

Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Mamaga Pada Materi Macam-Macam Gaya Kelas IV Sekolah Dasar

Luthfi Nurfarida¹, Sutrisno Sahari², Ilmawati Fahmi Imron³

Program Studi PGSD Universitas Nusantara PGRI Kediri

luthfinurfarida98@gmail.com¹, sutrisnosahari@gmail.com²,

ilmawati@unpkediri.ac.id³

ABSTRACT

The background of this research is seen from the results of observations made at SDN Gayam 3 Kediri City. The results of observations made are that students are busy learning themselves, teachers do not use interesting media. The aim is to analyze the need for developing MAMAGA learning media to assist the learning process in the classroom with materials of various styles. This research uses the development method. The development model used is the ADDIE model which consists of five stages: analysis (analysis), design (design), development (development), implementation (implementation), and evaluations (evaluation). This study uses data analysis techniques of feasibility test, effectiveness test, and practicality test. Data collection techniques used are tests and questionnaires. Based on the validity test, the results from the media expert validation were 87%. The results from the material expert validation were 86%. While the results of the effectiveness test is 100%. While the results of the practicality test are the questionnaires from the teacher 100% while the results of the questionnaires from the students get a score of 88%. So it can be concluded that the MAMAGA learning media is very good if used by teachers and students during the learning process on various styles of material.

Keywords: MAMAGA Learning Media, Various Styles.

ABSTRAK

Latar belakang dari penelitian ini yaitu dilihat dari hasil observasi yang dilakukan di SDN Gayam 3 Kota Kediri. Hasil observasi yang dilakukan yaitu siswa ramai sendiri pembelajaran, guru tidak menggunakan media yang menarik. Tujuannya untuk menganalisis kebutuhan pengembangan media pembelajaran MAMAGA guna membantu pada proses pembelajaran di kelas dengan materi macam-macam gaya. Penelitian ini menggunakan metode pengembangan. Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE yang terdiri dari lima tahap yaitu : *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), and *evaluations* (evaluasi). Penelitian ini menggunakan teknik analisis data uji kelayakan, uji keefektifan, dan uji kepraktisan. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu tes dan angket. Berdasarkan uji kevalidan diperoleh hasil dari validasi ahli media yaitu 87% Hasil dari validasi ahli materi yaitu 86%. Sedangkan hasil dari uji keefektifan yaitu 100%. Sedangkan hasil dari uji kepraktisan yaitu angket dari guru 100% sedangkan hasil angket dari siswa mendapatkan nilai 88%. Maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran MAMAGA sangat baik jika digunakan oleh guru dan siswa pada saat proses pembelajaran pada materi macam-macam gaya.

Kata Kunci: Media Pembelajaran MAMAGA, Macam-macam Gaya.

PENDAHULUAN

Pendidikan di Indonesia merupakan suatu hal yang sangat penting dikembangkan. Pendidikan di lingkungan sekolah sangat penting untuk dikembangkan guna mencapai tujuan yang sudah disepakati oleh bangsa, seperti yang sudah diatur dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Pasal 3 (2008:5) tentang fungsi dan tujuan pendidikan nasional bahwa, "Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab". Berdasarkan uraian tersebut tujuan pendidikan di Indonesia adalah untuk mencerdaskan kehidupan seluruh warga Indonesia serta menjadikan siswa sebagai manusia yang seutuhnya, yaitu manusia yang bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Tujuan tersebut agar dapat tercapai, guru diharuskan untuk dapat menyampaikan materi kepada siswanya. Selain dapat menyampaikan materi, guru juga harus dapat menguasai kelas agar siswa tidak ramai dalam mengikuti pembelajaran. Pembelajaran adalah suatu bantuan yang diberikan oleh lembaga pendidikan kepada siswa agar siswa dapat memperoleh ilmu pengetahuan. Hal ini sesuai dengan pendapat dari Salirawati (2018:7) yaitu, "Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar". Tujuan dari proses pembelajaran guru dan siswa adalah siswa mampu menguasai setiap hal yang diberikan oleh guru dari berbagai mata pelajaran.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan tepatnya di SDN Gayam 3 Kota Kediri, terdapat kendala pada proses pembelajaran pada mata pelajaran macam-macam gaya kelas IV. Kendala yang di alami oleh siswa yaitu siswa ramai di kelas, siswa mudah merasa bosan pada saat guru menjelaskan materi di kelas, siswa tidak bisa menguasai materi yang dijelaskan oleh guru, pada saat pembelajaran siswa akan merasa bahwa proses belajar mengajar yang ada di sekolah hanya sekedar duduk dan mendengarkan penjelasan dari guru. Penyebab siswa seperti itu adalah dari guru yang tidak dapat menggunakan media pendukung yang kreatif dan inovatif pada saat proses pembelajaran. Guru hanya menggunakan media buku yang tersedia di sekolah, setelah menjelaskan materi, guru memberikan tugas kepada siswa tanpa memperdulikan siswa sudah paham dengan materi tersebut atau belum. Salah satu materi yang disampaikan yaitu materi macam-macam gaya pada mata pelajaran IPA . Terbukti banyak siswa yang nilai ulangan hariannya tidak tuntas dan dibawah KKM, yaitu

hampir 50% nilai siswa antara 60 sampai 70. Sehingga perlu upaya untuk lebih membantu siswa dalam memahami materi macam-macam gaya pada mata pelajaran IPA kelas IV. Upaya untuk membantu siswa dalam memahami materi macam-macam gaya yakni dengan penggunaan media yang menarik, media yang kreatif dan inovatif. Media pembelajaran yang menarik, sesuai dengan materi, inovatif dan berbasis teknologi adalah multimedia interaktif.

Kelebihan dari multimedia interaktif yaitu siswa akan lebih semangat untuk mengikuti pembelajaran dari guru. Guru juga akan lebih mudah dalam menjelaskan materi kepada siswa. Hal ini sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh Munir (2012:110) bahwa, "Multimedia interaktif adalah suatu tampilan multimedia yang dirancang oleh desainer agar tampilannya memenuhi fungsi menginformasikan pesan dan memiliki aktifitas interaksi kepada penggunanya". Kelebihan multimedia interaktif menurut Munir (2012:113) yaitu menjadikan sistem pembelajaran lebih inovatif dan interaktif, serta guru juga akan dituntut untuk kreatif dalam mencari terobosan pembelajaran. Pembuatan media pembelajaran MAMAGA ini dapat menggunakan berbagai macam perangkat lunak, salah satunya dapat menggunakan perangkat lunak *adobe flash*. Menurut peneliti sendiri alasan menggunakan perangkat lunak *adobe flash* karena perangkat lunak ini mudah dalam penggunaannya serta dapat mengembangkan media sesuai dengan apa yang diperlukan. Hal ini diperkuat dari pendapat Rahmainbu (2016:22) bahwa "*Adobe flash* merupakan perangkat lunak yang dapat digunakan untuk membuat animasi disertai gambar, video, teks, bagan, dan suara".

Berdasarkan kendala yang dialami siswa dan guru, peneliti bermaksud untuk menganalisis kebutuhan media pembelajaran pada materi macam-macam gaya kelas IV sekolah dasar agar dapat membantu siswa dalam memahami materi dan membantu guru dalam menyampaikan materi. Hal ini sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai yaitu untuk mengetahui kelayakan, keefektifan, dan kepraktisan dari media pembelajaran yang ingin dikembangkan.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan atau (*R&D*). Menurut Sukmadinata (2016:163) bahwa, "Penelitian pengembangan merupakan penelitian yang memiliki proses mengembangkan produk baru atau mengembangkan produk yang sudah ada dan dapat dipertanggungjawabkan". Penelitian ini menggunakan model ADDIE. Model ADDIE memiliki lima tahap. Lima tahap tersebut adalah *analysis, design, development, implementation, and evaluations*. Penelitian ini menggunakan Teknik analisis uji kelayakan, uji keefektifan, dan uji kepraktisan. Peneliti

mengumpulkan data dengan menggunakan tes dan angket. Hasil dari penelitian ini adalah media pembelajaran MAMAGA yang berbasis multimedia interaktif.

Peneliti melakukan penelitian pada hari Kamis, 10 Juni 2021 di SDN Gayam 3 Kota Kediri. Subjek penelitian yaitu siswa kelas IV SDN Gayam 3 Kota Kediri dengan jumlah 27 siswa. Penelitian ini menghasilkan produk media pembelajaran MAMAGA yang berguna untuk membantu guru dalam menyampaikan materi macam-macam gaya dan membantu siswa dalam memahami materi macam-macam gaya.

Prosedur penelitian pengembangan model ADDIE menurut Tegeh (2014) yang pertama yaitu *Analysis* (Analisis), pada tahap ini peneliti menganalisis kebutuhan siswa, menganalisis karakter siswa, menganalisis kondisi sekolah, serta menganalisis kurikulum. Peneliti harus memiliki beberapa pertanyaan dan jawaban dalam melakukan analisis ini diantaranya.

Apa kebutuhan siswa pada saat pembelajaran di kelas. Kebutuhan siswa pada proses pembelajaran yaitu siswa membutuhkan tempat belajar yang nyaman dan penjelasan guru yang mudah diterima oleh siswa. (2) Bagaimana karakter siswa kelas 4 SDN GAYAM Kota Kediri pada saat pembelajaran. Karakter siswa pada saat pembelajaran di sekolah yaitu siswa akan ramai sendiri jika dalam proses pembelajaran hanya dilakukan dengan menjelaskan materi serta menggunakan media yang kurang menarik. (3) Bagaimana kondisi sekolah SDN GAYAM 3 Kota Kediri jika diadakannya pengembangan media pembelajaran. Kondisi sekolah di SDN GAYAM 3 Kota Kediri sudah memadai. (4) Apakah di kurikulum 2013 ini media MAMAGA dapat berkembang. Media MAMAGA dapat berkembang karena dalam pelaksanaannya siswa juga akan berperan aktif dalam mengoperasikan media pembelajaran tersebut yaitu dengan adanya soal yang sudah disediakan, siswa akan mencoba mengerjakannya melalui media pembelajaran MAMAGA.

Tahap kedua dari model ADDIE adalah *Design* (Desain), pada tahap ini peneliti merancang apa saja yang digunakan dalam mengembangkan media pembelajaran. Peneliti harus menyiapkan perangkat, alat, dan bahan untuk mengembangkan media pembelajaran. Yang ketiga yaitu *Development* (Mengembangkan), pada tahap ini peneliti mengembangkan media pembelajaran interaktif dengan menggunakan perangkat lunak *adobe flash* yang sudah melalui tahap perancangan. Semua yang didapat dalam tahap pengembangan dijadikan satu sehingga akan menghasilkan sebuah produk. Yang keempat *Implementation* (Mengimplementasikan), pada tahap ini peneliti memulai menguji media yang sudah dikembangkan ke lapangan. Hasil dari perancangan wajib diuji cobakan langsung guna mengetahui

kelayakan, keefektifan, dan kemenarikan media yang sudah dibuat. Yang kelima *Evaluation* (Mengevaluasi), peneliti mengevaluasi kekurangan dari media MAMAGA.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Media pembelajaran MAMAGA merupakan pengembangan dari multimedia interaktif. Media pembelajaran MAMAGA dikembangkan menggunakan perangkat lunak *adobe flash* tipe cs6. Media pembelajaran MAMAGA ini bertujuan untuk membantu peran guru dalam menyampaikan materi kepada siswa tanpa harus banyak menghafal materi. Materi tersebut dicantumkan ke dalam media. Selain mendengarkan penjelasan dari guru siswa juga bisa mengerjakan latihan soal di media MAMAGA tersebut. Media ini selain memudahkan guru juga memudahkan siswa dalam memahami materi.

Kurangnya perantara yang bisa membantu guru dan siswa dalam proses pembelajaran juga menjadi salah satu mengapa siswa sulit untuk memahami materi. Dalam proses pembelajaran siswa ramai sendiri dan tanpa memperhatikan materi yang dijelaskan oleh guru. Upaya dalam mengatasi masalah tersebut yaitu peneliti mengembangkan media pembelajaran MAMAGA. Media pembelajaran merupakan sesuatu yang dapat membantu guru dan siswa pada saat pembelajaran di kelas. Menurut Ummysalam (2017:9) bahwa, "Media pembelajaran adalah suatu perantara yang digunakan oleh pendidik atau guru untuk menyalurkan pesan atau informasi kepada siswanya sehingga siswa tersebut dapat terangsang ketika mengikuti kegiatan pembelajaran". Dengan demikian media pembelajaran merupakan alat yang begitu penting dan dibutuhkan guru untuk menjelaskan setiap materi ke siswa.

Berdasarkan hasil observasi terdapat beberapa pertanyaan dan jawaban. Berikut hasil yang diperoleh.

Apa kebutuhan siswa pada saat pembelajaran di kelas. Pada saat pembelajaran di kelas, siswa akan membutuhkan tempat belajar yang nyaman dan bisa memahami materi yang disampaikan oleh guru. Untuk membantu guru menjelaskan materi, guru menggunakan media pembelajaran. Media ini selain memudahkan guru dalam menjelaskan materi juga memudahkan siswa untuk paham dengan materi yang disampaikan oleh guru. Dengan demikian siswa akan paham dengan materi jika guru menggunakan media pembelajaran yang menarik.

Bagaimana karakter siswa kelas 4 SDN GAYAM Kota Kediri pada saat pembelajaran. Karakter siswa pada saat pembelajaran di sekolah yaitu siswa bisa ramai sendiri jika dalam proses pembelajaran hanya dilakukan dengan metode ceramah dan menggunakan media yang tidak menarik.

Dengan adanya pengembangan media pembelajaran MAMAGA pada materi macam-macam gaya berbasis multimedia interaktif dengan menggunakan perangkat lunak *adobe flash* maka akan lebih menarik perhatian siswa untuk memperhatikan media tersebut. Siswa juga akan lebih bersemangat dalam pembelajaran di kelas.

Bagaimana kondisi sekolah SDN GAYAM 3 Kota Kediri jika diadakannya pengembangan media pembelajaran. Kondisi sekolah di SDN GAYAM 3 Kota Kediri sudah memadai. Sekolah ini berada di daerah yang dekat dengan pemerintahan dan tidak berada di daerah yang terpencil. Di sekolah ini juga sudah memiliki barang elektronik seperti ruangan laboratorium komputer. Laboratorium komputer ini merupakan fasilitas dari sekolah dan bisa digunakan jika guru atau siswa membutuhkan. Namun guru masih menggunakan media yang sederhana dan kurang menarik bagi siswa.

Apakah di kurikulum 2013 ini media MAMAGA dapat berkembang. Media MAMAGA dapat berkembang karena dalam pelaksanaannya siswa juga akan berperan aktif dalam mengoperasikan media pembelajaran tersebut yaitu dengan adanya soal yang sudah disediakan, siswa akan mencoba mengerjakannya melalui media pembelajaran MAMAGA.

Penelitian ini juga menggunakan angket dan tes. Angket diberikan kepada validator ahli media dan validator ahli materi untuk mengetahui kelayakan dari media pembelajaran MAMAGA. Angket juga diberikan kepada guru dan siswa untuk mengetahui apakah media pembelajaran MAMAGA sudah praktis digunakan atau belum. Hasil yang diperoleh yaitu validasi ahli media sebesar 87%, hasil dari validasi ahli materi sebesar 86%, 100% dari guru dan 88% dari siswa. Berdasarkan presentase menurut Akbar (2015) maka pengembangan media pembelajaran MAMAGA layak dan praktis untuk digunakan dan bisa memenuhi kebutuhan siswa dan guru dalam proses pembelajaran.

Hasil penelitian dengan menggunakan tes yaitu seluruh siswa mendapat nilai di atas KKM, nilai rata-rata yang diperoleh siswa yaitu 90. Berdasarkan nilai tersebut lalu dihitung dengan menggunakan nilai klasikal yaitu 100%. Berdasarkan presentase tersebut maka pengembangan media pembelajaran MAMAGA efektif untuk digunakan dan bisa memenuhi kebutuhan siswa dan guru dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa media MAMAGA dibutuhkan dan diperlukan untuk dikembangkan. Siswa ramai di kelas, siswa mudah merasa bosan pada saat guru menjelaskan materi, siswa tidak menguasai pembelajaran yang dijelaskan oleh guru, siswa akan merasa bahwa pembelajaran yang ada di sekolah hanya sekedar duduk dan mendengarkan penjelasan dari guru menjadi permasalahan yang kuat

sehingga kebutuhan media pembelajaran di sekolah belum optimal. Kelebihan dari media ini adalah guru dan siswa dapat berperan aktif dalam menggunakan media tersebut. Proses pembelajaran lebih menarik dengan adanya media pembelajaran MAMAGA.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan yang didapat dari penelitian analisis kebutuhan pengembangan media pembelajaran MAMAGA pada materi macam-macam gaya kelas IV sekolah dasar diperoleh hasil dari angket yaitu validasi ahli media sebesar 87%, hasil dari validasi ahli materi sebesar 86%, 100% dari guru dan 88% dari siswa. Berdasarkan presentase tersebut maka pengembangan media pembelajaran MAMAGA layak dan praktis untuk digunakan dan bisa memenuhi kebutuhan siswa dan guru pada saat pembelajaran di kelas. Hasil dari tes yang diberikan kepada siswa kelas IV yaitu mendapatkan hasil nilai rata-rata di atas KKM yaitu 90. Dan ketuntasan klasikalnya diperoleh 100%.

Saran dari penelitian analisis kebutuhan pengembangan media pembelajaran MAMAGA pada materi macam-macam gaya kelas IV sekolah dasar yaitu. (1) Media pembelajaran MAMAGA dapat dikembangkan lagi agar lebih banyak kreatifitas dan inovasi dalam pembelajaran sesuai dengan

kompetensi belajar yang ingin dicapai. Media pembelajaran berbasis multimedia interaktif *adobe flash* dari segi penyajian juga dapat di sempurnakan lagi sehingga media yang ditampilkan lebih berkualitas. (2) Media pembelajaran ini dapat digunakan oleh guru atau pun siswa secara terus menerus guna membantu dalam proses pembelajaran di kelas. Pengembangan lebih lanjut dari media pembelajaran berbasis multimedia interaktif *adobe flash* adalah perlunya memperhatikan kendala-kendala yang dialami dalam penelitian ini sebagai bahan pertimbangan untuk perbaikan dan penyempurnaan dari media ini agar menjadi lebih menarik.

DAFTAR RUJUKAN

- Akbar, Sa'dun. 2015. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung. PT. Remaja Rosdakarya.
- Cahyadi, Dede. 2014. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Flash Pada Mata Pelajaran IPA Terpadu Pokok Bahasan Wujud Zat dan Perubahannya Kelas VII SMP N 5 SATU ATAP BUMIJIWA*. Skripsi. Universitas Negeri Semarang.
- Munir. 2012. *Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung : ALFABETA, CV
- Hasan, Rahmaibu Farida. 2016. *Media Pembelajaran Berbasis Multimedia dengan Menggunakan Adobe Flash Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pkn Studi Kasus:SDI AL MADIUN SEMARANG*. Skripsi. Universitas Negeri Semarang.

- Salirawati Das. 2018. *Smart Teaching Solusi Menjadi Guru Profesional*. Jakarta. Bumi Aksa
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2017. *Pengembangan Kurikulum Teori dan Praktik*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Sumiharsono, Rudy dan Hisbiyatul Hasanah. 2017. *Media Pembelajaran*. Jawa Timur : Pustaka Abadi.
- Tegeh, I Made, dkk. 2014. *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta : Graha Ilmu.
- Ummysalam. 2017. *Buku Ajar Kurikulum dan Media Pembelajaran PLS*. Yogyakarta : Deepublish.
- Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Fungsi dan Tujuan Pendidikan Nasional.