

Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Materi Gaya Dan Gerak Kelas IV SDN 4 Bajulan

Witiya Puji Lestari¹, Kharisma Eka Putri², Bagus Amirul Mukmin³,
Universitas Nusantara PGRI Kediri¹²³
witiyapujil@gmail.com¹, kharismaputri@unpkediri.ac.id²,
bagusamirulm@gmail.com³

ABSTRACT

The availability of learning media and learning resources is an important component in a learning activity. The purpose of this study was to describe the results of the questionnaire for learning media needs by students. This study used descriptive qualitative method. Respondents were 18 students from SDN 4 Bajulan Nganjuk. This instrument uses a price needs analysis which is presented on the needs analysis sheet. Data analysis techniques by describing the data from the questionnaire results of learning media needs, which are analyzed in detail. The results of this study are 1) Students need a learning media in the form of animated videos to support the learning process, 2) Animated video learning media presents topics that are appropriate to the style and motion material, 3) Animated videos are presented with interesting animations and use easy language understood by students, 4) animated videos are said to be flexible and can be watched anywhere and can be played repeatedly. The results of the analysis are expected to be used as a basis for developing instructional media according to the needs of fourth grade students at SDN 4 Bajulan.

Keywords: Needs Analysis, Learning Media, Animation Video

ABSTRAK

Ketersediaan media pembelajaran dan sumber belajar adalah salah satu komponen penting dalam sebuah kegiatan pembelajaran. Tujuan penelitian ini adalah menguraikan hasil angket kebutuhan media pembelajaran oleh siswa. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Responden sejumlah 18 siswa dari SDN 4 Bajulan Nganjuk. Instrumen ini menggunakan angket analisis kebutuhan yang disajikan pada lembar analisis kebutuhan. Teknik analisis data dengan menguraikan data hasil angket kebutuhan media pembelajaran, yang dianalisis secara mendetail. Hasil penelitian ini adalah 1) Siswa membutuhkan sebuah media pembelajaran berupa video animasi untuk menunjang proses pembelajaran, 2) Media pembelajaran video animasi menyajikan topik-topik yang sesuai dengan materi gaya dan gerak, 3) Video animasi disajikan dengan animasi menarik dan menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh siswa, 4) video animasi dikatakan fleksibel bisa ditonton dimanapun dan bisa diputar secara berulang-ulang. Hasil analisis diharapkan dapat dijadikan dasar dalam mengembangkan media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan siswa kelas IV SDN 4 Bajulan.

Kata Kunci: Analisis Kebutuhan, Media Pembelajaran, Video Animasi

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki spiritual keagamaan, pengendalian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (dalam UU RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional). Menurut pendapat Mukmin (2016) pendidikan merupakan pondasi awal dalam suatu negara, pendidikan harus dimulai sejak dini, serta dilatih untuk mampu memecahkan berbagai permasalahan. Dan pada dasarnya pendidikan mendorong manusia untuk mengembangkan potensinya dan sehingga mampu menghadapi setiap perubahan yang akan terjadi akibat adanya kemajuan pengetahuan dan juga teknologi (Depdiknas 2013).

Teknologi Pendidikan merupakan suatu bidang terapan yang mungkin relatif baru. Kajian dan praktik etika tentang memfasilitasi belajar dan meningkatkan kinerja dengan menciptakan, menggunakan dan sumber belajar yang tepat (Mahadewi 2014). Salah satu komponen pembelajaran yang sangat penting agar tujuan pembelajaran dapat tercapai adalah dengan adanya media.

Media pembelajaran merupakan sumber belajar yang dapat membantu guru dalam memperkaya wawasan siswa, dengan berbagai jenis media pembelajaran oleh guru maka dapat menjadi bahan dalam memberikan ilmu pengetahuan kepada siswa Arief (2009).

Menurut Putri (2015) bahwa media pembelajaran sudah tidak asing lagi dalam proses pembelajaran, dimana media pembelajaran dapat membantu guru dalam menyampaikan materi supaya dapat diterima dengan mudah oleh siswa. Pemakaian media pembelajaran dapat menumbuhkan minat siswa untuk belajar hal baru dalam materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru sehingga dapat dengan mudah dipahami.

Menurut Wina Wina Sanjaya (2012) media pembelajaran yang menarik bagi siswa dapat menjadi rangsangan bagi siswa dalam proses pembelajaran. Pengelolaan alat bantu pembelajaran sangat dibutuhkan dalam lembaga pendidikan formal. Media pembelajaran dapat digunakan sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar. Sebagai guru harus dapat memilih media pembelajaran yang sesuai dan cocok untuk digunakan sehingga tercapai tujuan pengajaran yang telah ditetapkan oleh sekolah. Disekolah masih banyak dalam proses pembelajaran diantaranya adalah kurangnya motivasi siswa dalam mempelajari materi pembelajaran, saat proses pembelajaran berlangsung. Salah satu materi pembelajaran disekolah dasar adalah mata pelajaran IPA (Ardhani, Ilhamdi, and Istiningsih 2021).

IPA atau *science* secara harfiah disebut sebagai ilmu yang mempelajari tentang alam tentang peristiwa-peristiwa yang terjadi dialami menurut Yulianti (2018). Mempelajari IPA akan mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif dan kesadaran tentang adanya hubungan yang saling mempengaruhi antara IPA, lingkungan, teknologi dan masyarakat pendapat dari Sujana (2013). Oleh karena itu agar tujuan pembelajaran IPA dapat tercapai maka guru harus

mampu menciptakan susana belajar yang menyenangkan, meningkatkan motivasi siswa untuk belajar serta guru harus lebih kreatif. Menurut Andriyani (2017) Guru harus bisa mengaitkan sebuah materi pelajaran kedalam teknologi. Dengan tersebut siswa diharapkan mendapat hasil belajar secara maksimal.

Beberapa hasil penelitian dengan menggunakan media pembelajaran berbasis media video animasi antara lain: (1) Penelitian Nurdiana siti A (2021) mengemukakan bahwa media pembelajaran video animasi dapat meningkatkan pemahaman siswa SDN Kedaleman pada materi gaya. (2) Ponza, Jampel, and Sudarma (2018) media pembelajaran berbentuk video animasi dapat efektif digunakan untuk siswa SD. (3) Leni (2021) media pembelajaran memungkinkan pembelajaran dimana saja, kreatif dan inovatif, sehingga dapat fleksibel digunakan serta dapat meningkatkan kualitas hasil belajar siswa.

Tujuan dari penelitian ini adalah : (1) Mengetahui kebutuhan siswa akan media pembelajaran yang sesuai sehingga membantu siswa memahami materi. (2) Mengetahui kebutuhan siswa akan media pembelajaran yang membantu siswa untuk belajar menggunakan media pembelajaran. (3) Menganalisis pelaksanaan pembelajaran di SDN 4 Bajulan

METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah metode ATM (Amati, Tiru, Modifikasi) Tujuan penelitian untuk menganalisis kebutuhan dilapangan terkait media pembelajaran. Populasi penelitian ini diambil dari siswa kelas IV di SDN 4 Bajulan sampel merupakan bagian dari jumlah dari karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut, sesuai dengan pendapat Sugiyono (2015). Sampel penelitian untuk analisis kebutuhan yaitu 18 siswa yang diambil dari kelas IV SDN 4 Bajulan. Pengambilan sampel ini menggunakan *purposive sampling*. Teknik pengumpulan data menggunakan angket atau kuesioner dengan jenis data kualitatif. Penyebaran angket ini menggunakan lembar angket yang diisi secara offline. Instrumen yang digunakan meliputi kuesioner studi pendahuluan 13 butir untuk siswa. Teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan cara menganalisis dan meringkas data-data yang telah terkumpul untuk memberikan gambaran terkait kondisi dan situasi yang terjadi dilapangan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kuesioner angket analisis siswa yang berisi indikator kebutuhan terhadap media pembelajaran video naimasi pada materi gaya dan gerak. Indkator pertanyaan 13 butir pertanyaan untuk siswa. Pertanyaan ini berhubungan dengan kegiatan pembelajaran dan media pembelajaran dalam bentuk lembar angket dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Indikator Kebutuhan Siswa terhadap Media Pembelajaran Video berbasis Animasi materi

No.	Pertanyaan	Alternatif Jawaban	Presentase
1.	Apakah pelajaran saat ini menyenangkan?	a. Ya b. Tidak	a. 40% b. 60%
2.	Apakah dalam proses pembelajaran pernah menggunakan media pembelajaran?	a. Ya b. Tidak	a. 20% b. 80%
3.	Apakah media pembelajaran yang ada sekarang dan digunakan sudah cukup mendukung proses pembelajaran?	a. Ya b. Tidak	a. 50% b. 50%
4.	Apakah anda membutuhkan media belajar lain?	a. Ya b. Tidak	a. 90% b. 10%
5.	Apakah dalam pembelajaran saat ini pernah menggunakan media video animasi?	a. Ya b. Tidak	a. 80% b. 20%
6.	Apakah dalam pembelajaran saat ini hanya menggunakan buku seperti (Lks,Paket dll) tanpa menggunakan media?	a. Ya b. Tidak	a. 90% b. 10%
7.	Apakah anda merasa kesulitan mempelajari materi gaya dan gerak?	a. Ya b. Tidak	a. 80% b. 20%
8.	Apakah guru anda pernah menggunakan LCD dalam kegiatan pembelajara?	a. Ya b. Tidak	a. 20% b. 80%
9.	Jika menggunakan media pembelajaran berupa video apakah anda senang bila terdapat banyak animasi?	a. Ya b. Tidak	a. 90% b. 10%
10.	Apakah anda menyukai jika video animasi tidak disertai musik?	a. Ya b. Tidak	a. 10% b. 90%
11.	Apakah anda setuju jika kegiatan pembelajaran materi gaya dan gerak menggunakan media video animasi?	a. Ya b. Tidak	a. 90% b. 10%
12.	Apakah anda pernah melihat tampilan video animasi?	a. Ya b. Tidak	a. 70% b. 30%
13.	Setujukah anda jika media pembelajaran video animasi pada saat kegiatan pembelajaran ditampilkan di LCD?	a. Ya b. Tidak	a. 90% b. 10%

Berdasarkan analisis kebutuhan siswa terhadap media pembelajaran video berbasis animasi materi gaya dan gerak pada tabel 1 menyatakan bahwa pada pernyataan 1 siswa hanya 40 % yang menyatakan

pembelajaran saat ini menyenangkan. Pernyataan ke 2 siswa menyatakan bahwa 80% belum pernah menggunakan media pembelajaran video berbasis pada saat kegiatan belajar mengajar. Pada pernyataan ke 3 bahwa media saat ini yang digunakan sudah cukup mendukung pembelajaran hanya 50%, dan pernyataan ke 4 90% siswa membutuhkan media pembelajaran lain yang inovatif. Pernyataan 5 80% siswa sudah pernah memanfaatkan media video berbasis animasi, siswa dalam pembelajaran hanya menggunakan buku tanpa menggunakan media sesuai dengan pernyataan ke 6 persentase siswa yaitu 90%. Pernyataan ke 7 80% siswa menyatakan bahwa sulit memahami materi gaya dan gerak. Pernyataan 8 siswa menyatakan hanya 20% Dalam pembelajaran guru pernah menggunakan media pembelajaran melalui LCD. Pada pernyataan 9 dan 10 90% siswa menyatakan bahwa mereka menyukai bahwa video terdapat banyak animasi dan 90% menyukai bahwa video animasi diberi musik. Pada pernyataan 17 siswa menyatakan 90% setuju menggunakan media video berbasis animasi sebagai media belajar mengajar di kelas. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Nurdiana Siti Alifa pada tahun 2021 dengan judul "pengembangan media video pembelajaran animasi kinemaster untuk meningkatkan pemahaman pada mata pelajaran IPA siswa kelas IV SDN Kedaleman 4" menyimpulkan media video pembelajaran materi gaya dalam kriteria valid sangat layak digunakan dalam pembelajaran. Berdasarkan respon siswa terhadap video pembelajaran animasi berbasis kinemaster, respon siswa pada aspek hasil program memperoleh presentasi 97,3% dan aspek efektivitas bagi peserta didik dengan presentase 96%. Rata-rata keseluruhan respon peserta didik yaitu 97% dengan kriteria kualitatif yaitu peserta didik sangat memahami materi dan sangat baik dalam menggunakan media pembelajaran animasi.

Untuk itu berdasarkan data hasil angket analisis kebutuhan siswa serta penelitian yang relevan yang telah dijelaskan diatas, dan dapat dinyatakan bahwa dibutuhkannya pengembangan media video berbasis animasi pada materi gaya dan gerak untuk siswa kelas IV SD. Keterbatasan penelitian ini yaitu membatasi pada analisis kebutuhan media video berbasis animasi materi gaya dan gerak. Peneliti juga membatasi hanya satu tempat sebagai penelitian.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil analisis data yang dilakukan pada pembelajaran IPA di kelas IV pada SDN 4 Bajulan terdapat permasalahan yaitu rendahnya hasil belajar peserta didik. Permasalahan ini disebabkan oleh tuntutan ketercapaian materi sesuai kompetensi dasar dan jarang dalam penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Perkembangan teknologi yang sangat cepat membawa dampak positif dalam segala bidang kehidupan. Bidang pendidikan juga menerima dampak positif dari perkembangan teknologi, contohnya adalah penggunaan media digital, pembelajaran secara *daring*, penggunaan rapor elektronik, dan lain-lain. Kemajuan

teknologi yang cepat juga harus diiringi dengan sumber daya manusia yang hebat. Kenyataan di lapangan masih banyak guru yang belum terbiasa memanfaatkan kecanggihan teknologi yang ada saat ini. Pemanfaatan media dalam pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, meningkatkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan berpengaruh secara psikologis kepada siswa seperti halnya media pembelajaran video animasi. Penyajian materi dalam bentuk video dengan gambar animasi.

Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Pada Materi Gaya dan Gerak Siswa Kelas IV SDN 4 Bajulan di dalamnya memuat gambar bergerak serta background yang menarik membuat siswa tidak lagi bosan atau jenuh dalam belajar. Video Animasi dapat membuat siswa penasaran dengan isi dari materi pembelajaran sehingga mereka semakin semangat belajar dan semakin menunjukkan rasa ingin tahu yang besar terhadap pembelajaran yang diberikan. Media juga disertai dengan gambar-gambar yang relevan dari materi yang disajikan. Pada isi dari materi pembelajaran memiliki karakteristik masing-masing sehingga dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam penyajian dan pemilihan materi. Penyajian materi pada media disesuaikan dengan perumusan indikator dan tata urutan penyajian indikator yang sesuai dan lengkap sehingga dapat membuat peserta didik menjadi pahamakan konsep pelajaran yang sedang dipelajari.

DAFTAR RUJUKAN

Andriyani, Yulisa. 2017. "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Smp Negeri 01 Meraksa Aji Tulang Bawang." Skripsi: 119.

Ardhani, Azizah Dwi, Mohammad Liwa Ilhamdi, and Siti Istiningsih. 2021. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Pada Pelajaran IPA." *Jurnal Pijar Mipa* 16 (2): 170–75.

Arief. 2009. "Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, Pemanfaatannya." In *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, Pemanfaatannya*, Jakarta: PT Raja Grafindo Perkasa.

Depdiknas. 2013. "Undang - Undang RI No 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional." Undang - undang RI No 20 tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Mahadewi. 2014. "Media Vidio Pembelajaran." *Media Vidio Pembelajaran Jurusan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Undiksa*.

Mukmin, Bagus Amirul. 2016. "Pengembangan Buku Ajar Ipa Berbasis Problem Solving Siswa Kelas V SD." *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Anak Sekolah Dasar* 1(02): 44–52.

Ponza, Putu Jerry Radita, I Nyoman Jampel, and I Komang Sudarma. 2018. "Pengembangan Media Video Animasi Pada Pembelajaran Siswa Kelas Iv Di Sekolah Dasar." *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha* 6(1): 9–19.

Putri, Kharisma Eka. 2015. "Pengembangan Perangkat Pembelajaran Networked Terintegrasi Scientific Approach Di Sd Kelas IV." : 25–34.

Sugiyono. 2015. "Media Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D." In *Media Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*, Bandung: Alfabeta.

- Sujana. 2013. "Hakikat Dan Pengertian IPA."
Wina Sanjaya. 2012. Media Komunikasi Pembelajaran. cet 1. Jakarta:
Jakarta Prenada Media Group.
Yulianti. 2018. "Pengertian IPA Serta Prinsip IPA Di Sekolah Dasar."

