

ANALISIS KEBUTUHAN MEDIA PEMBELAJARAN KELAS III DI SDN CIAPUS 05

Siti Salmah¹, Zainal Abidin Arief², Umi Fatonah³

^{1,2,3}Universitas Ibn Khaldun Bogor

Jl Sholeh Iskandar KM 2, Kedung Badak, Kota Bogor, Jawa Barat

¹salmahalma.275.sa@gmail.com, ²zainalabidin.arief@uika-bogor.ac.id,

³umi.fatonah@uika-bogor.ac.id

Abstrak: Analisis kebutuhan merupakan tahapan yang sangat penting dalam mendesain media pembelajaran guna mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan kebutuhan mengajar guru. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui secara mendalam media pembelajaran seperti apa yang dibutuhkan dan sesuai dengan karakteristik siswa kelas III di SDN Ciapus 05. Metode penelitian yang digunakan adalah metode *Research and Development* (R&D). Teknik pengumpulan data pada penelitian ini berupa observasi dan wawancara. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dalam proses pembelajaran jarang atau bahkan tidak pernah menggunakan media pembelajaran dan pola pembelajarannya masih berpusat pada guru (*teacher center*). Penyebabnya adalah fasilitas yang kurang memadai dan guru yang kesulitan dalam mengembangkan mediana. Dengan demikian, dibutuhkan sebuah media pembelajaran yang bisa digunakan walaupun dengan keterbatasan yang ada serta mampu meningkatkan keaktifan peserta didik ketika proses pembelajaran.

Kata Kunci: Analisis kebutuhan, Media pembelajaran, Pengembangan

1. PENDAHULUAN

Setiap individu pada umumnya membutuhkan pendidikan, dengan adanya pendidikan kehidupan manusia akan dapat mengalami kemajuan. Semakin tinggi pendidikan seseorang semakin lebih baik masa depan seseorang. Perkembangan di segala aspek dalam dunia pendidikan sekarang ini sudah tentu menuntut pelaksana pendidikan untuk melakukan sebuah dukungan dalam pemberian materi pembelajaran. Namun pendidikan akan terlaksana jika semua aspek-aspek pendukung terpenuhi; baik guru, tenaga pendidikan, sarana dan prasarana yang di dalamnya terdapat media pembelajaran.

Dalam mendesain media pembelajaran, analisis kebutuhan merupakan tahapan yang sangat penting. Mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan kebutuhan mengajar guru adalah tujuan dari dikembangkannya sebuah media pembelajaran, karena dengan media pembelajaran yang sesuai akan membentuk sebuah interaksi dalam proses pembelajaran. Proses pengembangan media yang diawali dengan analisis kebutuhan memungkinkan hasilnya dapat dimanfaatkan secara optimal oleh guru dan siswa yang membutuhkan. Menurut Gupta (1999) dalam Chaeruman (2007), analisis kebutuhan adalah sebuah proses untuk menentukan alasan kesenjangan dalam kinerja atau metode untuk mengidentifikasi kebutuhan-kebutuhan baru dan masa depan. Analisis kebutuhan merupakan sebuah siklus yang integral dengan pengembangan program, implementasi, dan evaluasi, (Nasrulloh & Ismail, 2018). Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa analisis kebutuhan dalam menganalisa media pembelajaran adalah aktivitas yang bertujuan merekognisi kesenjangan baik dari diri peserta didik, media yang digunakan oleh guru, bahkan sarana dan prasana yang tersedia di sekolah.

Media adalah sarana yang memungkinkan penyampaian pesan atau berperan sebagai perantara dalam komunikasi antara pengirim pesan dan penerima pesan. Menurut Arsyad

(2013), media sebagai perantara yang digunakan pengguna untuk menyampaikan informasi kepada penerima yang dituju. Perantara dalam menyampaikan informasi dalam proses pembelajaran disebut sebagai media pembelajaran. Media sebagai komponen strategi pembelajaran merupakan wadah dari pesan yang oleh sumber atau penyalurnya ingin diteruskan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut, dan materi yang ingin disampaikan adalah pesan pembelajaran, dan tujuan yang ingin dicapai adalah terjadinya proses pembelajaran, (Trianto, 2010). Mudhlofir (2016) berpendapat bahwa media pembelajaran yaitu sebagai perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima mempunyai motivasi untuk belajar sehingga diharapkan dapat memperoleh hasil belajar yang lebih memuaskan, sedangkan bentuknya bisa bentuk cetak maupun non-cetak.

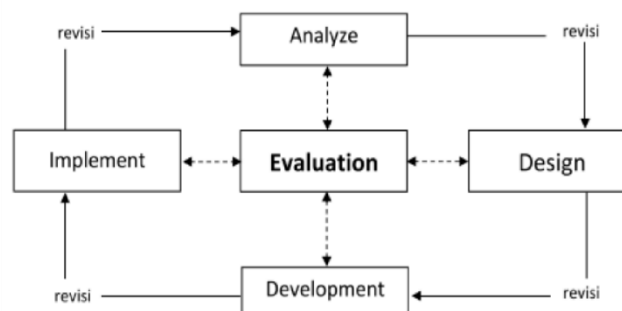
Berdasarkan pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah suatu alat yang dapat menggerakkan pikiran, emosi, fokus, dan minat siswa, sehingga memungkinkan terjadinya proses belajar yang efektif dan pencapaian kompetensi sesuai dengan yang diinginkan.

2. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk pada penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) atau menggunakan metode penelitian dan pengembangan. Sugiyono (2011) metode penelitian *Research and Development* (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Menurut Sujadi (2003), penelitian dan pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah mengembangkan suatu produk baru, atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggung jawabkan. Penelitian dan pengembangan ialah jenis penelitian dengan tujuan menghasilkan produk, alat, konsep, metode, program yang dapat menjadi solusi untuk mengatasi permasalahan pendidikan. Dalam metode ini terdapat proses yang disebut siklus R&D, yang diawali dengan adanya permasalahan yang membutuhkan solusi pemecahan dengan mengembangkan suatu produk, menentukan karakteristik produk yang akan dikembangkan, dibuat draf produk, diujicobakan di lapangan dengan disertai pengamatan dan evaluasi guna penyempurnaan yang dilakukan secara terusmenerus sampai dihasilkan produk yang terbaik.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian ADDIE. ADDIE sendiri adalah sebuah proses yang melayani sebagai *framework* pembimbing untuk berbagai kondisi yang kompleks, menyediakan hasil pengembangan pendidikan dan sumber belajar lainnya, (Branch, 2009). Menurut Reyza (2011) menjelaskan bahwa model pengembangan ADDIE merupakan model desain pembelajaran yang berlandaskan pada pendekatan sistem yang efektif dan efisien serta prosesnya yang bersifat interaktif yang hasil evaluasi setiap tahap dapat membawa pengembangan pembelajaran ke tahap berikutnya. Model ADDIE ini memiliki lima tahapan, yaitu Analisis (*Analysis*), perencanaan (*Design*), pengembangan (*Development or Production*), implementasi (*Implementation or Delivery*) dan evaluasi (*Evaluation*).

Model ADDIE dibuat skema oleh Branch sebagai desain sistem pembelajaran sebagai berikut:



Desain pengembangan yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah pengembangan model ADDIE, berikut tahapan-tahapan pengembangan tersebut:

1. Analisis (*Analysis*)

Pada tahap ini, kegiatan utama adalah menganalisis perlunya pengembangan model/metode pembelajaran baru dan menganalisis kelayakan dan syarat-syarat pengembangan model/metode pembelajaran baru. Untuk menentukan apa yang harus dipelajari, harus dilakukan beberapa kegiatan, diantaranya:

- a. Melakukan *need analysis* (analisis kebutuhan) yaitu untuk menentukan kemampuan-kemampuan atau kompetensi yang perlu dipelajari oleh peserta didik untuk meningkatkan hasil belajar;
- b. Melakukan *instructional analysis* (analisis instruksional) untuk mengetahui dan mengklarifikasi apakah masalah yang dihadapi memerlukan solusi berupa pembuatan perangkat pembelajaran dan apakah materi yang digunakan sesuai dengan Standar Kompetensi (SK) di sekolah dan sesuai dengan Kompetensi Dasar (KD) yang ingin di capai.

2. Perencanaan (*Design*)

Kegiatan ini merupakan proses sistematis yang dimulai dari menetapkan tujuan belajar, merancang skenario atau kegiatan belajar mengajar, merancang perangkat pembelajaran, merancang materi pembelajaran dan alat evaluasi hasil belajar. Rancangan model/metode pembelajaran ini masih bersifat konseptual dan akan mendasari proses pengembangan berikutnya. Tahap ini dikenal juga dengan istilah membuat rancangan.

3. Pengembangan (*Development or Production*)

Kerangka konseptual yang disusun dalam tahap desain selanjutnya dalam tahap pengembangan direalisasikan menjadi produk yang siap diimplementasikan.

4. Implementasi (*Implementation or Delivery*)

Pada tahap ini diimplementasikan rancangan dan metode yang telah dikembangkan pada situasi yang nyata yaitu di kelas. Produk penelitian yang telah dihasilkan harus diuji melalui beberapa tahapan yang ilmiah. Sehingga kevalidan, keterandalan dan kehasilgunaan bisa terukur dan teruji, seperti dilakukan uji ahli dan uji kelompok.

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap ini bisa dilakukan dengan memberikan evaluasi formatif maupun sumatif. Ini perlu dilakukan agar pembelajar mengetahui pemeroleh pengetahuan dan pemahaman dari pembelajar selama pembelajaran.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di SDN Ciapus 05 pada tanggal 30 April 2024, ditemukan bahwa di SD tersebut jarang atau bahkan hampir tidak menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran. Seperti yang dikatakan oleh wali kelas sekaligus guru kelas III dalam hasil wawancara yang dilakukan, penyebabnya adalah karena fasilitas sekolah yang kurang memadai, kendala lainnya adalah guru kesulitan dalam mengembangkan media pembelajaran, sehingga guru hanya memanfaatkan sumber belajar yang ada, seperti lingkungan sekitar dan menggunakan buku siswa sebagai media pembelajaran. Temuan lain dari hasil observasi yang dilakukan, pola pembelajaran yang digunakan masih terpusat pada guru (*teacher center*), pengetahuan ditransfer dari guru ke siswa dan diterima secara pasif. Oleh karena itu, peneliti akan mengembangkan sebuah media pembelajaran berupa *busy book* menggunakan model ADDIE dengan gambar-gambar penuh warna sehingga lebih menarik

perhatian siswa, dan berisi berbagai macam aktivitas di dalamnya yang dapat merangsang siswa untuk lebih aktif dalam pembelajaran.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan oleh peneliti dengan instrumen observasi dan wawancara dapat disimpulkan sebagai berikut. Analisis kebutuhan media pembelajaran perlu dilakukan untuk mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa, karena dari analisis kebutuhan pengembang dapat mengetahui apa saja yang harus ada dalam media yang akan dikembangkan agar sesuai dengan karakteristik siswa guna mendukung keberhasilan dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, kebutuhan media pembelajaran kelas III di SDN Ciapus 05 adalah sebuah media pembelajaran yang tetap bisa digunakan meskipun dengan keterbatasan fasilitas, dan mampu meningkatkan keaktifkan peserta didik ketika proses pembelajaran. Dengan demikian, diharapkan siswa mampu meningkatkan hasil belajar menggunakan media *busy book*.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Branch, R. M. 2009. *Instructional Design : The ADDIE Approach*. Springer.
- Charumen, Uwes. 2007. *Analisis Kebutuhan Multimedia Pembelajaran*. Disampaikan dalam kegiatan lokakarya penyusunan instrumen analisis kebutuhan MPI 2007 pada tanggal 27 Maret 2007. Semarang: BPM Semarang.
- Mudlofir, Ali, dan Evi Fatimatur Rusydiyah. 2016. *Desain Pembelajaran Inovatif (Dari Teori Ke Praktik)*. Jakarta: PT Raja Grafindo.
- Nasrulloh, I., dan A. Ismail. 2018. "Analisis Kebutuhan Pembelajaran Berbasis Ict." *Jurnal Petik* 3(1):28. doi: <https://doi.org/10.31980/jpetik.v3i1.355>.
- Reyzal, Ibrahim. 2011. "Model Pengembangan ADDIE."
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sujadi. 2003. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Trianto. 2010. *Model Pembelajaran Terpadu, Konsep Strategi Dan Implementasinya Dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. diedit oleh F. Yustianti. Jakarta: Bumi Aksara.