



Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Pada Materi Faktor Penjajahan Siswa Kelas V Sekolah Dasar

Mita Patmawati¹, Sutrisno Sahari², Abdul Aziz Hunaifi³

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

mitapatma29@gmail.com¹, sutrisno@unpkediri.ac.id², hunaifi@unpkediri.ac.id³

ABSTRACT

The purpose of this study was to find the need for instructional media material for occupational factors that are in accordance with the characteristics of the material and users, both students and teachers. This research was conducted at SDN Bulusari 3 in class V Elementary School students. This study uses a descriptive qualitative research setting with data collection techniques using interviews, observation, and document study. Sources of data were obtained from teacher and student interviews. In addition, learning activities and learning documents were also part of the data source. The results of this study indicate that teachers need media that is able to make students understand the colonial factor material and can make students active in learning activities. Meanwhile, students' needs for learning media are media that can make them interested in learning and not get bored when learning activities are carried out.

Keywords: Media, Colonial Factors, Student Activeness

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini untuk menemukan kebutuhan media pembelajaran materi faktor penjajahan yang sesuai dengan karakteristik materi dan pengguna, baik itu siswa maupun guru. Penelitian ini dilakukan di SDN Bulusari 3 pada siswa kelas V Sekolah Dasar. Penelitian ini menggunakan setting penelitian kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi, dan studi dokumen. Sumber data diperoleh dari hasil wawancara guru dan siswa selain itu kegiatan pembelajaran dan dokumen pembelajaran juga menjadi bagian dari sumber data. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa guru membutuhkan media yang mampu membuat siswa paham dengan materi faktor penjajahan serta dapat membuat siswa aktif dalam kegiatan pembelajaran. Sedangkan kebutuhan siswa akan media pembelajaran adalah media yang bisa membuat mereka tertarik untuk belajar dan tidak bosan saat kegiatan pembelajaran dilaksanakan.

Kata Kunci: Media, Faktor Penjajahan, Keaktifan Siswa

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah sebuah proses untuk mencari sebuah pemahaman tentang ilmu-ilmu yang dipelajari. Pendidikan Sekolah Dasar (SD) adalah pendidikan formal pertama yang dijalani oleh seorang anak. Pendidikan Sekolah Dasar diterapkan pada anak dengan rentan usia 7 sampai 12 tahun, karena pada fase ini anak senang mencari dan mempelajari hal-hal baru. Pendidikan sendiri dijalankan dalam 3 tahapan yakni tahapan pendidikan formal, informal serta semi formal. Sebagai pendidikan formal, pendidikan dasar memegang peranan yang penting dalam menentukan keberhasilan siswa kedepannya.

Keberhasilan siswa dalam pendidikan tidak terlepas dari proses belajar dan pembelajaran yang dilakukan. Belajar adalah sebuah proses yang



dilakukan oleh seseorang untuk memperoleh pemahaman baru yang akan bermanfaat dalam kehidupan. Menurut (Baharuddin & Wahyuni, 2015) belajar ialah proses dalam mencapai kompetensi serta memperoleh keterampilan. Sementara pembelajaran ialah interaksi yang dilakukan antara pendidik dengan peserta didik guna memperoleh sebuah pemahaman baru yang bermanfaat. Pembelajaran merupakan proses pendidikan yang membuat siswa berkesempatan meningkatkan kemampuan diri dalam segala aspek (Hidayah, 2015)

Keberhasilan pendidikan siswa ditentukan oleh banyak faktor diantaranya meliputi kemampuan siswa dalam menangkap materi yang dijelaskan guru, model pembelajaran yang digunakan, metode yang dipilih serta ketersediaan media pembelajaran. Dalam suatu proses pembelajaran, media pembelajaran memegang peranan yang cukup penting karena berperan sebagai alat atau sarana yang membantu siswa untuk memahami materi yang dipelajari. Media pembelajaran bisa dikatakan hal yang wajib ada dalam suatu proses pembelajaran. Menurut (Hasan et al., n.d.) media adalah sarana yang berfungsi untuk menyampaikan informasi serta memuat tujuan pembelajaran. Hal itu sejalan dengan pendapat (Luh & Ekayani, n.d.) yang mengatakan bahwa media merupakan sarana fisik yang berguna untuk menyampaikan materi pelajaran pada siswa.

Pada hakikatnya, karakteristik anak sekolah dasar adalah senang bermain, bergerak, bekerja kelompok dan senang memperagakan sesuatu secara langsung. Untuk itu media-media pembelajaran perlu digunakan dalam proses pembelajaran yang berlangsung di kelas guna menunjang keaktifan serta pemahaman siswa terkait materi yang sedang dipelajari. Tanpa adanya penggunaan media pembelajaran maka kegiatan pembelajaran yang seharusnya menyenangkan bisa berubah menjadi kurang menyenangkan bagi siswa. Keadaan belajar yang kurang menyenangkan bagi siswa dapat membuat siswa bosan dan tidak tertarik dengan materi yang sedang dijelaskan oleh guru.

Berdasarkan hasil kajian literatur ditemukan bahwa siswa sekolah dasar mengalami kesulitan dalam pembelajaran karena ketiadaan media pembelajaran. Hal itu dikuatkan dengan penelitian Yulia Eka Prasetya yang menemukan fakta bahwa siswa kesulitan untuk mencerna materi yang disampaikan guru tanpa adanya penggunaan media pembelajaran. Selain itu dalam kajian literatur juga ditemukan sebuah informasi bahwa, tanpa penggunaan media siswa menjadi kurang aktif dan kurang tertarik dengan pembelajaran yang dilakukan. Hal ini dikuatkan dengan penelitian yang dilakukan oleh Fadil Surahman dkk, yang menyimpulkan bahwa kurangnya penggunaan media pembelajaran membuat siswa menjadi kurang aktif dalam belajar sehingga siswa kurang memperhatikan penjelasan dari guru.

Sejalan dengan kajian literatur, hasil wawancara dan observasi yang telah dilakukan peneliti di SDN Bulusari 3 ditemukan suatu permasalahan bahwa, pembelajaran yang dilakukan guru khususnya pada pembelajaran IPS

masih belum menggunakan media pembelajaran. Media dan sumber belajar yang digunakan dalam kegiatan belajar adalah buku LKS serta buku paket, sehingga siswa menjadi kurang aktif yang berdampak pada kegiatan belajar yang seharusnya *student center* berubah menjadi *teacher center*. Selain itu minimnya penggunaan media pembelajaran juga mempengaruhi hasil belajar siswa.

IPS merupakan salah satu mata pelajaran wajib di jenjang pendidikan dasar. Materi faktor penjajahan merupakan bagian dari mata pelajaran IPS. IPS sendiri adalah mata pelajaran yang memberikan siswa pemahaman tentang nilai-nilai sosial serta humaniora dan memberikan penjelasan tentang peristiwa-peristiwa bersejarah yang terjadi dimasa lampau. Untuk bisa memahami materi yang dipelajari, khususnya tentang materi faktor penjajahan diperlukan suatu media yang mampu mendukung jalannya proses pembelajaran dan membuat kegiatan belajar menjadi *student center*. Untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran, diperlukan sebuah media pembelajaran yang membuat siswa lebih aktif. Sehingga siswa tidak bosan dan bersemangat mempelajari materi yang dijelaskan oleh guru. Pemilihan media yang diterapkan dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan minat siswa.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif dengan analisis deskriptif. Penelitian dilaksanakan di SDN Bulusari 3 yang terletak di Dsn. Gunung Buthak, Ds. Bulusari, Kec. Tarokan, Kediri. Teknik pengumpulan data yang digunakan ialah wawancara, observasi dan studi dokumen. Kegiatan wawancara dilakukan dengan melakukan wawancara pada guru kelas V dan beberapa siswa kelas V. Observasi dilakukan dengan melakukan pengamatan langsung di sekolah pada kegiatan pembelajaran IPS materi faktor penjajahan. Serta kegiatan studi dokumen dilakukan dengan menganalisis beberapa dokumen pembelajaran yang ada di sekolah seperti buku yang digunakan oleh guru dan siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil wawancara didapat suatu permasalahan dalam pembelajaran khususnya dalam mata pelajaran IPS materi faktor penjajahan, bahwa kegiatan pembelajaran yang dilakukan hanya berfokus pada pemanfaatan buku paket serta buku LKS sebagai media sekaligus sumber belajar utama bagi siswa. Sehingga kegiatan pembelajaran yang dilakukan hanya berpusat pada kegiatan membaca tanpa adanya praktik, hal ini membuat siswa sering merasa bosan saat pembelajaran sehingga kegiatan pembelajaran yang seharusnya *student center* menjadi *teacher center*.

Berdasarkan hasil analisis permasalahan yang didapatkan dari wawancara dan observasi, juga didapatkan sebuah informasi bahwa siswa lebih senang bermain daripada belajar. Oleh karena itu dibutuhkan sebuah

solusi untuk membuat siswa tertarik dengan pembelajaran yang dilakukan. Untuk membuat siswa tertarik dan lebih aktif dalam pembelajaran, diperlukan sebuah media yang digemari siswa seperti media permainan. Dengan menghadirkan media permainan kedalam lingkungan belajar siswa, diharapkan siswa menjadi lebih aktif dan bersemangat dalam proses belajar sehingga dapat memahami materi yang disampaikan oleh guru.

Dunia anak sangat erat kaitannya dengan dunia bermain, anak sekolah dasar memiliki karakteristik yang menyukai hal-hal yang dilakukan secara langsung salah satunya kegiatan bermain. Karena anak usia sekolah dasar menyukai permainan dan hal-hal yang dilakukan secara langsung, maka perlu sebuah media yang mampu membuat siswa ikut terlibat langsung dalam proses mencari sebuah informasi. Media yang bisa digunakan adalah media visual serta konkrit yang bisa dimainkan langsung oleh siswa. Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menarik perhatian siswa.

Media memiliki peranan yang sangat penting untuk membantu siswa memahami materi yang dipelajari. Menurut (Mashuri, 2019) media pembelajaran adalah benda-benda yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran yang mempunyai fungsi dan tujuan menyampaikan informasi, serta dapat merangsang pikiran, emosi, minat dan perhatian siswa sehingga proses pembelajaran dapat berjalan secara maksimal.

Karena siswa memiliki kegemaran terhadap permainan, maka media yang dihadirkan dalam kegiatan pembelajaran adalah media yang diadaptasi dari sebuah permainan. Media tersebut adalah media kartu kwartet, kartu kwartet adalah kartu permainan yang sering dimainkan oleh para siswa. Cara menggunakan media kartu kwartet sangat sederhana dan hampir mirip dengan permainan kwartet pada umumnya, yakni dengan mencari kode kartu yang sama dari tiap 4 kartunya. Kartu kwartet berisi 32 kartu dengan kode dari tiap-tiap 4 kartu berbeda sebagai pembeda kartu yang satu dengan yang lainnya. Kartu kwartet dapat memberikan pengalaman belajar langsung bagi siswa siswa dapat dengan mudah menghafal serta memahami materi yang dipelajari (Surahman & Lenggang Dianasari, 2022). Anak senang memainkan permainan ini karena permainan ini memerlukan konsentrasi yang tinggi sehingga kemampuan berpikir kritis seorang anak bisa terasah. Media permainan kartu kwartet memiliki tampilan yang unik, bagus dan warna yang menarik sehingga dapat membuat siswa tertarik untuk menggunakan media tersebut. Selain itu, media kartu kwartet juga berisi gambar-gambar peristiwa sejarah serta uraian materi yang ditulis dengan bahasa yang mudah dipahami siswa serta terdiri dari warna yang beragam. Media permainan kartu kwartet adalah media visual konkrit. Penggunaan media konkrit mampu meningkatkan hasil belajar dari siswa (Ulfah et al., 2016).

Materi faktor penjajahan merupakan salah satu materi yang terdapat di mata pelajaran IPS. Materi ini bisa dikatakan sebagai materi yang sukar dipelajari karena memiliki banyak uraian materi didalamnya sehingga

memerlukan pemahaman yang lebih. Materi faktor penjajahan harus dikuasai oleh siswa agar siswa tidak melupakan sejarah dari bangsanya sendiri dan dapat meneladani para pahlawan yang terlibat dalam upaya kemerdekaan bangsa.

Dari kajian teori diatas dapat diketahui bahwa media permainan kartu kwartet adalah media pembelajaran yang diadaptasi dari permainan yang biasa dimainkan oleh siswa. Media ini akan berisi materi tentang faktor penjajahan, dengan menggunakan media permainan kartu kwartet siswa bisa lebih aktif dalam proses belajar sehingga pemahaman yang didapatkan siswa bisa lebih maksimal dan hasil belajar siswa diharapkan bisa meningkat.

KESIMPULAN

Ketertarikan siswa pada permainan kartu kwartet dapat dijadikan solusi untuk mengatasi masalah pada proses pembelajaran. Pembelajaran yang menyenangkan akan membuat siswa lebih tertarik dan aktif selama kegiatan belajar berlangsung sehingga dapat memunculkan sebuah proses belajar yang bermakna. Untuk membuat kegiatan belajar terasa menyenangkan guru harus bisa membangun suasana belajar serta menggunakan media sesuai dengan kebutuhan dan minat siswa.

Dengan menggunakan media permainan kartu kwartet diharapkan siswa menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran khususnya pada materi faktor penjajahan sehingga bisa memperoleh pemahaman yang menyeluruh terkait materi yang dipelajari. Hal ini dikarenakan siswa dapat terlibat langsung dalam kegiatan pembelajaran dengan cara memainkan media permainan kartu kwartet.

SARAN

Bagi peneliti selanjutnya penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi dalam memilih serta mengembangkan media pembelajaran yang ramah anak serta dapat menarik minat siswa dalam kegiatan belajar di sekolah. Selain itu, penelitian ini juga dapat dijadikan referensi tentang cara mengetahui media pembelajaran yang cocok untuk kriteria anak usia sekolah dasar.

Bagi guru penelitian ini dapat digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran yang diadaptasi dari permainan guna menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran.

DAFTAR RUJUKAN

- Baharuddin, & Wahyuni, E. N. (2015). *Teori Belajar & Pembelajaran* (A. Safa, Ed.; 1st ed.). Ar-Ruzz Media.
- Hasan, M., Milawati, Mp., Darodjat, Mp., & DrTuti Khairani Harahap, Ma. (n.d.). *Makna Peran Media Dalam Komunikasi dan Pembelajaran | I Media Pembelajaran*.



- Hidayah, N. (2015). Pembelajaran Tematik Integratif Di Sekolah Dasar. *Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 2(1).
- Luh, N., & Ekayani, P. (n.d.). *Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa*.
- Mashuri, S. (2019). *Media Pembelajaran Matematika* (1st Ed.). CV Budi Utama.
- Surahman, F., & Lenggang Dianasari, E. (2022). Pengembangan Media Kartu Kwartet Tema 9 Subtema 1 Dan Subtema 2 Kelas V Sekolah Dasar Swasta. In *Jurnal Pendidikan MINDA* (Vol. 3, Issue 2).
- Ulfah, T. A., Wahyuni, E. A., & Nurtamam, M. E. (2016). Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Pembelajarannya. Jurusan Matematika, FMIPA UM. In *Agustus* (Vol. 13).