



Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Kartu Huruf Pada Materi Anggota Tubuh Manusia Kelas 1 SDN Wuluh 2 Kesamben

Laila Churnia Ramadani*, Mumun Nurmilawati, Farida Nurlaila Zunaidah

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Nusantara PGRI Kediri

*E-mail korespondensi: lailachurnia222@gmail.com

Diterima:
17 Januari 2024

Dipresentasikan:
20 Januari 2024

Disetujui Terbit:
3 Februari 2024

ABSTRAK

Dalam melakukan kegiatan belajar mengajar (KBM) diantara guru dengan siswa terdapat hambatan mengenai materi anggota tubuh manusia. Siswa dan siswi mengalami kesulitan dalam memahami materi dengan baik, hal tersebut dikarenakan kurangnya salah satu media pembelajaran yang digunakan dalam menunjang kegiatan belajar mengajar yang berlangsung selama di kelas. Guru juga kurang dalam memberikan variasi penyampaian pembelajaran dan masih condong menggunakan metode ceramah yang membuat siswa siswi terkesan bosan. Kurangnya media pembelajaran dan rendahnya potensi kegiatan berliterasi membaca dan menulis di kelas juga bisa menjadi faktor utama dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru. Terdapat persentase 45% yang belum bisa membaca dan menulis dan tersisa 55% yang sudah bisa membaca dan menulis. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kebutuhan media pembelajaran yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran berlangsung selama di kelas pada materi anggota tubuh. Metode yang digunakan dalam pengambilan data adalah angket guru, angket siswa dan kegiatan wawancara. Penelitian ini dilakukan di SDN Wuluh 2 Kesamben Kabupaten Jombang dengan cara menyebarkan angket guru, angket siswa, dan kegiatan wawancara. Berdasarkan hasil dari kegiatan wawancara maupun penyebaran angket yang sudah diberikan pada guru memperoleh hasil informasi bahwa siswa siswi ada yang belum bisa membaca dan menulis serta belum maksimal dalam menerima materi anggota tubuh manusia. Kurangnya media pembelajaran di sekolah dan pembelajaran yang monoton pada metode ceramah menjadikan siswa dalam memahami materi kurang maksimal. Sedangkan pada wawancara dan angket yang sudah disebarkan pada siswa memperoleh bahwa siswa tidak tertarik pada materi anggota tubuh, pemahaman siswa dalam membaca dan menulis kurang. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan dapat diketahui bahwa guru dengan siswa membutuhkan media pembelajaran pada materi anggota tubuh manusia supaya memudahkan dalam memahami materi tersebut.

Kata Kunci: Pengembangan Media, Kartu Huruf, Literasi Baca, Pembelajaran Bahasa Indonesia

PENDAHULUAN

Dalam meningkatkan perkembangan gerakan literasi sekolah (GLS) pada siswa siswi sekolah dasar juga diperlukan metode pembelajaran yang tepat guna untuk meningkatkan pengembangan potensi literasi baca pada siswa siswi SDN Wuluh 2 Kesamben. Untuk meningkatkan perkembangan dan pertumbuhan pada anak di sekolah, guru juga dituntut untuk memilih media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran dan harus menyesuaikan dengan keadaan, kebutuhan, maupun kemampuan siswa siswi SDN Wuluh 2 Kesamben. Kemampuan membaca merupakan salah satu dari materi dalam bidang pendidikan siswa siswi sekolah dasar, membaca adalah pondasi awal agar anak-anak bisa memahami materi yang akan disampaikan oleh guru. Pada setiap lembaga pendidikan yang ada di sekolah dasar disetiap jenjang wajib menerapkan program GLS (Gerakan Literasi Sekolah) untuk mengembangkan maupun meningkatkan minat dalam membaca. Lembaga pendidikan sebagai pusat pembelajaran juga diharapkan bisa menjadi pusat tumbuhnya

motivasi belajar sepanjang hayat (Endaryanta, 2017). Lembaga pendidikan yang ada di sekolah merupakan suatu lembaga yang bertanggungjawab dalam mewujudkan dan mengembangkan kebudayaan membaca karena membaca adalah salah satu bagian penting dalam proses kegiatan belajar. Sekolah pada hakikatnya juga harus memfasilitasi kebutuhan siswa siswi dalam sarana belajar agar meningkatkan minat baca siswa khususnya fasilitas yang ada di perpustakaan sekolah. Melalui kegiatan membaca peserta didik dapat memperluas wawasannya akan ilmu pengetahuan, mempertajam dalam gagasan, dan meningkatkan kreativitas (Batubara & Ariani, 2018).

Ada hal yang kita ketahui betapa pentingnya anak-anak bisa membaca yang bisa membaca bahwasanya membaca itu sangatlah penting dan bermanfaat untuk anak-anak untuk menambah wawasan dan ilmu pengetahuan, yaitu: 1) Mempermudah siswa siswi dalam memahami berbagai mata pelajaran. 2) Menjunjung tinggi kemampuan anak-anak atau peserta didik dalam meneliti, membandingkan maupun meningkatkan ilmu pengetahuan tentang segala mata pelajaran. 3) Meningkatkan kemampuan kualitas peserta didik untuk mengenalkan kepada orang lain maupun masyarakat tentang siapa dirinya dan mengenal lingkungan yang luas. 4) Memperluas minat membaca dan meningkatkan keterampilan yang terdapat pada kegemaran maupun aktifitas positif serta bermanfaat bagi pengembangan pribadi anak.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan pada guru kelas 1 SDN Wuluh 2 Kesamben terdapat 32 siswa siswi, dari data tersebut ditemukan ada sebanyak 13 siswa siswi yang belum bisa membaca dan yang bisa membaca ada 19 siswa siswi. Data ini diketahui pada saat melakukan penyebaran angket yang ada di SDN Wuluh 2 Kesamben, angket berisikan materi IPA mengenai materi organ tubuh. Terdapat nilai dibawah rata-rata KKM <75, dapat diketahui juga bahwa dalam proses pembelajaran IPA materi *Anggota Tubuh* guru hanya menggunakan media papan tulis dan buku untuk membantu proses kegiatan belajar mengajar. Selain itu guru hanya condong dalam menggunakan metode ceramah sehingga siswa siswi terlihat bosan dan belum bisa sepenuhnya maksimal dalam menerima materi pembelajaran.

Pada saat proses kegiatan pembelajaran berlangsung bahwa siswa siswi SDN Wuluh 2 Kesamben terlihat masih ada kendala dalam pemahaman materi yang sudah disampaikan, hal ini terjadi karena guru tidak menggunakan media pembelajaran yang kongkret. Sehingga, siswa siswi kelas 1 SDN Wuluh 2 Kesamben masih kesulitan dalam mengilustrasikan serta menangkap materi yang sudah disampaikan. Sering dijumpai siswa siswi kelas 1 kesulitan dalam membaca dan memahami salah satunya pada mata pelajaran IPA materi anggota tubuh. Dengan adanya masalah ini muncul sesuai dengan uraian diatas menunjukkan bahwa hasil observasi yang sudah dilakukan oleh peneliti yang ada di SDN Wuluh 2 Kesamben. Setelah memberikan soal tes mengenai materi organ tubuh dan bacaan dalam teks masih terdapat hasil akhir dimana terdapat 26 siswa yang nilainya rendah dibawah rata-rata 65 sampai dengan 70 dan 6 siswa yang terdapat nilai di atas rata-rata 80 sampai dengan 95. Hal ini harus segera ditindaklanjuti terkait dengan metode pembelajarannya yang harus bervariasi dan kreatif dengan menggunakan media pembelajaran. Karena berdasarkan angket yang sudah disebarkan, data menunjukkan bahwa siswa siswi banyak yang membutuhkan media pembelajaran sebagaimana untuk menunjang kegiatan belajar mengajar saat berlangsung dikelas.

METODE

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan metode penelitian dan pengembangan *Research and development* (R&D). Dalam metode ini merupakan

metode penelitian yang bisa digunakan dalam menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Dalam metode ini merupakan metode penelitian yang bisa digunakan dalam menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Hal ini sesuai dengan pendapat dari Sugiyono (2013), yang mengatakan bahwa metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut". Dalam tahapan penelitian dan pengembangan ini mengacu pada model desain yaitu dari ADDIE. Model penelitian dan pengembangan ADDIE mempunyai lima tahapan desain pengembangan yaitu analisis, rancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi terhadap produk yang nantinya akan dikembangkan. Hal ini sesuai dengan pendapat dari Sugiyono (2016), yang mana menyebutkan model ADDIE itu terdiri dari lima tahapan pengembangan yaitu Tahap *Analysis* (menganalisis), *Design* (merancang), *Development* (mengembangkan), *Implementation* (mengimplementasikan) dan *Evaluation* (mengevaluasi).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Hasil Studi Lapangan

Pada tahapan kali ini terdapat beberapa data yang ada kaitannya dengan pengembangan media pembelajaran *Flash Card* atau kartu huruf dengan materi anggota tubuh yaitu, pembelajaran yang dilakukan masih berorientasi pada guru atau dilakukan dengan cara konvensional berpusat pada guru. Guru yang ada dikelas masih belum bisa sepenuhnya dalam melakukan pembelajaran secara aktif maupun kreatif, lalu belum bisa dalam menggunakan media pembelajaran dengan baik. Dalam hal ini bisa diartikan bahwa guru masih berpaku pada buku teks sebagaimana digunakan dalam melakukan suatu pembelajaran atau sumber belajar dalam kelas.

Berdasarkan hasil wawancara yang sudah dilakukan pada guru kelas 1 SDN Wuluh 2 Kesamben, guru menyatakan bahwa siswa siswi akan tertarik dan terlibat aktif dalam pembelajaran berlangsung apabila ada media pembelajaran yang digunakan. Sebaliknya, siswa siswi cenderung pasif pada saat materi yang sudah disampaikan oleh guru jika hanya berupa catatan yang ditulis di papan tulis dan monoton dengan metode ceramah saja. Berdasarkan wawancara dengan kepala sekolah yang ada di SDN Wuluh 2 Kesamben juga menyampaikan bahwasannya masih banyak guru yang belum pernah membuat media pembelajaran sendiri. Guru yang ada disekolah hanya mengandalkan media pembelajaran yang hanya disediakan oleh sekolah saja, sehingga tidak ada pembaharuan media pembelajaran yang diimplementasikan saat berada di kelas.

Interpretasi Hasil Studi Pendahuluan

Berdasarkan dari hasil studi lapangan yang sudah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwasannya guru masih menggunakan cara konvensional atau pembelajaran masih berpusat pada guru saja. Guru yang masih belum bisa sepenuhnya dalam melakukan pembelajaran secara aktif dan efektif selama di kelas, maupun belum bisa dalam menggunakan media pembelajaran dikelas dengan baik dan bervariasi serta guru masih terpaku dalam buku teks sebagaimana salah satu sumber belajar siswa. Maka solusi yang bisa diberikan pada siswa siswi yang mengalami kesulitan saat belajar adalah dengan cara mengembangkan suatu media pembelajaran yang menjadikan siswa dan siswi tertarik dalam kegiatan belajar. Adapun karakteristik para peserta didik itu menyesuaikan dengan kebutuhan yang diperlukan yaitu landasan dari media pembelajaran yang sudah dikembangkan.

Spesifikasi model

Spesifikasi model pada penelitian ini berfokus pada pengembangan media Kartu Huruf yang sangat valid (layak) dalam penggunaannya dan tanpa adanya revisi. Analisis data validasi ahli media menunjukkan hasil persentase 82% dengan kriteria kevalidan masuk dalam range 81% - 100% termasuk dalam kriteria sangat valid dan dapat digunakan tanpa revisi. Selanjutnya analisis data validasi ahli materi menunjukkan hasil persentase 93%. Kriteria kevalidan jika persentase 81%-100% termasuk dalam kriteria sangat valid dan dapat digunakan tanpa revisi. Data kepraktisan produk untuk penelitian pengembangan ini merupakan data hasil respon guru sebagai praktisi yang di uji coba pada awal produk (kelompok terbatas).

Sedangkan pada uji coba lapangan diperoleh dari dua pengguna, yaitu guru dan siswa. Untuk menghitung persentase hasil validasi berdasarkan angket validasi diperoleh hasil penilaian dari praktisi. dan efektif digunakan pada materi anggota tubuh di kelas 1 sekolah dasar tema 2. Efektifitas dari media pembelajaran Kartu Huruf dengan cara melihat hasil belajar siswa setelah mengerjakan soal posttest yang diberikan. Pemberian soal posttest bertujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa, setelah menggunakan media pembelajaran Kartu Huruf dikatakan efektif apabila rata-rata belajar siswa mencapai atau melebihi KKM yang telah ditetapkan yaitu 75. Adapun spesifikasi media kartu huruf sebagai berikut :

1. Media Kartu Huruf berisi *background* beserta materi yang akan dibahas saat pembelajaran berlangsung dikelas.
2. Media Kartu Huruf ini menyebutkan macam-macam anggota tubuh.
3. Media Kartu Huruf menjelaskan tentang manfaat anggota tubuh bagi kehidupan sehari-hari.
4. Pada media kartu huruf terdapat nama-nama bagian anggota tubuh sehingga lebih mudah untuk difahami oleh siswa siswi.

Tabel 1. Rekapitulasi Kevalidan

Keterangan	Validasi media	Validasi materi
Persentase	82%	93%
Interpretasi skor	Sangat valid dan dapat digunakan tanpa revisi	Sangat valid dan dapat digunakan tanpa revisi

Prinsip-prinsip, Keunggulan, dan Kelemahan Model

Prinsip Prinsip

Media pembelajaran kartu huruf dengan materi “Anggota Tubuh” adalah media yang dikembangkan dengan tujuan membantu guru dalam membangun pembelajaran yang ideal dengan menerapkan kegiatan literasi membaca dari sebuah kata yang dihias dengan ilustrasi gambar anggota tubuh untuk membantu siswa supaya aktif pada saat pembelajaran sedang berlangsung. Media pembelajaran ini dikembangkan dengan semenarik mungkin dengan harapan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Keunggulan

Media pembelajaran ini memiliki beberapa keunggulan sebagai berikut:

1. Mudah dibawa karena ringan dan mudah disusun dan tidak mudah sobek.
2. Praktis dalam penggunaannya dan digunakan sebagai media pembelajaran khususnya yang ada di SD kelas 1.
3. Gampang di ingat isinya dan mudah difahami.
4. Sifatnya konkrit dan lebih realistis.

5. Menyenangkan untuk digunakan sebagai media pembelajaran.
6. Kartu huruf memberikan kesempatan kepada anak untuk terlibat dalam situasi nyata dengan cara yang menyenangkan
7. Penggunaan media kartu huruf memungkinkan anak-anak secara bersama sama dan bekerja sama memberi makna kepada tulisan di dalamnya
8. Kartu huruf memberikan kesempatan kepada anak yang lambat dalam membaca.

Inovasi

Inovasi saya dalam pembuatan media pembelajaran *Flash Card* atau Kartu Huruf ini adalah agar siswa siswi lebih semangat dalam kegiatan belajar mengajar selama dikelas. Dengan adanya media pembelajaran ini bisa menciptakan suasana kelas yang aktif siswanya dan lebih berantusias dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar sehingga tidak monoton dengan menggunakan metode pembelajaran ceramah.

Kelemahan kartu huruf sebagai berikut:

1. Media kartu huruf hanya menekankan pada indera mata, yaitu hanya dengan visual pada anak-anak khususnya yang ada di SDN Wuluh 2 Kesamben.
2. Ukuran huruf terbatas hanya dapat dilihat oleh sekelompok anak sehingga jika diidentifikasi oleh siswa yang lain terkesan kurang maksimal.
3. Kartu huruf yang terlalu kompleks kurang efektif untuk kegiatan pembelajaran dan jabarannya masih terlalu singkat.
4. Keterbatasan sumber dan keterampilan kejelian untuk dapat memanfaatkannya dikarenakan media pembelajaran ini berbentuk kecil dan lembaran.

Faktor Pendukung dan Penghambat Implementasi Model

Faktor pendukung dalam implemetasi media pembelajaran kartu huruf dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Guru memberikan penilaian baik pada media kartu huruf.
2. Siswa memiliki rasa ingin tahu terhadap media kartu huruf.

Faktor penghambat dalam implementasi media pembelajaran kartu huruf dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Siswa kurang dapat dikondisikan (tidak mau berkelompok dengan teman yang tidak disukai).
2. Siswa lebih tertarik pada gambar dibandingkan membaca dan mendeskripsikan manfaat anggota tubuh.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan tentang pengembangan media pembelajaran Kartu Huruf pada materi anggota tubuh siswa kelas 1 SDN Wuluh 2 Kesamben dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran Kartu Huruf pada materi anggota tubuh siswa kelas 1 SDN Wuluh 2 Kesamben dikatakan sangat valid, karena mendapatkan nilai persentase kevalidan media sebesar 82% dan mendapat nilai persentase kevalidan materi sebesar 93%. Dari hasil persentase kevalidan media dan kevalidan materi bisa diambil rata-rata 88%. Sehingga bisa disimpulkan bahwa media pembelajaran Kartu Huruf bisa digunakan dan dikatakan sangat valid tanpa revisi.
2. Hasil dari respon guru terkait media pembelajaran Kartu Huruf pada materi anggota tubuh siswa kelas 1 SDN Wuluh 2 Kesamben Kabupaten Jombang dikatakan sangat praktis untuk



digunakan dalam kegiatan pembelajaran, karena memperoleh persentase nilai sebesar 82%, sedangkan hasil persentase siswa terdapat 82%. Dari hasil persentase respon guru dan respon siswa bisa diambil rata-rata 82% Sehingga bisa disimpulkan bahwa kepraktisan respon guru dan siswa bisa digunakan untuk pembelajaran dan dikatakan sangat valid tanpa revisi.

3. Media pembelajaran Kartu Huruf pada materi anggota tubuh siswa kelas 1 SDN Wuluh 2 Kesamben dikatakan efektif, karena pada uji coba terbatas sebanyak 10 siswa atau 70% siswa dinyatakan tuntas, serta pada uji coba perluasan sebanyak 22 siswa atau 85% siswa dinyatakan tuntas.

DAFTAR RUJUKAN

- Batubara, H. H., & Ariani, D. N. (2018). Implementasi Program Gerakan Literasi Sekolah di SDN Sungai Miai Banjarmasin. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 4(1), 1.
- Endaryanta, E. (2017). Implementasi Program Gerakan Literasi Sekolah di SD Kristen Kalam Kudus dan SD Muhammadiyah Suronatan. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV Alfabeta.
- Sugiyono. 2016. *Metode peneliian kuantitatif, kualitatif, R&D*. Bandung: IKAPI.