

Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Pada Materi Makhluk Hidup dan Lingkungannya di Kelas IV SDN Satak 2

Gita Pramesti Addiana Wahyu Lintang¹, Farida Nurlaila Zunaidah²

Universitas Nusantara PGRI Kediri¹²

Gitapramesti2001@gmail.com¹, farida@unpkdr.ac.id²

ABSTRACT

This study aims to determine students' needs for flipbook-based interactive learning media on living things and their environment in class IV SDN Satak 2. The subjects of this study were class teachers and students. This study uses a qualitative method. The data collection technique used was observation, which conducted interviews with teachers and gave pretest questions to students. The researcher collected data about students' understanding of living things before using flipbooks. This was reinforced by the results of the pretest with an average score of 40. The results showed that fourth grade students need media to support learning. The results of the needs analysis show that students do not understand the material explained by the teacher properly, because the teacher only uses printed books such as K13 theme books without using media as a learning support. In addition, student responses to the use of flipbooks were very positive, with high levels of engagement and strong interest in the learning material. Active interaction between students and flipbooks encourages deeper understanding and better involvement in the learning process. However, this study also identified challenges faced in using flipbooks, especially related to teachers' lack of understanding in integrating technology in learning. Therefore, the recommendations given are support and training for teachers in the use of technology, as well as improvements to the infrastructure and resources needed to facilitate the use of flipbooks in learning.

Keywords: Analysis of Needs, Media, Living Things

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kebutuhan siswa akan media pembelajaran interaktif berbasis *flipbook* pada materi makhluk hidup dan lingkungannya di kelas IV SDN Satak 2. Subjek penelitian ini adalah guru kelas serta siswa dan siswi. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Teknik pengumpulan data yang digunakan observasi yang dimana melakukan wawancara kepada guru dan memberikan soal pretest kepada peserta didik, peneliti mengumpulkan data tentang pemahaman siswa terhadap materi makhluk hidup sebelum menggunakan *flipbook*, hal ini diperkuat oleh hasil pretest dengan rata-rata nilai 40. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa kelas IV membutuhkan media untuk penunjang pembelajaran. Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa siswa belum memahami materi yang dijelaskan oleh guru dengan baik, karena guru hanya menggunakan buku cetak seperti buku tema K13 tanpa menggunakan media sebagai penunjang belajar. Selain itu, respons siswa terhadap penggunaan *flipbook* sangat positif, dengan tingkat keterlibatan yang tinggi dan minat yang kuat terhadap materi pembelajaran. Interaksi aktif antara siswa dan *flipbook* mendorong pemahaman yang lebih mendalam dan keterlibatan yang lebih baik dalam proses pembelajaran. Namun, penelitian ini juga mengidentifikasi tantangan yang dihadapi dalam penggunaan *flipbook*, terutama terkait dengan kurangnya pemahaman guru dalam mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran. Oleh karena itu, rekomendasi yang diberikan adalah adanya dukungan dan pelatihan bagi guru dalam penggunaan teknologi, serta perbaikan infrastruktur dan sumber daya yang diperlukan untuk memfasilitasi penggunaan *flipbook* dalam pembelajaran.

Keywords: Analisis Kebutuhan, Media, Makhluk Hidup

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu proses kehidupan dalam mengembangkan diri tiap individu untuk dapat hidup dan melangsungkan kehidupan sebagai upaya untuk membentuk setiap generasi menjadi makhluk yang berguna untuk kepentingan dari masing-masing masyarakat yang bersangkutan maupun bagi dirinya sendiri. Sebagaimana yang tercantum dalam Undang-undang No 20 tahun 2003 tentang Sitematika Pendidikan Nasional bahwa: Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Lebih penting lagi, terus melakukan terobosan dan berinovasi dengan berbagai cara untuk meningkatkan kesempatan bagi warga dan masyarakat umum untuk mendapatkan pengajaran dari semua jenjang Pendidikan (Pristiwanti et al., 2022). Dari konsep ini beberapa hal yang harus diperhatikan. Pendidikan adalah usaha sadar, itulah artinya proses Pendidikan sekolah yang dilakukan antara guru dan siswa yang berorientasi pada pencapaian tujuan Pendidikan.

Dalam dunia pendidikan, pembelajaran merupakan salah satu kegiatan utama yang wajib diikuti oleh siswa, hal itu dikarenakan pembelajaran digunakan untuk berkomunikasi dengan orang lain dan memperoleh ilmu yang dapat digunakan dimasa yang akan datang. Belajar diartikan sebagai proses yang mengubah tingkah laku sebagai hasil interaksi individu dengan lingkungannya (Windi Anisa et al., 2020). Pembelajaran berlangsung dalam banyak konsep, mulai dari tanya jawab dengan guru dan lain sebagainya. Komunikasi yang baik mendorong pembelajaran atau pencapaian tujuan pembelajaran itu sendiri. Guru harus memiliki metode dan strategi yang digunakan sebagai alat pembelajaran agar berjalan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah dikasikan. Menurut Suliyono et al (2022) media pembelajaran adalah alat yang digunakan oleh guru saat menyampaikan materi pembelajaran didalam kelas yang dapat membuat siswa tertarik untuk belajar. Penerapan metode dan media yang dipilih guru dalam memberikan suatu materi sangat menentukan terhadap keberhasilan proses pembelajaran, terutama yang harus diperhatikan guru adalah dalam pemilihan dan penggunaan media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran pada pembelajaran disekolah dasar menjadi bagian penting yang harus menarik perhatian siswa pada tingkat sekolah dasar yang memiliki kemampuan terbatas dalam memahami materi.

Mata pelajaran IPA sebagai bagian dari Pendidikan nasional yang memiliki peranan penting dalam meningkatkan mutu pendidikan. Pendidikan pada masa kini seharusnya mampu meningkatkan kemampuasn seseorang untuk dapat menyesuaikan diri dengan kemajuan teknologi (Rahmawati,

2018). Dalam proses pembelajaran diperlukan media pembelajaran yang berfungsi sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru (Rahmawati et al., 2017) Media belajar adalah alat bantu yang berguna dalam kegiatan belajar mengajar. Alat bantu dapat mewakili sesuatu yang tidak dapat disampaikan guru via kata-kata atau kalimat. Media mempunyai andil yang cukup besar dalam kegiatan belajar mengajar (Rahmawati et al., 2017).

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah ilmu yang mengkaji tentang alam yaitu segala sesuatu yang terdapat di alam dan peristiwa yang terjadi didalamnya. Ilmu Pengetahuan Alam ini sangat penting dipelajari, karena segala aktivitas manusia yang selalu berkaitan erat dengan alam. Sehingga kehidupan manusia tergantung di alam, maka IPA dijadikan mata pelajaran mulai dari jenjang sekolah dasar hingga sekolah menengah (Putri, 2022).

Winangun, (2021) pembelajaran IPA ditingkat SD tidak hanya belajar memahami konsep dan prinsip alam, tetapi siswa juga belajar menemukan dan memecahkan masalah serta bersikap ilmiah. Pembelajaran IPA dapat mengubah situasi belajar siswa yaitu dengan menghubungkan materi pembelajaran kehidupan nyata sehari-hari siswa melakukan aktifitas praktikum.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan dengan cara menyebarkan angket di kelas IV SDN Satak 2, 10 dari 16 siswa kelas IV tidak menyukai mata pelajaran IPA. Hal ini dikarenakan dalam penyampaian materi guru hanya menggunakan buku cetak seperti modul ajar yang menjadi kurang menarik antusias peserta didik. Sehingga, peserta didik dalam melakukan proses pembelajaran kurang memahami konsep pelajaran yang disampaikan oleh guru dan kurang menguasai materi. Guru belum optimal memfasilitasi media pembelajaran dan guru belum inovatif dalam penggunaan media pembelajaran yang menjadikan siswa merasa bosan dan enggan untuk memperhatikan penjelasan guru. Objek yang didalam materi tidak dapat dialami atau dilihat secara langsung oleh siswa. Siswa membutuhkan media untuk menunjang pembelajaran. Selain itu pembelajaran IPA masih berpusat pada guru. Guru belum optimal mengembangkan sikap berpikir kritis dan siswa lebih banyak menyimak teks dalam bahan ajar sehingga siswa pasif.

Permasalahan lain dalam pembelajaran yaitu fasilitas serta sarana prasarana yang masih belum dimanfaatkan dengan baik dalam pembelajaran dan belum terdapat ruang laboratorium IPA. Dari penjelasan diatas, diperkuat oleh hasil pretest siswa yang dilakukan pada tanggal 15 Mei 2023 mengenai materi makhluk hidup dan lingkungannya yang menunjukkan bahwa hasil belajar siswa rendah yakni dari 16 siswa rata-rata nilai dari hasil pretest yang diperoleh ialah 40. Dari seluruh siswa masih memiliki nilai dibawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang sudah ditetapkan di SDN Satak 2 yaitu 75-80.

Berdasarkan permasalahan tersebut solusi yang dapat diambil yaitu dengan menggunakan media interaktif berbasis flipbook pada pembelajaran

IPA materi makhluk hidup dan lingkungannya dikelas IV SDN Satak 2. Media pembelajaran flipbook merupakan suatu alat atau sarana yang memiliki fungsi sebagai perantara untuk memudahkan pendidik menyampaikan materi pelajaran selain dari buku cetak kepada peserta didik dan memudahkan serta memotivasi peserta didik untuk membaca buku di mana pun dan kapan pun (Rahmawati et al., 2017). Media pembelajaran flipbook yang di kembangkan oleh peneliti menggunakan QR Code yang dapat diakses dengan koneksi internet melalui laptop/komputer/ponsel pintar.

METODE

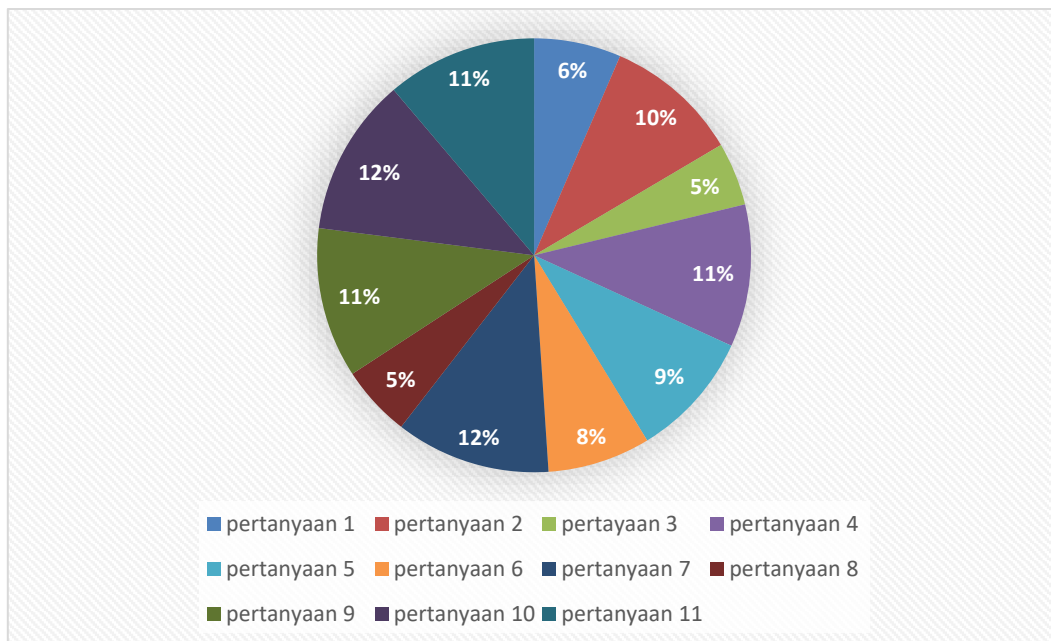
Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif. Penelitian ini dilakukan pada 15 Mei 2023. subjek dari penelitian adalah 16 siswa dari kelas IV di SDN Satak 2. Teknik pengumpulan data ini menggunakan observasi, angket serta pre-test. Pelaksanaan observasi dilakukan secara langsung pada saat mengajar dikelas karena mengikuti program COD (*Campus On Duty*), pada saat penyebaran angket diberikan kepada siswa dan guru dengan jumlah 12 pertanyaan. Pretes diberikan kepada siswa sebanyak 10 soal dengan jawaban singkat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan dengan cara menyebarkan angket di kelas IV SDN Satak 2, ditemukan bahwa 10 dari 16 siswa kelas tersebut tidak menyukai mata pelajaran IPA. Hasil ini menunjukkan adanya tantangan dalam mengajarkan IPA kepada siswa kelas IV. Salah satu faktor yang mungkin mempengaruhi ketidaknyamanan siswa terhadap mata pelajaran IPA adalah kurangnya minat dan pemahaman tentang materi tersebut. Hal ini dapat disebabkan oleh pengajaran yang kurang menarik atau tidak sesuai dengan tingkat perkembangan siswa. Untuk mengatasi masalah ini, salah satu solusi yang dapat diambil adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik dan interaktif, seperti flipbook. Flipbook dapat membantu memvisualisasikan konsep-konsep IPA dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Dengan gambar-gambar yang menarik dan deskripsi singkat yang mudah dipahami, siswa mungkin lebih tertarik dan terlibat dalam pembelajaran IPA. Selain itu, untuk memperhatikan pendekatan pengajaran yang sesuai dengan tingkat perkembangan siswa kelas IV. Materi IPA dapat disajikan dalam bentuk yang lebih konkret, menggunakan contoh-contoh yang relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa. Hal ini dapat membantu siswa menemukan relevansi dan kegunaan materi IPA dalam kehidupan sehari-hari mereka.

Tabel 1. Angket Kebutuhan Siswa

No	Pertanyaan
1	Apakah kamu senang dalam mata pelajaran IPA?
2	Apakah kamu merasa kesulitan dengan beberapa materi di mata pelajaran IPA?
3	Apakah kamu memahami materi makhluk hidup dan lingkungannya?
4	Apakah kamu kesulitan menjelaskan tentang pengertian simbiosis?
5	Apakah kamu mengidentifikasi makhluk hidup berdasarkan lingkungannya dalam makhluk hidup?
6	Apakah kamu kesulitan jika disuruh menjelaskan tentang pengertian rantai makanan?
7	Apakah kamu kesulitan menjelaskan macam-macam simbiosis?
8	Apakah kamu dapat menjelaskan kemungkinan yang akan terjadi apabila lingkungan berubah, misal akibat dari pencemaran disungai, kebakaran hutan, dan penebangan pohon?
9	Apakah kamu dapat membedakan macam-macam simbiosis?
10	Apakah guru pernah mengembangkan media pembelajaran pada mata pelajaran IPA?
11	Jika ada, apakah media flipbook akan menarik minat siswa?
12	Materi seperti apa yang kamu inginkan?



Gambar 1. Hasil Jawaban Angket Kebutuhan Siswa

Dalam menghadapi masalah siswa yang tidak menyukai mata pelajaran IPA, penting juga untuk berkomunikasi dengan siswa secara individual untuk memahami alasan di balik ketidaknyamanan mereka. Dengan memahami kekhawatiran dan minat siswa secara individu, guru dapat mencari cara yang lebih efektif untuk mengajarkan materi IPA dan mengubah persepsi siswa terhadap mata pelajaran tersebut.

Dalam hal ini, penggunaan *flipbook* sebagai media pembelajaran dapat menjadi salah satu strategi yang dapat membantu meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap mata pelajaran IPA. Namun, untuk menyediakan variasi dalam metode pengajaran dan mempertimbangkan kebutuhan dan preferensi individu siswa untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang inklusif dan menarik bagi semua siswa. Penggunaan *flipbook* sebagai media pembelajaran dapat menjadi strategi yang efektif dalam meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap mata pelajaran IPA. Dengan menggabungkan visualisasi yang menarik, interaksi aktif, dan pemahaman konsep yang mendalam, penggunaan *flipbook* dapat memberikan pengalaman pembelajaran yang berbeda dan menarik bagi siswa. Hal ini dapat membantu meningkatkan minat mereka terhadap mata pelajaran IPA serta memperkuat pemahaman mereka terhadap konsep-konsep yang diajarkan. Ada beberapa alasan mengapa penggunaan *flipbook* dapat menjadi solusi yang baik:

1. Visualisasi yang Menarik: *Flipbook* menggunakan gambar-gambar dan ilustrasi yang menarik, sehingga dapat memikat minat siswa. Visualisasi yang baik dapat membantu siswa memahami konsep-konsep IPA dengan lebih baik, karena mereka dapat melihat dengan jelas apa yang sedang diajarkan.
2. Interaksi Aktif: *Flipbook* memungkinkan siswa berinteraksi secara aktif dengan materi pembelajaran. Mereka dapat memutar, membuka flap-flap, atau memindahkan bagian-bagian *flipbook* untuk mengungkapkan informasi tambahan. Interaksi semacam ini dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, sehingga memperkuat pemahaman mereka.
3. Pengulangan yang Efektif: *Flipbook* dapat digunakan untuk mengulang kembali konsep-konsep yang diajarkan. Siswa dapat melihat gambar-gambar dan teks berkali-kali dengan memutar *flipbook*, yang membantu memperkuat ingatan mereka tentang materi IPA yang telah dipelajari.
4. Pemahaman Konsep yang Lebih Mendalam: Dengan menggunakan *flipbook*, siswa dapat melihat dan memahami hubungan antara berbagai konsep IPA. Mereka dapat melihat bagaimana konsep-konsep tersebut saling terkait dan berinteraksi satu sama lain, sehingga memperdalam pemahaman mereka tentang mata pelajaran IPA secara menyeluruh.

5. Pembelajaran Mandiri: *Flipbook* dapat digunakan sebagai alat pembelajaran mandiri, di mana siswa dapat mempelajari materi IPA dengan cara yang mandiri dan fleksibel. Mereka dapat memutar *flipbook*, membaca teks, dan mempelajari gambar-gambar sesuai kecepatan dan gaya belajar masing-masing.
6. Kreativitas dan Inovasi: *Flipbook* memberikan ruang bagi guru dan siswa untuk berkreasi dan berinovasi dalam menyampaikan dan mempelajari materi IPA. Guru dapat merancang *flipbook* dengan cara yang unik dan menarik, sedangkan siswa dapat berpartisipasi dalam membuat *flipbook* mereka sendiri sebagai proyek atau tugas.

KESIMPULAN DAN SARAN

Dalam pembelajaran materi makhluk hidup dan lingkungannya untuk siswa kelas IV SD, penggunaan media pembelajaran flipbook dapat menjadi metode yang efektif dan bermanfaat. *Flipbook* dapat memperkenalkan konsep-konsep dengan cara yang menarik dan sesuai dengan tingkat perkembangan siswa. Visualisasi konsep-konsep yang abstrak melalui gambar-gambar yang disusun secara berurutan dalam *flipbook* dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih baik. Penggunaan *flipbook* juga memungkinkan siswa untuk melakukan pengamatan langsung dan interaktif terhadap makhluk hidup dan lingkungan sekitar. Siswa dapat menjelajahi halaman-halaman *flipbook* yang menampilkan gambar-gambar organisme hidup atau lingkungan tertentu. Hal ini dapat meningkatkan pemahaman mereka tentang berbagai jenis hewan, tumbuhan, dan lingkungan yang ada di sekitar mereka.

DAFTAR RUJUKAN

- Putri, W. D. M. (2022). *Penerapan Media Gambar Kliping Dalam Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar IPA Siswa Kelas IV SD Ma'arif Ponorogo Tahun Pelajaran 2021/2022*. etheses.iainponorogo.ac.id. <http://etheses.iainponorogo.ac.id/19525/>
- Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). Pengertian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(6).
- Rahmawati, D., Wahyuni, S., & Yushardi. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran FlipBook pada Materi Gerak Benda di SMP 1. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 6(4).
- Suliyono, B., Pranyata, Y. I. P., & Yuwono, T. (2022). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA BERBASIS TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY PADA DIMENSI TIGA DI SMK NEGERI 11 MALANG. *De Fermat: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(2), 160–166. <https://doi.org/10.36277/deferat.v5i2.289>



- Winangun, I. M. A. (2021). Project Based Learning: Strategi Pelaksanaan Praktikum IPA SD Dimasa Pandemi Covid-19. *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1).
- Windi Anisa, F., Ainun Fusilat, L., & Tiara Anggraini, I. (2020). PROSES PEMBELAJARAN PADA SEKOLAH DASAR. In *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial* (Vol. 2, Issue 1).