

ANALISIS KEBUTUHAN MEDIA SCRAPBOOK DI SD ISLAM AL – MUKHLISIN

Dinda Septiani¹, Dedi Supriadi², Maimunah³

^{1,2,3} Universitas Ibn Khaldun

Jl. K. H. Sholeh Iskandar KM 02 Bogor

¹dindaseptiani6074@gmail.com, ²Dedibs. 95 @gmail.com, ³maimunah.tp16@gmail.com

Abstrak : Tujuan dari penelitian adalah untuk menghasilkan sebuah analisis kebutuhan media yang mampu merangsang proses pembelajaran peserta didik. Penelitian ini menggunakan Teknik wawancara dan observasi, serta mengadopsi tahapan analisis kebutuhan pada Model Pengembangan Instruksional (MPI). Hasil dari penelitian ini adalah data analisis kebutuhan media *Scrapbook* yang akan digunakan pada tahap berikutnya, yaitu tahap pengembangan, dan revisi media *Scrapbook* untuk dapat memfasilitasi pendidik dalam proses belajar mengajar, serta dapat menunjang pemahaman dari peserta didik Ketika dalam proses belajar mengajar berlangsung.

Kata Kunci : *Media, Scrapbook, Pembelajaran. Model MPI.*

1. PENDAHULUAN

Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas). Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dalam proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif dapat mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Dalam Pendidikan akan selalu ada fase belajar, sebuah proses pembelajaran merupakan sebuah interaksi yang dilakukan oleh pendidik atau tenaga kependidikan kepada peserta didik untuk menunjang proses pembelajaran. Proses pembelajaran dilakukan dengan menggunakan media sebagai alat perantara agar proses pembelajaran nya dapat berjalan dengan baik, kurangnya media yang dapat menunjang proses pembelajaran dapat mempengaruhi peran yang kurang aktif dari masing-masing peserta didik di dalam kelas tersebut. Kurangnya media pembelajaran juga menjadi kesulitan yang dialami oleh tenaga kependidikan dalam menyampaikan materi di dalam kelas, dengan menggunakan media dalam proses pembelajaran tentunya hal tersebut dapat mempermudah pendidik atau tenaga kependidikan dalam proses belajar agar dapat berjalan dengan baik. Penggunaan media pembelajaran juga harus tepat untuk peserta didik agar mereka dapat memahami materi pembelajaran lebih cepat karena media yang digunakan tersebut dapat menarik perhatian dari masing-masing peserta didik.

Media adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk menyalurkan pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan siswa untuk belajar (Mairso, 1989). Teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. Jadi media adalah perluasan dari guru (Schram, 1982). *National Educational Asociation* (NEA) memberikan batasan bahwa media merupakan sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun audio visual termasuk teknologi perangkat kerasnya. *Asociation of Education Comunication Technology* (AECT) memberikan batasan bahwa media merupakan segala bentuk dan saluran yang dipergunakan untuk proses penyaluran pesan.

Arsyad (2016) bahwa media berbasis cetakan yang paling umum dikenal adalah buku teks, buku pantun, jurnal, majalah dan lembaran kertas. Dalam media berbasis cetakan ini terdapat enam hal yang harus diperhatikan saat merancang, Yaitu konsistensi, format, organisasi, daya Tarik, ukuran huruf, dan penggunaan spasi kosong. *Graphics* berasal dari bahasa Yunani : *graphikos* yang berarti melukis atau menggambarkan dengan garis-garis (Withic & Schuler).

Scrapbook berasal dari kata *scrap* yang dalam Bahasa Inggris artinya barang sisa. *Scrapbook* merupakan seni kreatif menempelkan foto, barang-barang sisa, dan sejenisnya pada sebuah media (biasanya kertas). Tapi meskipun namanya “*scrap*”, bahan pembuat *scrapbook* kini semakin berkembang tidak melulu dari barang bekas. Pembuatan *scrapbook* sekarang lebih indah, *scrapbook* dibuat dengan menggunakan bahan-bahan khusus untuk *scrapbooking*. Di beberapa kota besar seperti Jakarta, Bandung, Surabaya, sudah banyak toko khusus yang menjual material *scrapbook*.

Scrapbook adalah seni dan Teknik menghias album foto keluarga atau pribadi, penampilannya menjadi lebih indah. *Scrapbook* tidak sekedar menempel kertas bergambar, tapi juga menuangkan ekspresi dengan harmonisasi warna, motif serta bentuk. Misalnya, puisi, atau kata-kata indah, dalam perkembangannya, media dan material *scrapbook* menjadi lebih bervariasi. Tidak hanya pada album foto, tetapi juga bingkai atau frame, atau media lain yang memiliki permukaan yang rata. Materialnya pun tidak terbatas pada kertas, aneka benda bekas pakai pun dimanfaatkan, seperti pernik kecil dari plastik.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Norma Azizah, dkk. (2020), permasalahan yang terjadi dalam penelitian ini ialah proses belajar mengajar di kelas kurang maksimal. Dan belum banyak menggunakan media pembelajaran, dan hasil belajar siswa masih dibawah KKM (Kriteria Ketuntasan Maksimal). Maka dari itu, salah satu solusi dari permasalahan ini ada membuat sebuah media yang bisa digunakan dan cocok dipadukan dengan materi IPA adalah media *Scrapbook* yang dilengkapi banyak warna dan gambar-gambar, serta hiasan kreatif dari pembuatannya, ini akan memudahkan siswa dalam mengenal bentuk dan fungsi bagian tubuh hewan dan tumbuhan. Hasil dari penelitian tersebut terbukti bahwa media pembelajaran *Scrapbook* layak dan praktis untuk digunakan.

2. METODE PENELITIAN

Dalam menganalisis kebutuhan terhadap media *Scrapbook*, peneliti melakukan tiga tahap analisis yang diadopsi dari model Pengembangan Instruksional, yang terdiri dari tiga langkah diantaranya, yaitu tahap 1) mengidentifikasi kebutuhan kebutuhan instruksional dan menulis tujuan umum, 2) melakukan analisis instruksional, 3) mengidentifikasi perilaku dan karakteristik awal peserta didik. Penelitian ini dilakukan di SD Islam Al – Mukhlisin, pengumpulan data dilakukan dengan Teknik wawancara, observasi dan menyebarkan angket kepada responden, yaitu ahli materi, ahli bahasa, ahli desain pembelajaran dan ahli media. Selanjutnya, jenis data yang digunakan pada penelitian ini yaitu berupa data kualitatif sebagai data pokok yang nantinya akan memberikan gambaran jawaban mengenai analisis yang dilakukan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Mengidentifikasi Kebutuhan Instruksional dan Menulis Tujuan Umum (TIU)

Hal yang peneliti lakukan pada tahap pertama ini adalah dengan mewawancarai kepada guru untuk mengetahui hal-hal apa saja yang perlu peneliti lakukan untuk mengatasi masalah yang terjadi di SD Islam Al – Mukhlisin.

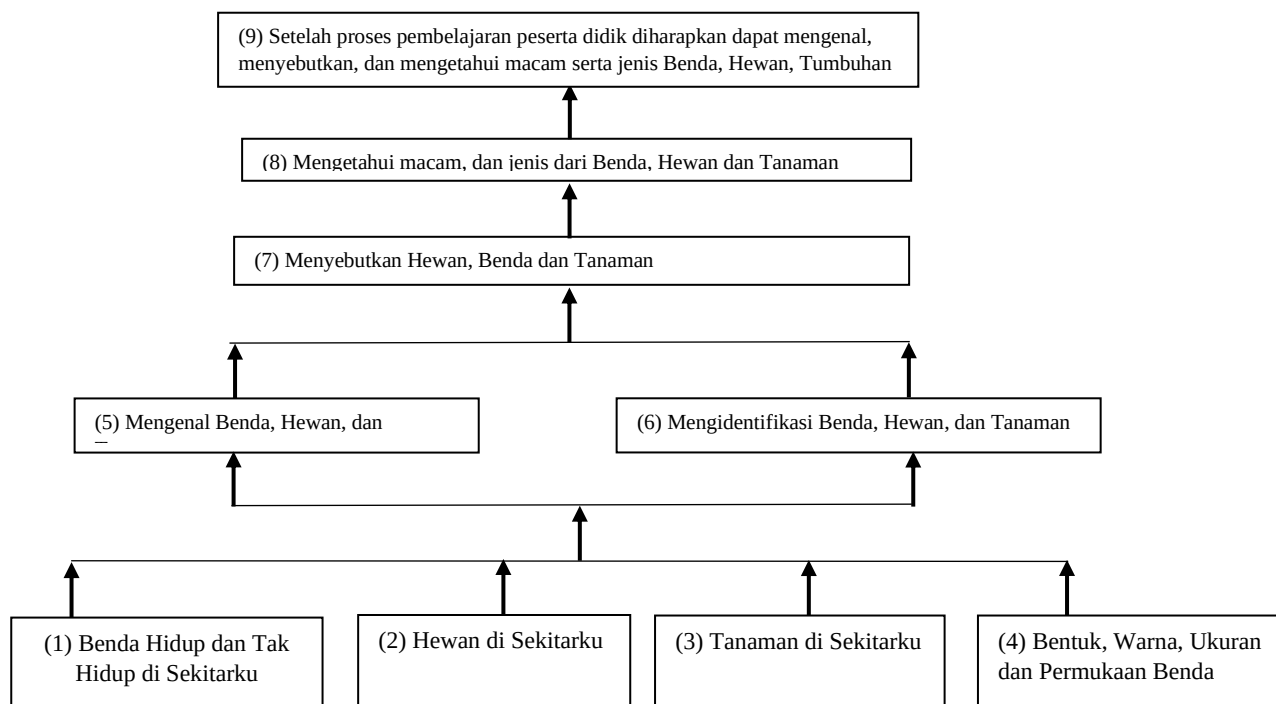
Hasil dari identifikasi di atas, penulis dapat merumuskan Tujuan Instruksional Umum (TIU) sebagai berikut :

1. Setelah proses pembelajaran peserta didik diharapkan dapat mampu memahami bagaimana cara membaca dan meng-eja sebuah kata atau kalimat.
2. Setelah proses pembelajaran peserta didik diharapkan dapat mengenal benda, hewan dan tanaman di sekitarku. Dimulai dari mengurutkan benda hidup dan benda mati, mengenal hewan, dan mengenal tanaman di sekitarku, bentuk, mengenal dan mengetahui warna dan ukuran permukaan benda, serta diharapkan peserta didik mampu memahami mata pelajaran bahasa indonesia dengan baik.

b. Melakukan Analisis Instruksional

Tahap kedua yang perlu dilakukan setelah melakukan identifikasi kebutuhan instruksional dan menulis tujuan umum yaitu melakukan analisis instruksional, dengan membuat peta kompetensi dimulai dari hal termudah hingga yang paling sulit.

a. Tema 7 tentang Benda, Hewan dan Tanaman di Sekitarku



c. Mengidentifikasi Perilaku dan Karakteristik Awal Peserta Didik

Tahap ketiga, yaitu mengidentifikasi perilaku dan karakteristik awal peserta didik. Hal ini sangat penting untuk dilakukan karena karakteristik anak usia dini masih sangat rentan terhadap hal baru dan perlu untuk menyesuaikan media, atau media untuk belajar yang nantinya tetap untuk digunakan oleh karakteristik yang ada pada peserta didik tersebut.

Berdasarkan hasil wawancara menunjukkan bahwa rata rata dari karakteristik peserta didik pada kelas 1 SD Islam Al - Mukhlisin ini cenderung aktif dan cepat tanggap dalam hal menulis dan mengenal huruf, akan tetapi ada beberapa siswa yang cenderung kesulitan dalam hal tersebut, dikarenakan beberapa siswa ini tidak paud atau tk sehingga pemahaman tentang mengenal huruf, membaca dan menulis masih sangat kurang. Bahkan ada beberapa anak yang setelah selesai belajar langsung bermain, karena anak tersebut masih dalam proses adaptasi dari lingkungan TK ke SD sehingga harus dilakukan pendekatan khusus terhadap lingkungan sekolah. Pada karakteristik anak usia dini biasanya mereka menyukai media pembelajaran yang menarik untuk menunjang minat peserta didik tersebut.

Berdasarkan apa yang telah ditemukan di lapangan, maka perlu dikembangkan sebuah media pembelajaran yang dapat memfasilitasi siswa untuk lebih aktif, kreatif dan semangat dalam belajar terlebih dalam hal membaca dan menulis. Sejalan dengan hal tersebut peneliti mengembangkan media *Scrapbook* dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk kelas 1 SD Islam Al – Mukhlisin. Dibuatnya media *Scrapbook* ini dikarenakan di SD Islam Al – Mukhlisin masih.

Media pembelajaran *Scrapbook* ini dibuat dengan kondisi anak yang menyukai banyak hal yang baru, yang menyukai banyak gambar-gambar yang berwarna.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan maka dapat diambil kesimpulan bahwa analisis kebutuhan media *Scrapbook* di SD Islam Al – Mukhlisin ini masih kurang dalam penggunaan media, guru hanya menggunakan alat praga seadanya untuk menunjang proses pembelajaran peserta didik. Peserta didik juga mudah sekali merasa jenuh ketika proses pembelajaran berlangsung, dengan itu peserta didik sulit untuk menangkap materi yang tekah guru ajarkan kepada peserta didik tersebut, guru juga hanya berpacu terhadap media yang disediakan oleh sekolah dan alat peraga seadanya saja. Sejalan dengan itu, maka perlu dikembangkan media pembelajaran *Scrapbook* agar peserta didik dapat memiliki semangat dan motivasi dalam belajar. Dan guru dapat dengan mudah menyampaikan materi pelajaran terkait dengan materi yang akan disampaikan. Media pembelajaran *Scrapbook* dibuat sesuai dengan karakteristik peserta didik, dengan itu dapat kita liat di tiga tahap model pengembangan instruksional, bahwasannya Langkah pertama yang dilakukan itu adalah, dengan mewawancarai guru di sekolah tersebut untuk mengetahui hal apa saja yang terjadi di sekolah. Dalam tahap pertama ini, peneliti diharapkan dapat menulis tujuan instruksional umum (TIU), sedangkan dalam tahap kedua peneliti diharapkan dapat menuliskan tujuan instruksional umum dalam bentuk peta kompetensi, dan dalam tahap ketiga yaitu peneliti dapat mengidentifikasi perilaku dan karakteristik awal peserta didik, hal tersebut dapat dilakukan dengan cara mewawancarai salah satu guru yang berada di SD Islam Al – Mukhlisin tersebut.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Hardiana, Iva. (2015). Terampil Membuat 42 Kreasi Mahar *Scrapbook*. Jakarta : Pustaka Utama.
- Hardiana, Iva. (2010). Terampil Membuat 50 Kreasi *Scrapbook* Cantik Pada Frame. Jakarta : Pustaka Utama.
- Hasbullah, (2016). Dasar Dasar Ilmu Pendidikan, Banjarmasin : PT Grafindo Persada.

- Pribadi, Benny. (2017). Media dan Teknologi Dalam Pembelajaran. Jakarta : Rawamangun.
- Riyana Cepi dan Susilana Rudi. (2014). Media Pembelajaran hakikat, pengembangan, pemanfaatan, dan penilaian. Bandung : Kencana.
- Suparman, Atwi. M. (2018). Desain Instruksional Modern, Jakarta : Penerbit Erlangga