



Analisis Kebutuhan Siswa Terhadap Media Pembelajaran Kotak Ajaib Materi Perkalian dan Pembagian Kelas 2 Sekolah Dasar

Yulia Eka Perdana¹, Novi Nitya Santi², Abdul Aziz Hunaifi³

Universitas Nusantara PGRI Kediri^{1,2,3}

yuliaekaperdana11@gmail.com¹, novinitya@gmail.com², hunaifi@unpkediri.ac.id³

ABSTRACT

In the learning activities, teachers and students experience problems, namely the teacher has not used concrete learning media, the teacher only uses the teacher's handbook. Concepts in learning mathematics are less varied resulting in students not understanding the multiplication and division material that has been delivered and feeling bored. Students have difficulty and are not proficient at calculating multiplication and division. The purpose of this study was to find out the results of the analysis of students' needs for magic box learning media on multiplication and division material. Methods of data collection through interviews and questionnaires using a qualitative approach. The results of this data are then described in a qualitative descriptive form. The results of the interviews showed that the teacher had not used the media, the students' numeracy skills were lacking in multiplication & division. The results of the needs analysis are as follows that magic box learning media is needed in the learning process so that students are interested and build motivation to learn multiplication & division. Students are happy when learning while playing by using concrete learning media, with this magic box learning media it is hoped that it will be able to improve the multiplication and division learning outcomes of grade 2 elementary school students. These results are used as the basis for designing the magic box media

Keywords: learning media, mathematics, magic box, needs analysis.

ABSTRAK

Dalam kegiatan pembelajaran guru dan siswa mengalami permasalahan yaitu guru belum menggunakan media pembelajaran konkret, guru hanya menggunakan buku pegangan guru. Konsep dalam pembelajaran matematika kurang bervariasi mengakibatkan siswa kurang memahami materi perkalian dan pembagian yang telah disampaikan dan merasa bosan. Siswa kesulitan dan belum mahir berhitung perkalian dan pembagian. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui hasil analisis kebutuhan siswa terhadap media pembelajaran kotak ajaib pada materi perkalian dan pembagian. Metode pengumpulan data melalui wawancara dan angket kebutuhan dengan menggunakan pendekatan kualitatif. Hasil data ini kemudian diuraikan dalam bentuk deskriptif kualitatif. Hasil wawancara menunjukkan bahwa guru belum menggunakan media, kemampuan berhitung siswa kurang dalam perkalian & pembagian. Adapun hasil analisis kebutuhan sebagai berikut bahwa media pembelajaran kotak ajaib sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran supaya siswa tertarik dan terbangun motivasi belajar perkalian & pembagian. Siswa senang apabila belajar sambil bermain dengan menggunakan media pembelajaran konkret, dengan adanya media pembelajaran kotak ajaib ini nantinya diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar perkalian dan pembagian siswa kelas 2 sekolah dasar. Hasil ini dijadikan dasar perancangan pembuatan media kotak ajaib.

Kata Kunci: media pembelajaran, matematika, kotak ajaib, analisis kebutuhan

PENDAHULUAN

Pendidikan di Era Modern seperti saat ini dimana perkembangan informasi yang begitu mudah dan semakin begitu cepat guru diharapkan mampu mengeluarkan ide kreatifnya dalam meningkatkan media pembelajaran yang sesuai dan efektif dalam dunia pendidikan. Menurut Sugiharto (2007), Pendidikan merupakan mengubah tingkah laku manusia baik secara individu maupun kelompok melalui pengajaran maupun pelatihan dilakukan secara sadar. Guru sebagai contoh figur harus mampu menghadirkan pembelajaran yang menyenangkan dan menarik bagi siswa dalam kegiatan belajar mengajar salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran. Dalam pembelajaran khususnya siswa kelas rendah seperti kelas 2 harus menggunakan media pembelajaran yang menarik, kreatif dan inovatif agar dapat memberikan manfaat dan pengalaman baru siswa dalam memahami materi perkalian dan pembagian, media yang digunakan harus sesuai akan kebutuhan siswa yang dapat menambah semangat belajar matematika.

Hasil wawancara dan penyebaran angket Kebutuhan hanya menggunakan media berupa buku pegangan guru, media tersebut belum maksimal untuk dipakai yang ditunjukkan dengan siswa kurang semangat belajar dan kurang memahami perkalian dan pembagian dan pembelajaran terlihat monoton saja membuat siswa bosan. Siswa kesulitan dan belum menguasai materi perkalian dan pembagian ketika diminta menghitung perkalian dan pembagain mereka tidak tahu jumlahnya dan membuka catatan perkalian dibuka. Masih ada sebagian siswa yang tidak memperhatikan ketika guru menjelaskan pada saat pembelajaran dan bermain sendiri. Berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Gerry Dwi P, dkk (2022) menunjukkan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran kotak ajaib membantu siswa memahami dan menguasai perkalian dan pembagian dan mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Dapat disimpulkan dengan adanya media pembelajaran kotak ajaib dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materinya operasi hitung perkalian dan pembagian. Dengan adanya media pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan dan hasil belajar perkalian dan pembagian siswa kelas 2 sekolah dasar.

Media pembelajaran yang digunakan adalah media kotak ajaib berbentuk konkret. Kita ketahui bahwa siswa kelas 2 berada dalam tahap konkret dan belum bisa berfikir secara abstrak. Media pembelajaran adalah suatu alat yang digunakan sebagai alat perantara menyampaikan pesan di dalam pembelajaran. Astuti (2017) media adalah alat yang dibuat sebagai perantara memberikan pesan kepada siswa agar proses pembelajaran didalam kelas tersampaikan dengan jelas dan dapat memahami apa yang disampaikan.

Dengan demikian dapat ditarik kesimpulan bahwa tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui hasil analisis kebutuhan siswa terhadap media pembelajaran kotak ajaib pada materi perkalian dan pembagian kelas 2 SDN Kraton. Sebelum melakukan pembuatan media pembelajaran kotak ajaib ini maka perlu disiapkan adalah memberikan angket kebutuhan siswa. Penyebaran angket ini perlu dilakukan untuk mengetahui kesiapan siswa dan kebutuhan siswa terhadap media pembelajaran (Yunus, 2019).

METODE

Dalam proses pengumpulan data untuk analisis kebutuhan siswa ini menggunakan pendekatan kualitatif, desain penelitian disajikan dalam bentuk deskriptif untuk memudahkan mengetahui informasi yang terjadi dilapangan, penelitian ini dilakukan di SDN Kraton dengan sampel penelitian ini adalah siswa kelas 2 sejumlah 19 siswa. Prosedur pengumpulan data berupa wawancara, dan angket kebutuhan. Wawancara ini dilakukan dengan guru kelas terdiri dari 5 pertanyaan sedangkan untuk angket kebutuhan ini terdiri dari 10 pertanyaan yang akan diberikan.

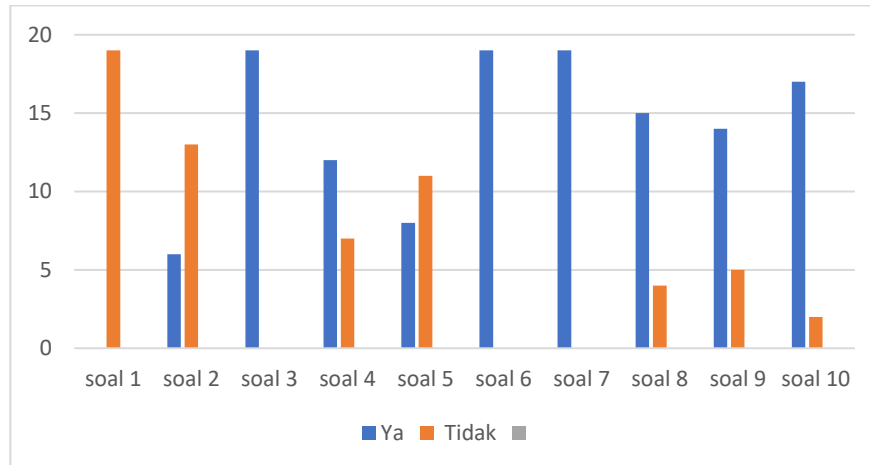
HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil wawancara guru dan pemberian angket kebutuhan siswa diperoleh data sebagai berikut.

| No | Pertanyaan Penelitian | Jawaban wali kelas |
|----|--|--|
| 1 | Apakah selama pembelajaran materi perkalian dan pembagian, guru sudah menggunakan media pembelajaran? | Guru belum menggunakan media pembelajaran hanya menggunakan buku pegangan guru. |
| 2 | Bagaimana kemampuan siswa mengenai pemahaman materi operasi perkalian dan pembagian? | Kemampuan siswa kurang dalam perkalian dan pembagian karena mereka tidak mau menghafalkan perkalian dan pembagian. |
| 3 | Media pembelajaran yang seperti apa yang ibu perlukan untuk menunjang pembelajaran? | Media pembelajaran yang menarik, mampu menghidupkan suasana pembelajaran aktif dan mampu meningkatkan motivasi belajar |
| 4 | Menurut ibu media mana yang cocok digunakan dalam materi perkalian dan pembagian media digital atau media konkret? | Media konkret atau nyata agar siswa dapat menggunakan langsung media tersebut dan belajar secara langsung. |
| 5 | Apabila dibuatkan media pembelajaran kira-kira media pembelajaran dapat membantu guru dalam penyampaian media? | Iya, dapat membantu menyampaikan meningkatkan pencapaian belajar dan minat siswa. |

Tabel 1. Wawancara guru

Berdasarkan hasil wawancara didapatkan hasil sebagai berikut: guru belum menggunakan media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran materi perkalian dan pembagian, kemampuan siswa dalam menguasai materi perkalian dan pembagian masih kurang sehingga masih ada sebagian siswa yang nilainya belum mencapai kriteria ketuntasan minimal. Guru dan siswa membutuhkan media konkret agar siswa belajar secara langsung dan juga dapat meningkatkan semangat belajar matematika dan meningkatkan pencapaian hasil dan minat siswa.



Gambar 1 Grafik Angket Siswa

Berdasarkan hasil angket analisis kebutuhan siswa didapatkan hasil deskripsi kualitatif yaitu. Analisis kebutuhan siswa terhadap media pembelajara kotak ajaib materi perkalian dan pembagian kelas 2 sekolah dasar dapat dilihat dari pertanyaan 1) Apakah guru menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran? siswa menjawab “tidak”. Pertanyaan ke 2) Apakah belajar matematika itu menyenangkan, siswa menjawab “tidak”. Pertanyaan ke 3) Apakah matematika adalah pelajaran yang sulit, siswa menjawab “iya”. Pertanyaan ke 4) Apakah ketika di dalam kelas kalian merasa bosan ketika belajar perkalian dan pembagian, siswa menjawab “iya”. Pertanyaan ke 5) Apakah menghafal perkalian dan pembagian itu menyenangkan, siswa menjawab “ tidak”.

Hal tersebut dapat disimpulkan sebagai berikut. Belum ada media pembelajaran yang digunakan pada saat kegiatan pembelajaran materi perkalian dan pembagian. Dengan adanya media ini diharapkan agar pembelajaran di dalam kelas tidak membosankan. Minat peserta didik pada mata pelajaran matematika sangat rendah serta kurangnya inovasi pada pembelajaran dan belum adanya pemanfaatan media pembelajaran pada materi perkalian dan pembagian.

Pertanyaan ke 6) Apakah kalian kesulitan menghitung perkalian dan pembagian, siswa menjawab “iya”. Pertanyaan ke 7) Apakah kalian senang jika belajar sambil bermain, siswa menjawab “iya”. Pertanyaan ke 8) Apakah



kalian setuju jika dibuatkan media pembelajaran 3 dimensi, siswa menjawab "iya". Pertanyaan ke 9) Apakah kalian tertarik dan senang apabila belajar dengan menggunakan media pembelajaran, siswa menjawab "iya". Pertanyaan ke 10) Apakah kalian setuju jika dibuatkan media pembelajaran kotak ajaib pada matematika perkalian dan pembagian, siswa menjawab "iya".

Dapat disimpulkan dari pertanyaan 6 sampai dengan 10 yaitu Minat dan capaian belajar peserta didik dapat ditingkatkan melalui berbagai cara, salah satunya dengan menggunakan alat bantu belajar berupa media. Media pembelajaran yang baik dan efektif diyakini dapat meningkatkan capaian belajar dan minat peserta didik. Salah satunya yaitu pemanfaatan media pembelajaran melalui belajar sambil bermain siswa merasa tertarik. Selain itu diperlukan media pembelajaran yang menyenangkan, membangun motivasi, minat dan kemandirian dalam proses belajar. Dengan adanya media pembelajaran ini membantu siswa dalam proses pembelajaran dan membuat siswa lebih focus pada saat belajar materi perkalian dan pembagian Media kotak ajaib sangat cocok dengan permasalahan yang dialami oleh siswa-siswa di SD tersebut.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa hasil analisis kebutuhan siswa terhadap media pembelajaran kotak ajaib pada materi perkalian dan pembagian menunjukkan hasil bahwa media pembelajaran tersebut dibutuhkan oleh siswa kelas 2. Media pembelajaran tersebut digunakan sebagai alat penunjang pembelajaran agar siswa menjadi paham akan konsep perkalian dan pembagian dengan benar-benar paham supaya pembelajaran perkalian dan pembagian tersampaikan dengan benar. Dengan adanya media ini diharapkan siswa dapat belajar sambil bermain menciptakan pembelajaran lebih aktif dan tidak monoton saja. Selain itu juga dengan adanya media pembelajaran kotak ajaib ini nantinya diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar perkalian dan pembagian siswa kelas 2 sekolah dasar.

DAFTAR RUJUKAN

- Astuti, Puji, dkk. 2017. *Pengembangan LKS Untuk Melatih Kemampuan Berfikir Kritis dalam Mata Pelajaran Matematika Kelas VII SMP*. Jurnal Gantang.
- Gerry Dwi P, dkk. 2022. *Pengembangan Media Kotak Perkalian Pada Pembelajaran Matematika Kelas V Sd Negeri 97 Kota Palembang*.



- Renny Permata S& Monica F. 2020. *Analisis kebutuhan siswa terhadap media pembelajaran berbasis android mata pelajaran simulasi digital*. Seminar Nasional Terapan Riset Inovatif (sentrinov) ke-6.
- Satrianawati, M. P. 2018. *Media dan Sumber Belajar*. Yogyakarta: CV. Budi Utama.
- Sugiarto. 2007. *Pengembangan Model Pengelolaan Program Pembelajaran Kolaboratif Untuk Kemandirian Anak Jalanan di Rumah Singgah (Studi Terfokus Di Rumah Singgah Kota Bekasi)*. Desertasi Tidak Diterbitkan: PPS UPI.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: ALFABET
- Yunus, Y. (2019). Students'needs Of English Speaking Materials In Tourism Vocational School In PadanG. *journal of residu*, 3(23, Novemb), 116-123.