidupan, maju atau tidaknya sumber daya manusia ditentukan oleh Pendidikan yang diterimanya. Pendidikan merupakan usaha dasar dan terencana dalam mewujudkan kemajuan bangsa. Pendidikan dapat berlangsung secara formal melalui Pendidikan disekolah dan non formal yang dilakukan dirumah dan lingkungan masyarakat (Rahman *et al.*, 2022). Sekolah dasar merupakan sebuah Lembaga yang didirikan secara formal oleh pemerintah yang memiliki peran dan fungsi yang sangat penting serta strategis dalam menciptakan para generasi bangsa.

Di era modern ini, semua aspek harus mengikuti perkembangan zaman yang semakin tidak terkendali. Terutama dalam hal Pendidikan, Pendidikan harus mampu melakukan berbagai inovasi yang mana nantinya akan menaikkan minat dari masyarakat. Selain itu Pendidikan juga harus tetap eksis karena Pendidikan mengemban peranan penting dalam hal mencerdaskan generasi-generasi penerus bangsa. Pendidikan sendiri adalah salah satu aspek program pemerintah, yang mana seharusnya mendapatkan perhatian khusus seiring dengan pesatnya pembangunan era globalisasi.

Saat ini perkembangan teknologi yang telah menghadirkan android maupun komputer sebagai media pembelajaran. Hal ini selaras dengan pendapat Surya (2022) yang menyatakan bahwa siswa dapat menguasai *handphone* atau komputer dengan bantuan guru atau siapapun. Oleh karena itu dalam pelaksanaan pembelajaran di sekolah dasar perlu adanya perubahan inovasi yang mengikuti perkembangan teknologi yang efisien dan efektif.



Dibutuhkan media pembelajaran dalam penyampaian materi pembelajaran yang menarik untuk peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di SDN Kutorejo 2 pada kelas 3, peneliti melakukan wawancara terhadap guru kelas, terdapat beberapa permasalahan yaitu di antara siswa kurang dan mudah bosan pembelajaran Bahasa Indonesia mengenai materi dongeng berlangsung, guru tidak menggunakan media saat pembelajaran berlangsung dan ada siswa yang tidak mau mendengarkan saat pembelajaran berlangsung, karena guru hanya menggunakan metode ceramah saja tanpa dibarengi dengan media yang menarik perhatian siswa. Selain itu dari hasil wawancara dengan siswa juga menyatakan bahwa mereka sangat bosan dan mudah mengantuk saat pembelajaran Bahasa Indonesia berlangsung, khususnya pada materi mengenai dongeng yang hanya guru membacakan saja, siswa juga mudah jenuh saat mendengarkan gurunya.

Sehingga salah satu perhatian dari permasalahan di atas yang menjadi prioritas untuk ditingkatkan adalah kualitas pendidikan, khususnya kualitas pada saat pembelajaran berlangsung. Media dongeng berbasis digital memerlukan guru dan siswa berkomunikasi secara inovatif dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi, seperti media komputer dan internetnya, atau *handphone* dengan berbagai aplikasinya. Media dongeng berbasis digital ini menerapkan sistem pembelajaran yang berbasis video animasi (Nuraina *et al.*, 2018). Pemanfaatan media ini bergantung pada struktur materi pembelajaran yang diperlukan. Media dongeng ini berbasis digital dapat membantu siswa dalam kegiatan pembelajaran dan memahami mengenai materi dongeng yang dibahas oleh guru karena dapat meningkatkan efektifitas dalam kegiatan belajar mengajar. Media dongeng secara digital ini dapat menyajikan materi pembelajaran yang kontekstual, audio maupun visual secara menarik, sehingga siswa akan lebih tertarik untuk belajar dan lebih mudah memahami materi dongeng yang disampaikan oleh guru.

Penggunaan media dongeng ini dianggap lebih praktis, fleksibel, tidak dibatasi oleh ruang dan waktu sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas 3. Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan, maka tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mendeskripsikan kebutuhan siswa akan media dongeng berbasis video animasi. Analisis kebutuhan ini perlu dilakukan untuk mengetahui kesiapan siswa serta kebutuhan siswa terhadap media dongeng yang dibutuhkan.

METODE

Jenis penelitian ini yaitu penelitian deskripsi dengan pendekatan yang digunakan yaitu pendekatan kualitatif. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas 3 di SDN Kutorejo 2 Kertosono yang dipilih sebanyak 40 siswa. Dalam pengumpulan data untuk mendapatkan hasil analisis kebutuhan siswa peneliti melakukan kegiatan observasi, wawancara dan pengisian kuesioner. Kuesioner analisis kebutuhan siswa ini dikembangkan dengan memfokuskan kebutuhan siswa ini dikembangkan dengan memfokuskan kebutuhan siswa terhadap media pembelajaran terutama media dongeng berbasis digital. Hasil dari kuesioner ini kemudian dianalisis dengan menggunakan rumus persentase dari (Sugiyono, 2013).

$$P = \frac{f}{n} \times 100$$

Keterangan:

- P : Persentase skor siswa
- F : Frekuensi skor siswa
- N : Jumlah siswa

Selanjutnya hasil analisis kebutuhan ditampilkan dalam bentuk tabel dan grafik.

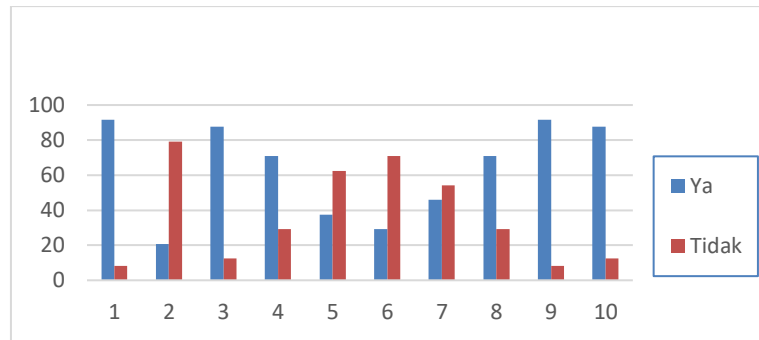
HASIL DAN PEMBAHASAN

Kuesioner analisis kebutuhan siswa berisikan indikator kebutuhan siswa terhadap media pembelajaran terutama media dongeng berbasis digital. Indikator ini terbagi atas 10 poin pertanyaan yang berhubungan dengan media dongeng serta kegiatan pembelajaran yang sudah dilaksanakan oleh siswa. Sampel dipilih dari kelas 3 di SDN Kutorejo sebanyak 40 orang siswa. Kuesioner kebutuhan siswa terhadap media dongeng berbasis digital dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Kuisisioner kebutuhan siswa

No	Pertanyaan	Opsi jawaban	Persentase
1	Apakah kamu mengerti dongeng?	Ya	91,68
		Tidak	8,32
2	Apakah kamu sudah pernah belajar mengenai materi dongeng?	Ya	20,83
		Tidak	79,17
3	Apa kamu tau dongeng mengenai kearifan lokal?	Ya	87,5
		Tidak	12,5
4	Apakah kamu tau mengenai kearifan lokal?	Ya	70,83
		Tidak	29,17
5	Saat pembelajaran mengenai materi dongeng apakah guru menggunakan media pembelajaran?	Ya	37,5
		Tidak	62,5
6	Apakah guru pernah menggunakan media pembelajaran dongeng berbasis digital disekolah?	Ya	29,17
		Tidak	70,83
7	Apakah media yang digunakan guru sudah cukup untuk mengetahui materi dongeng?	Ya	45,83
		Tidak	54,17
8	Apakah penjelasan dari guru sudah cukup jelas untuk anda untuk memahami materi dongeng?	Ya	70,83
		Tidak	29,17
9	Apakah guru perlu menggunakan media dongeng digital pada saat materi pembelajaran mengenai dongeng?	Ya	91,68
		Tidak	8,32
10	Apakah guru setuju jika dirancang media dongeng berbasis digital dalam proses pembelajaran?	Ya	87,5
		Tidak	12,5

Berdasarkan hasil dari kuesioner kebutuhan siswa terhadap media berbasis digital pada materi dongeng kearifan lokal nganjuk tersebut dilihat bahwa 90 persen siswa setuju jika dirancang media dongeng berbasis digital, karena siswa membutuhkan media yang lebih mudah untuk memahami materi dongeng yang disampaikan. Siswa sudah terbiasa dengan penggunaan LCD yang telah difasilitasi oleh sekolah yang mendukung untuk adanya media ini. Akan tetapi hasil pada kuesioner yang telah diisi siswa pada pertanyaan tentang media pembelajaran dan penjelasan dari guru terlihat bahwa siswa belum bisa memahami materi secara luas dengan hanya mendengarkan penjelasan dari guru saja. Guru masih menjadi pusat dalam proses kegiatan pembelajaran karena guru juga terkadang hanya menggunakan metode ceramah dan tidak menggunakan media. Sehingga dalam hal ini guru dituntut untuk kreatif menciptakan keterampilan yang beraneka ragam tentang konten pembelajaran yang menarik perhatian siswa. Sesuai dengan pernyataan dari Kartilawati & Warohmah (2014), dalam pelaksanaan tugasnya guru dituntut untuk memiliki kemampuan dan ketrampilan yang beraneka ragam didasari atas kemampuan sebagai kebutuhan dari sebuah profesi guru. Guru juga harus menyesuaikan dengan majunya teknologi digital dan pesatnya Pendidikan di Indonesia agar tidak ketinggalan zaman. Sehingga diharapkan guru terus berupaya untuk mengoreksi dan memperbaharui keterampilan untuk menggunakan teknologi dalam pembelajaran. Berikut grafik kuesioner yang telah diisi oleh siswa.



Gambar 1. Grafik kuesioner

Pada grafik persentase kuesioner di atas dapat dilihat bahwa perbandingan antara pernyataan “ya” dan “tidak” berdasarkan pada kuesioner yang diisi oleh siswa. Persentase “iya” digambarkan dengan grafik batang berwarna biru, sedangkan untuk presentasi “tidak” digambarkan dengan grafik berwarna merah. Dapat dilihat bahwa pada poin 9 dan 10 tentang dibutuhkannya media dongeng kearifan lokal nganjuk terlihat bahwa persentase pada grafik batang berwarna biru lebih besar dibandingkan dengan grafik berwarna merah. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media dongeng berbasis kearifan lokal nganjuk dalam proses pembelajaran sangat dibutuhkan oleh siswa dengan persentase sebesar 70,83% dan 87,5%.

Media dongeng berbasis kearifan lokal nganjuk dapat digunakan sebagai media yang menunjang pembelajaran mata pelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar dan untuk mengenalkan berbagai aspek mengenai kearifan lokal yang siswa belum mengerti melalui media digital. Di era sekarang siswa lebih tertarik dengan dunia digital dan juga tidak awam terhadap teknologi. Hal ini sesuai dengan pernyataan dari Subekt *et al.* (2017) yang mana saat ini dunia memasuki Revolusi industri 4.0 ialah teknologi sudah menjadi pondasi dalam kehidupan manusia. keberadaan teknologi saat ini dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Oleh karena itu sudah saatnya pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran perlu dimaksimalkan lagi khususnya pada materi pembelajaran Bahasa Indonesia yaitu dongeng. Analisis yang dilakukan agar media dongeng yang dibutuhkan oleh siswa sekolah dasar mencapai tujuan yang maksimal. Melalui analisis kebutuhan ini guru juga dapat mengetahui kebutuhan siswa akan media pembelajaran khususnya pada media dongeng di sekolah dasar.

Media pembelajaran berbasis digital yang dibutuhkan siswa berupa media yang membuat siswa tidak merasa bosan dengan disisipkan dengan penjelasan materi dan video animasi yang membuat siswa merasa tertarik (Maisarah et al., 2022). Kemudian disertai dengan ringkasan materi lengkap untuk membiasakan siswa membaca dan belajar secara mandiri tanpa harus mendengarkan penjelasan dari guru. Materi disusun dengan ilustrasi gambar berwarna dan animasi yang menarik sehingga dapat menciptakan ketertarikan siswa dalam proses pembelajaran berlangsung. Kemudian agar siswa dapat memahami materi dengan mandiri disajikan soal evaluasi untuk menguji kemampuan siswa seberapa paham akan materi yang disampaikan nantinya dan hasil akhirnya dapat disajikan dalam laporan. Sehingga laporan nantinya akan menjadi media untuk mengukur ketercapaian tujuan dari kegiatan pembelajaran.

KESIMPULAN

Berdasarkan pada hasil observasi, wawancara dan pengisian angket melalui kuesioner yang dilaksanakan di SDN Kutorejo 2 Kertosono, dapat disimpulkan bahwa hasil analisis kebutuhan



siswa terhadap media dongeng berbasis digital pada mata pelajaran Bahasa Indonesia menunjukkan bahwa media tersebut dibutuhkan oleh siswa. Hal ini disimpulkan berdasarkan kebiasaan siswa yang sering bermain handphone dan juga disertai fasilitas yang disediakan sekolah seperti lab komputer. Pernyataan terakhir pada angket juga menunjukkan keinginan dan ketertarikan siswa untuk menggunakan media dongeng berbasis digital pada kegiatan proses pembelajaran, dengan presentasi yaitu 87,5% setuju dengan adanya media dongeng berbasis digital pada mata pelajaran Bahasa Indonesia akan membuat siswa tidak mudah bosan dengan disertai dengan materi dan disisipkan dengan gambar berwarna yang menarik untuk membiasakan siswa membaca dan belajar mandiri tanpa harus menunggu penjelasan dari guru. Materi disusun dengan ilustrasi gambar berwarna dan animasi yang menarik sehingga dapat menciptakan ketertarikan siswa dalam proses pembelajaran berlangsung. Kemudian agar siswa dapat memahami materi dengan mandiri disajikan soal evaluasi untuk menguji kemampuan siswa seberapa paham akan materi yang disampaikan nantinya dan hasil akhirnya dapat disajikan dalam laporan. Sehingga laporan nantinya akan menjadi media untuk mengukur ketercapaian tujuan dari kegiatan pembelajaran.

DAFTAR RUJUKAN

- Rahman, A., Munandar, S. A., Fitriani, A., & Karlina, Y. Yumriani. (2022). Pengertian Pendidikan. *Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan. Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1-8.
- Kartilawati, K., & Warohmah, M. (2014). Profesionalisme Guru Pendidikan Agama Islam di Era Teknologi Informasi dan Komunikasi. *Ta'dib: Jurnal Pendidikan Islam*, 19(01), 143-168.
- Maisarah, M., Lestari, T. A., & Sakulpimolrat, S. (2022). Urgensi Pengembangan Media berbasis Digital Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *EUNOIA (Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia)*, 2(1). <https://doi.org/10.30821/eunoia.v2i1.1348>
- Nuraina, Damayanti, E., & Ikawati, A. (2018). Digital Media Dongeng Berbasis Animasi Sebagai. *Jurnal Likhitaprajna*, 20(2).
- Subekt, H., Taufiq, M., Susilo, H., Ibrohim, I., & Suwono, H. (2017). Mengembangkan Literasi Informasi Melalui Belajar Berbasis Kehidupan Terintegrasi Sistem untuk Menyiapkan Calon Guru Sains dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0: Review Literatur. *Education and Human Development Journal*, 3(1). <https://doi.org/10.33086/ehdj.v3i1.90>
- Sugiyono. (2013). Sugiyono, Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D (Bandung: Alfabeta, 2013), hlm. 3. 1. *Metode Penelitian, 2013*.
- Surya, A. D. (2022). Pentingnya Implementasi Pembelajaran Berbasis Android dalam Mengembangkan Kemampuan Kognitif Siswa Kelas Tinggi Sekolah Dasar. *JEMARI (Jurnal Edukasi Madrasah Ibtidaiyah)*, 4(2). <https://doi.org/10.30599/jemari.v4i2.1559>