

Analisis Kebutuhan Siswa Terhadap Media Video Animasi Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas 1 Sd

Sulistiya¹, Kurniati², Maimunah³

¹²³Universitas Ibn Khaldun Bogor

Jl. KH. Sholeh Iskandar KM. 02 Bogor

¹slsty299@gmail.com, ²maimunah.tp16@gmail.com, ³kurniati@uika-bogor.ac.id

Abstrak : Analisis kebutuhan digunakan untuk mengetahui masalah awal yang ada disekolah yang dijadikan sebagai tempat penelitian sehingga diketahui masalah yang sedang terjadi. Analisis kebutuhan merupakan studi pendahuluan dalam tahapan model pengembangan 4-D Thiagarajan yaitu tahap *define* termasuk di dalamnya yaitu analisis awal, analisis siswa dan analisis kurikulum. Kemudian tahap ini juga dilakukan kajian pustaka, dipilih beberapa penelitian yang serupa dengan penelitian yang akan dilaksanakan. Melalui kajian pustaka ini, akan dianalisis bagaimana runtun dari penelitian pengembangan yang serupa dan bagaimana penelitian pengembangan media pembelajaran sebelumnya dapat dikatakan praktis dan tervalidasi oleh ahli media maupun ahli materi.

Kata kunci : *analisis kebutuhan, model pengembangan 4-D*

1. Pendahuluan

Program pembelajaran direncanakan berdasarkan kebutuhan dan karakteristik siswa serta diarahkan kepada perubahan tingkah laku siswa sesuai dengan tujuan yang akan dicapai. Dalam mencapai sebuah pembelajaran SD yang berkualitas tentu bukan hanya mendasarkan pada teori dan kurikulum saja tetapi juga menyangkut elemen-elemen yang harus diperhatikan di dalamnya. Harus diperhatikan terlebih dahulu ketersediaan seorang tenaga pendidik yang mumpuni sehingga mampu mengondisikan pembelajaran yang berlangsung dengan baik dan kesiapan para peserta didik dalam menerima pembelajaran yang disampaikan oleh tenaga pendidik, selain itu ketersediaan sarana prasarana yang digunakan sebagai media pembelajaran juga harus diperhatikan.

Berdasarkan wawancara dengan Hilwatunni'am yang telah dilakukan pada tanggal 10 november 2022 di SDIT Khoiru Ummah bahwa karakteristik anak kelas 1 SD memiliki sifat yang bervariasi, rasa ingin tahu yang tinggi, siswa energik aktif, spontan dalam berbicara, dan imajinasi yang tinggi serta memiliki keunikannya masing-masing. Sikap siswa dalam proses pembelajaran tergantung dari materi yang di sampaikan, ketika materi pembelajaran itu menarik maka siswa akan senang dan memperhatikan sedangkan jika materi di rasa tidak menarik maka siswa merasa bosan dan tidak akan memperhatikan materi pembelajaran. Kemampuan siswa dalam pembelajaran pasti berbeda-beda, ada yang bisa menulis tapi tidak bisa membaca, sudah bisa membaca tapi tidak bisa menghitung dan bisa menghitung tapi tidak bisa menulis. Sebagai guru harus bisa mengatasi hal tersebut terutama membantu siswa yang kesulitan dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan alat penyampai pesan dari guru ke siswa pada kegiatan belajar mengajar. Hubungan komunikasi akan berjalan lancar dengan maksimal apabila memanfaatkan alat bantu yang disebut media komunikasi (Hamalik, 1994). Sementara menurut (gagbe, 1987) secara implisit menyatakan media pembelajaran merupakan alat yang secara fisik dimanfaatkan dalam menyampaikan bahan pengajaran.

Media pembelajaran disebut juga sebagai sumber belajar yang mengandung materi instruksional di lingkungan belajar.

Video merupakan salah satu media yang praktis dan mudah digunakan untuk menyampaikan informasi melalui gambar bergerak dan suara secara bersamaan. Perkembangan teknologi saat ini juga telah memudahkan guru dan siswa untuk merancang video sendiri dan menggunakannya untuk mendukung kegiatan belajar dan mengajar. Oleh karena itu, pengetahuan teknologi digital, keterampilan menyajikan materi pelajaran dan penguasaan materi pelajaran sangat diperlukan dalam merancang video pembelajaran. Media audio visual diartikan sebagai suatu perantara yang penyampaiannya melalui suara dan gambar yang bergerak sehingga dapat membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap. Salah satu media video yang dapat digunakan dalam pembelajaran adalah media video animasi (Ummysalam, 2017).

Penelitian yang dilakukan oleh Ponza, P. J. R., Jampel, I. N., & Sudarma, I. K. (2018). Menyatakan hasil uji efektivitas pengembangan media video animasi pembelajaran terhadap prestasi belajar Tematik siswa, diketahui bahwa video animasi pembelajaran ini memberikan pengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa. Pada penelitian ini validitas hasil pengembangan animasi *stop motion* yaitu (1) menurut ahli isi berada pada kualifikasi sangat baik yaitu 96%, (2) menurut ahli desain pembelajaran berada pada kualifikasi sangat baik yaitu 92%, (3) menurut ahli media pembelajaran berada pada kualifikasi baik yaitu 86%.

2. Metode Penelitian

Metode adalah upaya mengimplementasikan rencana yang telah di susun. Metode penelitian merupakan upaya mengimplementasikan rencana yang telah disusun dalam penelitian (Sa'adah, 2020). Selanjutnya Menurut Sudaryanto dalam Rengganis, dkk., (2022:3) penelitian merupakan proses mengumpulkan dan menafsirkan data, kemudian secara cerdas dan meyakinkan mengkomunikasikan hasil dalam laporan yang menggambarkan apa yang ditemukan dari penelitian. Metode ilmiah juga dinilai lebih bisa diukur, dibuktikan dan dipahami dengan indera manusia. Penelitian yang menggunakan metode ilmiah disebut dengan penelitian (research) dapat juga didefinisikan sebagai rangkaian kegiatan ilmiah dalam rangka pemecahan suatu masalah.

Penelitian merupakan bagian dari usaha pemecahan masalah. Dalam kaitannya dengan hal ini, maka fungsi penelitian di sini adalah untuk mencari penjelasan dan jawaban terhadap permasalahan serta memberikan alternatif bagi kemungkinan yang dapat digunakan untuk pemecahan masalah. Secara umum, jenis metodologi penelitian dibedakan menjadi 3, yaitu kuantitatif, kualitatif dan pengembangan. Namun dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*).

Penelitian *Research & Development* atau lebih dikenal dengan penelitian pengembangan (R&D) merupakan salah satu pendekatan dalam penelitian yang digunakan untuk pengembangan lebih lanjut sebuah hasil penelitian atau produk penelitian. Penelitian Pengembangan (*Research & Development*) / (R&D) adalah metode penelitian yang menghasilkan sebuah produk dalam bidang keahlian tertentu, yang memiliki efektifitas dari sebuah produk tersebut (Saputro, 2021:8)

Penelitian dan Pengembangan (R&D) banyak dikembangkan oleh peneliti khususnya di bidang pendidikan Matematika. Metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan rancangan produk baru, menguji keefektifan produk yang telah ada serta mengembangkan dan

menciptakan produk baru. Produk baru yang telah diuji apabila dipergunakan dalam pekerjaan maka pelaksanaan pekerjaan tersebut akan lebih mudah, lebih cepat, kualitas dan kuantitas hasilnya pun akan meningkat (Yuliani & Banjarnahor, 2021).

Berdasarkan hasil pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan (R&D) merupakan salah satu pendekatan dalam penelitian yang digunakan untuk pengembangan lebih lanjut digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Pengembangan model pembelajaran R&D adalah untuk mengembangkan rancangan dalam lingkungan pembelajaran, perumusan kurikulum dan mengusahakan peran untuk pemahaman fundamental ilmiah. Tujuannya adalah untuk menghasilkan perangkat pembelajaran, seperti silabus, bahan ajar, media, modul praktikum, latihan kerja siswa, alat mengukur kemajuan belajar, alat mengukur hasil belajar, dan lain sebagainya.

3. Hasil dan Pembahasan

Analisis kebutuhan merupakan studi pendahuluan dalam tahapan model pengembangan 4-D Thiagarajan yaitu Define termasuk di dalamnya yaitu analisis awal, analisis siswa dan analisis kurikulum. Analisis ini digunakan untuk mengetahui masalah awal yang ada di sekolah yang dijadikan sebagai tempat penelitian sehingga diketahui masalah yang sedang terjadi. Kemudian tahap ini juga dilakukan kajian pustaka, dipilih beberapa penelitian yang serupa dengan penelitian yang akan dilaksanakan. Melalui kajian pustaka ini, akan dianalisis bagaimana runtun dari penelitian pengembangan yang serupa dan bagaimana penelitian pengembangan media pembelajaran sebelumnya dapat dikatakan praktis dan tervalidasi oleh ahli media maupun ahli materi. Pada penelitian ini dilakukan wawancara kepada guru Matematika Kelas 1 SDIT Khoiru Ummah. Berdasarkan wawancara dengan Hilwatunni'am yang telah dilakukan pada tanggal 10 november 2022 di SDIT Khoiru Ummah bahwa karakteristik anak kelas 1 SD memiliki sifat yang bervariasi, rasa ingin tahu yang tinggi, siswa energik aktif, spontan dalam berbicara, dan imajinasi yang tinggi serta memiliki keunikannya masing-masing.

Kemampuan siswa dalam pembelajaran pasti berbeda-beda, ada yang bisa menulis tapi tidak bisa membaca, sudah bisa membaca tapi tidak bisa menghitung dan bisa menghitung tapi tidak bisa menulis. Sebagai guru harus bisa mengatasi hal tersebut terutama membantu siswa yang kesulitan dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran untuk mata pelajaran Matematika kelas 1 SD adalah model pembelajaran ceramah. Buku penilaian BUPENA dijadikan sebagai acuan oleh guru untuk mengajar di SDIT Khoiru Ummah kelas 1 SD mata pelajaran Matematika. Media pembelajaran yang digunakan berupa media gambar.

Hasil wawancara inilah yang dijadikan salah satu acuan untuk mendesain media pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis video animasi Powtoon. Kemudian tahap ini juga dilakukan kajian pustaka, dipilih beberapa penelitian yang serupa dengan penelitian yang akan dilaksanakan. Melalui kajian pustaka ini, akan dianalisis bagaimana runtun dari penelitian pengembangan yang serupa dan bagaimana penelitian pengembangan media pembelajaran sebelumnya dapat dikatakan praktis dan tervalidasi oleh ahli media maupun ahli materi. Selanjutnya juga dilakukan analisis buku sebagai referensi penelitian pengembangan.

Selanjutnya analisis siswa, pada tahap ini dipelajari karakteristik peserta didik, misalnya: kemampuan, motivasi belajar, latar belakang pengalaman, dan sebagainya. Analisis siswa bertujuan untuk mengetahui kondisi siswa. Kondisi siswa yang di analisis mengenai pembelajaran matematika yang berkaitan dengan penggunaan media

pembelajaran oleh guru. Analisis siswa ini nantinya akan membantu dalam proses pengadaan media pembelajaran yang dapat digunakan guru yang akan dijadikan sampel dalam penelitian. Karakteristik perkembangan anak di SDIT Khoiru Ummah usia 7-8 tahun termasuk dalam kelompok anak usia dini yaitu anak usia pendidikan dasar, kelompok bermain, taman kanak-kanak, dan sekolah dasar kelas rendah. Perkembangan kognitif anak masih berada pada masa yang cepat. Dari segi kemampuan, secara kognitif anak sudah mampu berpikir bagian per bagian. Artinya, anak sudah mampu berpikir analisis dan sintesis, serta deduktif dan induktif. Analisis peserta didik ini nantinya akan membantu dalam proses pengadaan media pembelajaran yang dapat digunakan guru yang akan dijadikan sampel dalam penelitian.

Analisis kurikulum (perumusan tujuan pembelajaran) peneliti perlu mengkaji kurikulum yang berlaku pada saat ini. Dalam kurikulum terdapat kompetensi yang akan dicapai. Analisis kurikulum berguna untuk menetapkan pada kompetensi yang mana media pembelajaran akan dikembangkan. Tahap ini bertujuan untuk merumuskan tujuan pembelajaran yang tercantum dalam kurikulum. Tahap ini dilakukan dengan cara menganalisis kompetensi ini, kompetensi dasar, dan indikator pencapaian kompetensi yang dari analisis ini akan dirumuskan menjadi tujuan pembelajaran.

Dalam Penelitian ini hanya fokus mengembangkan media untuk materi membilang bilangan cacah sampai dengan 99, lambang bilangan cacah sampai dengan 99. Adapun kompetensi dasar dari materi tersebut yaitu menjelaskan makna bilangan cacah sampai dengan 99 sebagai banyak anggota suatu kumpulan objek dan menyajikan bilangan cacah sampai dengan 99 yang bersesuaian dengan banyak anggota kumpulan objek yang disajikan. Peneliti memilih untuk mengembangkan media dengan materi membilang bilangan cacah sampai dengan 99, lambang bilangan cacah sampai dengan 99. Dengan tujuan yaitu membilang secara urut untuk menentukan banyak benda dari sekumpulan benda (diam dan bergerak).

4. Simpulan

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan, ditemukan bahwa siswa tertarik dengan media video animasi dan membutuhkan video animasi dalam pembelajaran matematika. Media video animasi dibutuhkan agar dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa terhadap pelajaran matematika, sehingga siswa akan lebih aktif dalam kegiatan belajar mengajar khususnya pelajaran matematika. Hal ini sejalan dengan karakteristik perkembangan anak di SDIT Khoiru Ummah usia 7-8 tahun termasuk dalam kelompok anak usia dini yaitu anak usia pendidikan dasar, kelompok bermain, taman kanak-kanak, dan sekolah dasar kelas rendah.

5. Daftar Pustaka

- Batubara, H.H. (2021). *Media Pembelajaran MI/SD*. Semarang: CV Graha Edu.
- Mulyatiningsih, E. (2016). Pengembangan model pembelajaran. Diakses dari <http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/pengabdian/dra-endang-mulyatiningsih-mpd/7c-pengembangan-model-pembelajaran.pdf> pada September.
- Rajagukguk, K. P., Lubis, R. R., Kirana, J., & Rahayu, N. S. (2021). Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Model 4D Pada Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1).
- Sa'adah, N.R. (2020). *Metode Penelitian R&D (Research and Development) Kajian Teoritis dan Aplikatif*.

- Sadiman, A.S., Rahardjo, R., dan Haryono, A. (2010). *Media Pendidikan*. Cetakan ke-14. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sakdiah, H. (2022). *Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran Virtual Di Masa Pandemi Covid 19*. Bandung: CV. Media Sains Indonesia.
- Saputro, B. (2021). *Best Practices Penelitian Pengembangan (Research & Development)*. Lamongan: Academia Publication.
- Sutrisno. (2020). *Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar TIK Materi Topologi Jaringan Dengan Media Pembelajaran*. Malang: Ahli Media Press.
- Wuryanti, U., & Kartowagiran, B. (2016). Pengembangan media video animasi untuk meningkatkan motivasi belajar dan karakter kerja keras siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 7(2).
- Yuliani, W., & Banjarnahor, N. (2021). Metode Penelitian Pengembangan (Rnd) Dalam Bimbingan Dan Konseling. *QUANTA*, 5(3).