

ANALISIS KEBUTUHAN PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA PADA MATA PELAJARAN IPA KELAS VI MI PUI HEGARMANAH

Dhea Feby Nazela¹, Kurnia², Ika Suartika³

Universitas Ibn Khaldun Bogor

Jl. KH. Sholeh Iskandar KM. 02 Bogor

¹dheafeby14@gmail.com, ²kurniati@uika-bogor.ac.id, ³ikasuartika3@gmail.com

Abstrak: Tujuan penelitian ini adalah mengumpulkan informasi awal untuk merancang media ular tangga mata pelajaran IPA. Penelitian ini menggunakan model ADDIE dan Metode yang digunakan dalam pengumpulan informasi awal adalah studi literatur dan studi lapangan. Studi literatur dilaksanakan dengan mengumpulkan penelitian dan sumber yang relevan serta mengkaji konsep-konsep pada materi IPA sebagai dasar pengembangan media ular tangga sedangkan studi lapangan dilakukan dengan cara terjun langsung ke sekolah dan wawancara kepada wali kelas VI sekaligus guru pada mata pelajaran IPA di MI PUI Hegarmanah. Berdasarkan studi literatur media sederhana ular tangga membantu siswa dalam memahami konsep pembelajaran IPA belajar sambil bermain.

Kata Kunci: *media ular tangga, model ADDIE, IPA, studi literatur*

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (UURI No. 20 Th. 2003: 2). Pendidikan merupakan kebutuhan primer bagi manusia untuk menjalani kehidupannya sehingga begitu penting dalam kehidupan manusia.

Pendidikan adalah proses perubahan sikap dan tata laku seseorang atau kelompok orang untuk mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan. Sejak dini manusia sudah membutuhkan pendidikan dalam proses perkembangannya menjadi bermain.

Usia rata-rata anak Indonesia saat masuk sekolah dasar adalah 6 tahun dan selesai (lulus) pada usia 12 tahun. Jika merujuk pada pembagian tahapan perkembangan anak, maka anak usia sekolah berada pada dua masa perkembangan, yang pertama yaitu masa kanak-kanak tengah (6-9 tahun), dan yang kedua yaitu masa kanak-kanak akhir (10-12 tahun).

Anak-anak usia sekolah memiliki karakteristik yang berbeda dengan anak-anak yang usianya lebih muda. Ia senang bermain, senang bergerak, senang bekerja dalam kelompok, dan senang merasakan atau melakukan sesuatu secara langsung. Oleh karena itu, guru sebaiknya mengembangkan proses pembelajaran yang mengaitkan antara permainan dengan pelajaran, kemudian guru juga dapat mengusahakan anak berpindah atau bergerak, anak juga diajarkan cara bekerja atau belajar dalam kelompok, serta guru memberikan kesempatan untuk terlibat langsung dalam pembelajaran.

Pemahaman tentang anak merupakan suatu awal keberhasilan dalam pendidikan. Dunia anak merupakan dunia bermain, di saat mereka bermain anak-anak akan menyerap segala sesuatu yang terjadi di lingkungan sekitarnya, sebagaimana yang diungkapkan oleh Maslichatoen bahwa “bermain juga merupakan tuntutan dan kebutuhan yang esensial bagi anak Usia Sekolah Dasar, melalui kegiatan bermain anak akan dapat mencapai tuntutan dan

kebutuhan perkembangan dimensi dari motorik, kognitif, kreativitas, bahasa, emosi, sosial, nilai, dan sikap hidup”.

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan ilmu yang berhubungan dengan cara mencari tahu tentang alam sekitar secara sistematis. Tujuan pembelajaran IPA tersebut dapat dicapai dengan kegiatan pembelajaran yang mengoptimalkan kemampuan siswa dan terjadi interaksi timbal balik antara guru dan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Sadirman (2011) dalam kegiatan pembelajaran hal yang paling penting adalah guru sebagai pengajar tidak mendominasi kegiatan pembelajaran, namun membantu dalam menciptakan kegiatan pembelajaran yang kondusif dan memberikan motivasi serta bimbingan kepada siswa agar mampu mengembangkan potensi dan kreativitasnya (Hisbullah, 2018). Dengan adanya pembelajaran yang dilakukan dengan melakukan praktek secara langsung di alam dapat meningkatkan pemahaman pada siswa itu sendiri yang nantinya akan mendorong siswamenjadi seorang saintis.

Rendahnya kemampuan guru dalam membuat sebuah media merupakan faktor utama yang menyebabkan rendahnya capaian prestasi belajar Indonesia, kurangnya keterampilan tenaga pendidik dalam pengelolaan pembelajaran.

Hasil observasi pra penelitian pada kelas VI di MI PUI Hegarmanah, diperoleh informasi mengenai rendahnya kemampuan belajar. Dilihat dari proses pembelajaran IPA siswa yang aktif hanya 30% dari 21 siswa pada saat proses pembelajaran sisanya pasif, media pembelajaran yang terbatas seperti media gambar yang ada di dinding kelas, papan tulis, LKS pegangan siswa ketika belajar, dan buku paket itupun hanya untuk pegangan guru saja. Selain itu tidak adanya penggunaan media pembelajaran yang dapat mendukung materi masa pubertas. Perlu adanya peningkatan media pembelajaran agar siswa tertarik belajar mata pelajaran IPA, metode pembelajaran guru dan siswa sifatnya masih satu arah dimana guru lebih aktif dalam kelas dibandingkan siswanya yang pasif, nilai IPA siswa dominan masih rendah. sehingga nilai rata-rata hasil belajar siswa adalah 50 dengan nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum) IPA yaitu dengan nilai 67.

Berdasarkan penjelasan tersebut, Peneliti menganggap perlu digunakan media pembelajaran sederhana untuk peserta didik kelas VI yang di dalamnya membuat permainan sehingga bisa membuat siswa belajar juga diselingi dengan bermain. Media pembelajaran sederhana yang memuat unsur permainan, kesederhanaan, keterpaduan, penekanan, keseimbangan dan bentuk.

Kita mengetahui bahwa permainan ular tangga adalah salah satu jenis permainan tradisional yang mendunia. Permainan ini tidak hanya berlaku di Negara Indonesia saja, tetapi juga di berbagai negara lain di dunia. Permainan ini merupakan jenis permainan kelompok, melibatkan beberapa orang dan tidak dapat digunakan secara individu. Secara psikologis, ular tangga terbukti dapat meningkatkan kemampuan anak-anak untuk berinteraksi dengan kehidupan sosial.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah Reseach and Development atau dapat diartikan penelitian dan pengembangan. Tujuan R&D dalam pendidikan bukanlah untuk memformulasi atau menguji teori tetapi adalah untuk mengembangkan produk-produk yang efektif untuk digunakan di sekolah). Produk-produk tersebut dapat berupa kurikulum yang spesifik untuk keperluan pendidikan tertentu, metode mengajar, media pendidikan, buku ajar, kompetensi tenaga kependidikan, sistem evaluasi, model uji kompetensi.

Pelaksanaan penelitian ini dilaksanakan pada Bulan Desember tahun 2022 untuk kelas VI MI PUI Hegarmanah yang beralamat di MI PUI Hegarmanah yang berlokasi di Kp. Hegarmanah RT/RW 01/04 Desa Cibeber Kecamatan Leuwiliang Kabupaten Bogor. Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan menggunakan metode deskriptif. Teknik pengambilan sampel instrumen yang digunakan adalah observasi, wawancara dengan guru dan peserta didik kelas VI.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas dari 21 siswa ada 70% siswa yang merasa bahwa pembelajaran menggunakan buku tidak dapat diserap dengan baik. Karena menurut mereka proses pembelajaran tersebut cenderung menjenuhkan dan terkadang gambar yang terdapat didalam buku tidak dapat dilihat dengan jelas, metode pembelajaran guru dan siswa sifatnya masih satu arah dimana guru lebih aktif dalam kelas dibandingkan siswanya yang pasif, nilai IPA siswa dominan masih rendah. sehingga nilai rata-rata hasil belajar siswa adalah 50 dengan nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum) IPA yaitu dengan nilai 67. Mereka pun berharap dapat melakukan pembelajaran secara langsung menggunakan metode yang dirasa dapat meningkatkan motorik siswa seperti menggunakan papan permainan ular tangga.

Berdasarkan hasil penelitian di atas dapat diketahui bahwa kemampuan motorik siswa kelas VI di Madrasah Ibtidaiyah PUI Hegarmanah tersebut sebagian besar masih belum dikembangkan dengan baik dikarenakan proses pembelajaran yang dilakukan masih melakukan metode pemahaman melalui visual atau gambar dan juga deskripsi yang ada didalam buku pendamping pembelajaran saja. Perlu ada metode lain yang dilakukan agar kemampuan motorik siswa dapat dikembangkan dengan baik. Berdasarkan langkah-langkah sistem dalam pembelajaran dengan pendekatan model ADDIE, maka prosedur dan tahap pengembangannya sebagai berikut :

1. Analisis (Analysis)

Melakukan analisis kebutuhan berfungsi untuk menentukan tujuan program atau produk yang akan dikembangkan. Pada tahap ini peneliti melakukan studi pendahuluan untuk mengumpulkan data terkait permasalahan yang dihadapi dalam kegiatan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. melakukan observasi yang dilakukan baik kepada siswa maupun guru mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam yang sekaligus menjadi wali kelas siswa kelas VI MI PUI Hegarmanah, dengan menggunakan kuesioner analisis kebutuhan dan wawancara. Analisis kebutuhan siswa dalam penelitian ini menggunakan sampel satu kelas yang terdiri dari 21 peserta didik.

2. Desain (Design)

Setelah melakukan analisis, kemudian dilanjutkan pada tahap kedua, yaitu tahap desain (Design). Tahap ini dilakukan untuk mendesain media pembelajaran, yaitu membuat rancangan awal untuk media pembelajaran IPA. Rancangan awal media pembelajaran dibuat terlebih dahulu dirancang melalui Aplikasi Canva berbentuk konsep permainan atau alur dari permainan yang ingin disampaikan melalui soal-soal yang terdapat dalam media permainan ular tangga untuk dapat membuat peserta didik lebih bisa memecahkan soal IPA terutama pada soal materi masa pubertas. Kemudian membuat rancangan bentuk media yang akan dikembangkan dengan menggunakan Canva.

3. Pengembangan (Development)

Prosedur yang dilakukan pada tahap pengembangan penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Produk awal desain media pembelajaran : Media Pembelajaran yang akan digunakan dalam penelitian berupa Media permainan ular tangga IPA dengan menggunakan aplikasi Canva untuk desainnya lalu dicetak dan ditempel di papan. Media permainan ular tangga IPA ini dibuat sesuai dengan desain yang telah dibuat sebelumnya.
- b. Menyusun instrumen validasi: Instrumen media pembelajaran harus dilakukan validasi oleh ahli terlebih dahulu sebelum uji coba ke lapangan. Oleh sebab itu, peneliti menyusun instrumen validasi seperti lembar validasi untuk seluruh media pembelajaran.
- c. Melakukan Validasi Ahli: Validasi ahli merupakan tahapan dimana seorang peneliti meminta bantuan ahli untuk menilai produk awal berdasarkan kriteria yang telah ditentukan sebelumnya. Validasi ahli suatu media dapat melibatkan 1 orang ahli materi dari guru IPA kelas VI, 1 orang ahli media dari dosen, dan 1 orang ahli desain dari dosen . Dari pelaksanaan validasi oleh ahli ini akan diketahui apakah instrumen yang kita telah buat sudah layak untuk uji coba atau belum. Jika belum kita harus melakukan revisi sesuai dengan saran dari ahli, dan sebaliknya jika sudah dapat kita uji coba produk tersebut.
- d. Uji Coba Produk: Produk yang telah di validasi oleh ahli dan telah direvisi jika ada kekurangan atau apapun sesuai saran dari ahli dapat kita uji cobakan produk tersebut. Ujicoba tersebut dilakukan agar dapat mengetahui apakah produk yang dihasilkan dapat digunakan dalam pembelajaran atau tidak. Jika dapat digunakan, maka produk tersebut siap diimplementasikan

4. Implementasi (Implementation)

Pada fase ini, dibuat prosedur untuk pelatihan bagi peserta pelatihan dan instruktornya/fasilitator. Pelatihan bagi fasilitator meliputi materi kurikulum, hasil pembelajaran yang diharapkan, metoda penyampaian dan prosedur pengujian. Implementasi dari media pembelajaran permainan ular tangga yang dikembangkan yaitu dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk menunjang kegiatan pembelajaran agar peserta didik lebih aktif, tertarik, dan bisa paham serta dapat memecahkan soal-soal IPA yang kompleks khususnya materi masa pubertas.

5. Evaluasi (Evaluation)

Fase evaluasi terdiri atas dua bagian yaitu formatif dan sumatif. Evaluasi formatif terjadi disetiap tahapan proses ADDIE. Evaluasi sumatif terdiri atas test yang dirancang untuk domain yang terkait kriteria tertentu dan memberikan peluang umpan balik dari pengguna. Evaluasi adalah suatu proses yang dilakukan secara berkelanjutan. Artinya dalam pelaksanaannya tahap evaluasi bisa saja tidak cukup dilakukan satu kali, apabila dalam projek pengembangan yang dilakukan terdapat berbagai hal yang belum memenuhi kebutuhan peserta didik. Dengan demikian, dapat dilakukan langkah-langkah ADDIE selanjutnya sehingga tujuan yang diinginkan dapat tercapai.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut. Untuk mengembangkan media pembelajaran ular tangga peneliti memerlukan informasi dasar untuk mengumpulkan informasi agar dapat menghasilkan produk, peneliti menggunakan metode kualitatif. Peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE, model ini terdiri dari 5 tahapan yaitu analisis, desain, pengembangan dan implementasi. Penelitian ini hanya sampai pada tahap analisis kebutuhan. Informasi yang telah

didapatkan harus dilanjutkan ke tahap selanjutnya, yaitu pengembangan serta evaluasi dan revisi sehingga dapat menjadi media pembelajaran ular tangga untuk memfasilitasi kegiatan belajar mahasiswa. Sebagai tindak lanjut dari penelitian ini, maka dikemukakan saran yaitu hendaknya melakukan analisis kebutuhan dengan skala yang lebih luas serta melanjutkan penelitian ini hingga menghasilkan produk yang valid dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran dikelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Kiram, Yanuar. 1992, Belajar Motorik, Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Proyek Pembinaan Tenaga Kependidikan.
- hisbullah S.Pd., M. N. (2018). *pembelajaran ilmu pengetahuan alam disekolah*. aksara timur.
- Webster, E. K., Martin, C. K., & Staiano, A. E. (2018). Fundamental motor skills, screen-time, and physical activity in preschoolers. *Journal of Sport and Health Science*. <https://doi.org/10.1016/j.jshs.2018.11.006>
- Abdelkarim, O., Ammar, A., Chtourou, H., Wagner, M., Knisel, E., Hökelmann, A., & Bös, K. (2017). Relationship between motor and cognitive learning abilities among primary school-aged children. *Alexandria Journal of Medicine*, 53(4), 325–331. <https://doi.org/10.1016/j.ajme.2016.12.004>
- Hands, B., McIntyre, F., & Parker, H. (2018). The General Motor Ability Hypothesis: An Old Idea Revisited. *Perceptual and Motor Skills*, 125(2), 213–233. <https://doi.org/10.1177/0031512517751750>
- Fabiana Meijon Fadul. (2019). Metode Penelitian Kuantitatif, 50–65.
- Istiqomah, H., & Suyadi, S. (2019). Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Sekolah Dasar Dalam Proses Pembelajaran (Studi Kasus Di Sd Muhammadiyah Karangbendo Yogyakarta). *El Midad*, 11(2), 155–168. <https://doi.org/10.20414/elmidad.v11i2.1900>