

## Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Bridge Cards Pada Siswa Kelas 5 Mata Pelajaran IPS

Ericha Putri<sup>1</sup>, Mumun Nurmilawati<sup>2</sup>

Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Universitas Nusantara PGRI Kediri

Email: [putriericha867@gmail.com](mailto:putriericha867@gmail.com) <sup>1</sup> [mumunnurmila68@gmail.com](mailto:mumunnurmila68@gmail.com) <sup>2</sup>

### ABSTRACT

Social Sciences (IPS) is one of the subjects starting from elementary school. In the future students will face many challenges because the life of the global community will always experience changes at any time. Due to the absence of learning media that supports the teaching and learning process, the teacher only uses books in the learning process, especially in social studies learning. This will worsen students' understanding of social studies lessons and have an impact on their declining grades. This study aims to analyze the needs of learning media needed by students and teachers in studying material related to ASEAN countries. This type of research is descriptive quantitative. Data collection methods used are questionnaires and interviews. This research was conducted at SDN NGADILUWIH 2 by distributing questionnaires to 21 grade 5 students and conducting interviews with grade 5 teachers. The results of this study showed that 90% of the students were enthusiastic when learning media were made, so it can be concluded that students and teachers need learning media.

**Keywords:** Needs Analysis, Bridge Cards, Grade 5

### ABSTRAK

Ilmu pengetahuan sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang dimulai dari sekolah dasar. Dimasa yang akan datang peserta didik akan menghadapi banyak tantangan karena kehidupan masyarakat global akan selalu mengalami perubahan setiap saat. Dikarenakan tidak adanya media pembelajaran yang menunjang proses belajar mengajar, guru hanya menggunakan buku dalam proses pembelajaran terutama pada pembelajaran IPS. Hal ini, akan memperburuk siswa dalam memahami pelajaran IPS dan berdampak pada nilai mereka yang menurun. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kebutuhan media pembelajaran yang dibutuhkan siswa dan guru dalam mempelajari materi yang berkaitan dengan negara ASEAN. Jenis penelitian ini adalah diskriptif kuantitatif. Metode pengambilan data yang digunakan adalah angket dan wawancara. Penelitian ini dilakukan di SDN NGADILUWIH 2 dengan menyebarkan angket siswa kelas 5 sebanyak 21 orang siswa dan melakukan wawancara kepada guru kelas 5. Dari penelitian ini diperoleh hasil 90% siswa antusias jika dibuatkan media pembelajaran sehingga dapat disimpulkan bahwa siswa dan guru membutuhkan media pembelajaran.

**Kata Kunci:** Analisis Kebutuhan, Bridge Cards, Kelas 5

### PENDAHULUAN

Ilmu pengetahuan sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang dimulai dari sekolah dasar. Dimasa yang akan datang peserta didik akan menghadapi banyak tantangan karena kehidupan masyarakat global akan selalu mengalami perubahan setiap saat. IPS itu sendiri merupakan bidang

studi utuh dalam pelajaran geografi, ekonomi, dan sejarah yang tidak terpisah, namun semua disiplin tersebut diajarkan secara terpadu (Wardani Naniek Sulistya, 2012:7).

Dalam Permendikbud no.21 tahun 2016 tentang standar isi dinyatakan bahwa ruang lingkup materi dalam muatan mata pelajaran IPS terdiri dari Manusia, tempat, dan lingkungan yang dipelajari dalam pelajaran geografi: Waktu, keberlanjutan dan perubahan yang dipelajari dalam pelajaran sejarah. Mata pelajaran IPS merupakan suatu perpaduan dari berbagai disiplin ilmu sosial yang memuat fakta, peristiwa, konsep dan isu-isu sosial. Melalui mata pelajaran IPS ini siswa dibekali agar mampu hidup bermasyarakat dan mampu mengatasi setiap persoalan sosial yang dihadapi. Harapan dari pembelajaran IPS di Sekolah Dasar yaitu sebagai awal pembentukan pemahaman, pengetahuan serta pola pikir siswa yang bertujuan untuk menjadikan siswa sebagai warga negara yang baik dalam bersosial. Dengan karakteristik dan kemampuan kognitif siswa Sekolah Dasar yang terbilang masih minim maka dari itu dalam proses pembelajaran guru dituntut untuk lebih aktif dan kreatif dalam merancang pembelajaran IPS.

Proses pembelajaran IPS yang dilakukan di sekolah harus dapat memfasilitasi siswa untuk mengembangkan potensinya agar bisa memahami tentang beberapa aspek yang ada. Menurut Romiszowski (Wibawa & Mukti, 1991: 8) berpendapat bahwa pembelajaran merupakan proses komunikasi yang efektif antara peserta didik dan pendidik. Keberhasilan seorang pendidik dalam proses pembelajaran dapat diukur dari kelancaran interaksi yang dilakukan pendidik dengan peserta didik, sedangkan peserta didik mempunyai semua tanggung jawab untuk memahami apa yang telah diajarkan oleh pendidik. Pembelajaran yang efektif merupakan pembelajaran yang dapat mengembangkan potensi siswa karena menurut UU Sisdiknas nomor 20 tahun 2003 Bab I Pasal I (1) (Dananjaya, 2013: 25) yang berbunyi "pendidikan adalah usaha sadar dan terencana mewujudkan suasana belajar dalam proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensinya sendiri-sendiri.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan pada guru kelas V SDN Ngadiluwih 2 diketahui bahwa pada SD tersebut guru belum pernah menggunakan media pembelajaran berbasis permainan, sehingga pembelajaran menjadi monoton dan kurang mendorong semangat siswa dalam belajar. Selain itu diketahui dari persentase bahwa 71% siswa masih banyak yang tidak terlibat aktif dalam proses belajar-mengajar. Banyak siswa yang berbicara sendiri sehingga cenderung membuat siswa tidak fokus dalam memperhatikan guru yang mengajar di depan dikarenakan kurangnya antusias siswa terhadap pembelajaran yang berlangsung. Hal ini, akan memperburuk siswa dalam memahami pelajaran IPS dan itu juga akan berdampak pada nilai mereka yang menurun. Maka dari itu, peneliti berniat untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran yang akan menunjang proses pembelajaran pada siswa yang bertujuan untuk meningkatkan

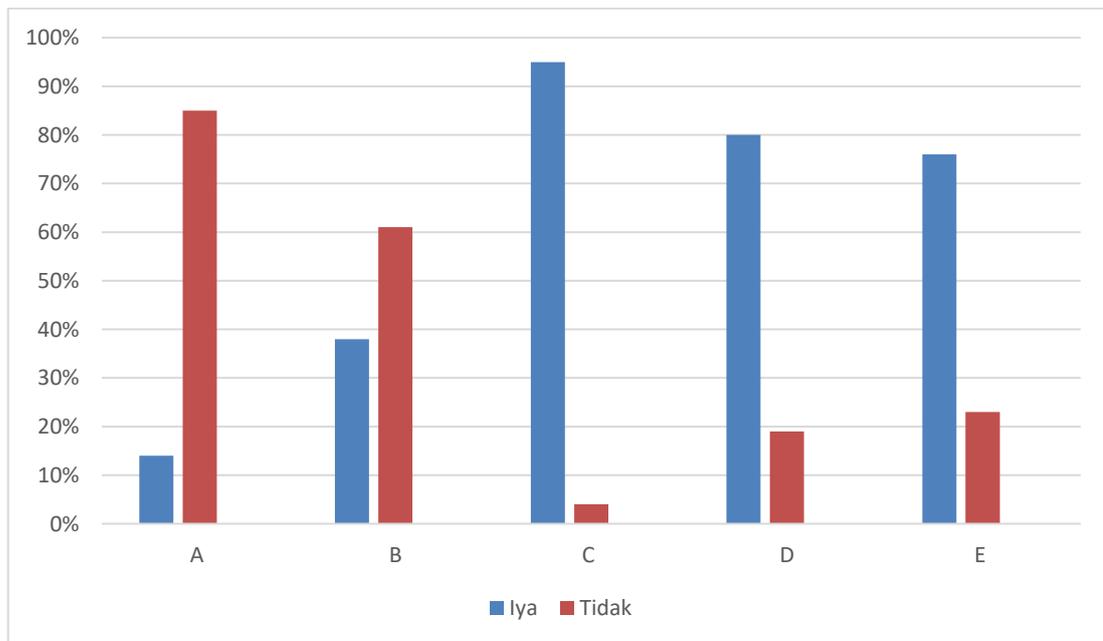
pemahaman siswa mengenai pembelajaran IPS terutama pada materi yang akan kita angkat yaitu 10 negara ASEAN.

**METODE**

Jenis penelitian ini adalah penelitian diskriptif kuantitatif. Penelitian dilakukan 23 Mei 2023. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah satu guru kelas 5 SDN Ngadiluwih 2 dan siswa kelas 5 yang sudah mendapatkan materi mengenai negara ASEAN. Angket diberikan kepada SDN Ngadiluwih 2 dikelas 5. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah angket dan wawancara. Responden siswa diambil secara keseluruhan yaitu sebanyak 21 siswa. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis data berupa persentase.

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

Setelah dilakukan observasi berupa angket kepada para siswa, diperoleh data berupa persentase. Untuk data persentase yang diperoleh dari SDN Ngadiluwih 2 dapat dilihat pada Gambar 1. Komponen yang digunakan di dalam angket siswa meliputi, (A) Apakah menurut kamu pelajaran IPS lebih sulit dari pelajaran lain?, (B) Apakah kamu terlibat aktif dalam pembelajaran IPS? (C) Apakah kalian merasa puas dengan proses pembelajaran yang diterapkan guru? (D) Apakah saat mengajar guru menggunakan media pembelajaran? (E) Apakah jika guru menggunakan media, kamu antusias mengikuti pembelajaran?.



Gambar 1. Hasil Jawaban analisis kebutuhan media pembelajaran siswa kelas 5 SDN Ngadiluwih 2

Komponen yang digunakan untuk analisis kebutuhan guru meliputi, (A) Apakah kurikulum yang diberlakukan disekolah? (B) Bahan ajar apa yang

digunakan selama pembelajaran? (C), Apakah dalam pembelajaran IPS bapak/ibu guru menggunakan media pembelajaran? (D), Apakah media ajar yang dipakai selama ini masih ditemukan kelemahan? (E) Apakah peserta didik antusias saat proses pembelajaran IPS? Analisis kebutuhan yang dilakukan kepada guru kelas 5 SDN Ngadiluwih 2 mendapatkan hasil angket yang dapat dilihat di Tabel 1.

Tabel 1. Angket Kebutuhan Guru

KODE	GURU
A	Kurikulum K13
B	Buku paket, buku LKS dan alat peraga
C	Ya
D	Gambar Globe, peta dunia
E	Sebagian besar antusias dalam mengikuti pembelajaran

Berdasarkan hasil angket yang diperoleh dapat dilihat pada Gambar 1. Hasil analisis dari gambar 1 diperoleh informasi bahwa 18 dari 21 siswa menyatakan bahwa mata pelajaran IPS tidak lebih sulit dari mata pelajaran lain. Dan 16 dari 21 siswa menyatakan bahwa jika guru menggunakan media mereka akan antusias dalam mengikuti pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan siswa kelas 5 diperoleh hasil bahwa mereka menginginkan media pembelajaran yang lebih menumbuhkan keaktifan mereka tidak hanya dengan menggunakan gambar yang dipakai oleh guru melainkan juga melibatkan mereka untuk menggunakan media tersebut.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan media pembelajaran yang diberikan kepada guru dapat diketahui bahwa guru hanya menggunakan media pembelajaran berupa gambar globe atau peta dunia. Karena jika guru hanya menggunakan media tersebut jelas membuat siswa hanya dapat melihat tetapi tidak bisa ikut aktif dalam menggunakan media pembelajaran. Maka dari itu guru membutuhkan media pembelajaran untuk membantu guru dapat menjelaskan dan dapat menarik perhatian siswa dalam proses belajar mengajar pada mata pelajaran IPS. Media pembelajaran yang dibutuhkan guru yaitu media permainan yang dapat menumbuhkan keaktifan siswa karena dengan media tersebut siswa akan lebih aktif dan cepat memahami materi. Dengan begitu, seiring berjalannya waktu hasil belajar siswa dapat meningkat.

Hasil analisa dalam penggunaan media pembelajaran guru belum pernah menggunakan media pembelajaran permainan semacam kartu monopoli sesuai perkembangan zaman dan kebutuhan siswa, inovasi berbagai media pembelajaran terus dilakukan guna mendukung proses pembelajaran. Hal ini berlaku bagi semua pengembangan media pembelajaran termasuk media pembelajaran yang digunakan pada mata pelajaran IPS. Faktor – faktor yang mempengaruhi kegiatan proses sistem pembelajaran diantaranya faktor guru, faktor siswa, dan prasarana, serta faktor lingkungan (Sanjaya, 2008). Hal ini dibuktikan dengan hasil angket

analisis kebutuhan media pembelajaran. Guru membutuhkan media pembelajaran yang mampu menarik perhatian siswa salah satunya adalah media pembelajaran yang berupa permainan agar siswa tidak merasa bosan.

Proses pembelajaran merupakan kegiatan yang dilakukan oleh dua pihak yaitu guru sebagai fasilitator dan siswa sebagai pembelajaran yang melibatkan perantara untuk menyampaikan pesan berupa pengetahuan (kognitif), dan keterampilan (psikomotor) (Hamid, *et al.* 2020), maka analisis kebutuhan tidak hanya dilakukan kepada guru saja tetapi juga dilakukan kepada siswa. Pakpahan, *et al.*, (2020) menyatakan bahwa media pembelajaran dapat memberikan pengalaman pendidikan yang bermakna bagi siswa.

Media dalam prespektif pendidikan merupakan instrumen yang sangat strategis dalam ikut menentukan keberhasilan proses belajar mengajar. Sebab keberadaannya secara langsung dapat memberikan dinamika tersendiri terhadap peserta didik. Menurut *Association for Education and Communication Technology* (AECT) mendefinisikan media yaitu segala bentuk yang dipergunakan untuk suatu proses penyaluran informasi. Sedangkan *Education Association* (NEA) mendefinisikan sebagai benda yang dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrumen yang dipergunakan dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar, dapat mempengaruhi efektifitas program instruksional. Dengan demikian maka media sangatlah dibutuhkan dalam rangka menunjang ketercapaian tujuan pembelajaran.

## KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SDN Ngadiluwih 2 dengan menyebarkan angket dan melakukan wawancara kepada guru kelas 5 dan siswa kelas 5 di SDN Ngadiluwih 2 dapat disimpulkan bahwa siswa dan guru membutuhkan media untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS materi negara ASEAN.

## DAFTAR RUJUKAN

- Sugiyono. 2016. Metode Penelitian dan Pengembangan. Bandung: Alfabeta.
- Sanjaya, W. (2008). Strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan. Jakarta: Prenada Media. <https://doi.org/2008>
- Wibawa, B & Mukti, F. (1991). Media Pengajaran. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Proyek Pembinaan Tenaga Kependidikan.
- Yaumi, M. (2017). *Belajar dan Mengajar dengan Media dan Teknologi Pembelajaran*. Watanpone, Sulawesi Selatan: Penerbit Syahadah.
- Arsyad, Azhar. 2013. Media Pembelajaran. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sapriya. 2015. Pendidikan IPS. Bandung: Remaja Rosdyakarya.
- Wardani, Naniek Sulistya, 2012. Pengembangan Model Pembelajaran. Salatiga: Widya Sari Press
- Dananjaya, Utomo, 2013. Media Pembelajaran Aktif. Bandung: Nuansa Cendekia.
- Pakkpahan, A.F., Ardiana, D.P.Y., Mewati, A.T., Wagiu, E.B. Simarta, J., Mansyur, M.Z., La lili, Purba, B., Kaunang, D.C.F.J. Jamaludin, dan Iskandar, A. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran. Yayasan Kita Menulis.
- <http://www.kitamenulis.id>
- AECT (Association for Educational Communication and Technology). Evaluating Media Programs District and School, Washington, D.C : The Association, 1976.