

## ANALISIS KEBUTUHAN MEDIA PEMBELAJARAN KELAS IV DI SDN CIAPUS 05

Saskia Sabrina<sup>1</sup>, Zaenal Abidin Arif<sup>2</sup>, Umi Fatonah<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Universitas Ibn Khaldun Bogor

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

<sup>1</sup>[ririnsaskiaa24@gmail.com](mailto:ririnsaskiaa24@gmail.com), <sup>2</sup>[zainalabidin.arief@uika-bogor.ac.id](mailto:zainalabidin.arief@uika-bogor.ac.id),

<sup>3</sup>[umi.fatonah@uikabogor.ac.id](mailto:umi.fatonah@uikabogor.ac.id)

**Abstrak:** Analisis kebutuhan dalam proses belajar penting karena mencerminkan perbedaan antara apa yang siswa harapkan dan situasi pembelajaran sebenarnya. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui kemampuan siswa dan jenis media pembelajaran yang dibutuhkan oleh siswa kelas IV SDN Ciapus 05. Karena salah satu penunjang keberhasilan proses kegiatan belajar mengajar adalah media pembelajaran. Metode penelitian yang digunakan adalah metode *Research and Development* (R&D). Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini ialah wawancara dengan guru dan observasi di sekolah. Hasil penelitian menunjukkan bahwa di dalam pembelajaran, jarang atau bahkan tidak ada penggunaan media pembelajaran, dan cara pembelajarannya masih sangat bergantung pada peran guru. Penyebabnya adalah karena kurangnya fasilitas yang memadai dan kesulitan guru dalam mengembangkan media pembelajaran. Dengan demikian dibutuhkan sebuah media pembelajaran yang variatif untuk membuat peserta didik ikut berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran berlangsung. Harapannya, penelitian ini akan membantu memahami kemampuan siswa dan kebutuhan media pembelajaran untuk membuat proses belajar lebih mudah bagi peserta didik ketika proses pembelajaran.

**Kata Kunci:** Analisis Kebutuhan, Media Pembelajaran, Penelitian dan Pengembangan

### 1. PENDAHULUAN

Analisis kebutuhan dalam dunia pendidikan merupakan proses untuk memahami dan mendefinisikan kebutuhan-kebutuhan yang harus dipenuhi dalam suatu sistem pendidikan, baik itu dalam pengembangan kurikulum, pembelajaran, pengembangan sumber daya manusia (SDM) pendidikan, atau perencanaan program-program pendidikan. Menurut Burton dan Merrill (1972) menjelaskan definisi dari analisis kebutuhan merupakan suatu proses yang sistematis dalam menentukan saran, mengidentifikasi kesenjangan antara sasaran dengan keadaan nyata, serta menetapkan tindakan. Selain itu menurut (Yen et.al, 1998), analisis kebutuhan merupakan satu di antara banyak aktivitas kritis pada proses rekayasa kebutuhan perangkat lunak untuk memahami ranah permasalahan dari sistem yang berjalan dan ranah solusi dari sistem yang akan dibuat.

Berdasarkan definisi di atas maka dapat disimpulkan bahwa analisis kebutuhan merupakan serangkaian kegiatan. yang berfokus pada proses. Proses tersebut dilakukan untuk membuat keputusan terhadap kebutuhan mana yang diprioritaskan untuk dicari solusinya. Analisis kebutuhan dalam pendidikan bertujuan untuk memastikan bahwa pendekatan pendidikan yang diambil akan sesuai dengan kebutuhan peserta didik, masyarakat, dan *stakeholders* lainnya.

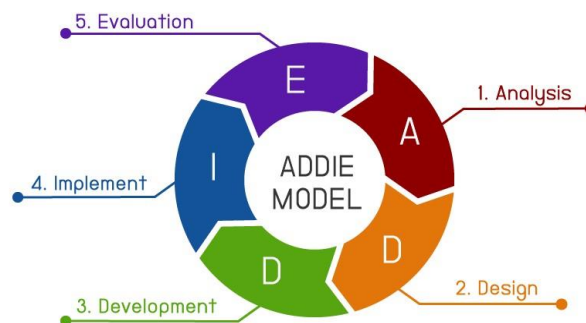
Media memiliki arti yaitu pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan, dengan demikian media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan. Sedangkan pembelajaran adalah proses terjadinya interaksi antara pendidik dan peserta didik serta sumber belajar dan media yang digunakan, dalam upaya terjadinya perubahan pada aspek kognitif, afektif dan *motoric*. Jadi, Media pembelajaran adalah segala bentuk alat atau sarana yang

digunakan untuk menyampaikan informasi, konsep, atau materi pembelajaran dari pengirim (biasanya guru atau sumber belajar) kepada penerima pesan (biasanya siswa) dalam konteks proses pembelajaran. Ini dapat berupa teknologi seperti buku teks, video, audio, perangkat lunak komputer, atau benda fisik seperti model, alat peraga, dan lain sebagainya.

Dalam menganalisis kebutuhan media yang di rancang harus mengetahui terlebih dahulu mengenai berbagai jenis dan karakteristik media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah dasar yang meliputi media visual, media audio, dan media audio visual. *Association of Education Communication Technology* (AECT) mendefinisikan media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk proses penyampaian pesan. Sedangkan menurut Briggs (1977) media pembelajaran adalah sarana fisik untuk menyampaikan isi/materi pembelajaran seperti : buku, video, film dan sebagainya. Kemudian menurut National Education Associaton (1969) berpendapat bahwa media pembelajaran adalah sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandangdengar, termasuk teknologi perangkat.

Dari pengertian di atas maka dapat disimpulkan media pembelajaran adalah alat bantu mengajar yang berguna menciptakan lingkungan belajar untuk menunjang terhadap proses pembelajaran. Penggunaan media belajar harus dibuat semenarik mungkin agar dapat menarik perhatian siswa.

## 2. METODE PENELITIAN



Gambar 1. Langkah-Langkah Model ADDIE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Research and Development* (R&D) yang merupakan penelitian pengembangan dengan menggunakan pendekatan Model ADDIE. *Research and Development* (Penelitian dan Pengembangan) merupakan metode penelitian untuk mengembangkan dan menguji produk yang nantinya akan dikembangkan dalam dunia pendidikan. Terdapat berbagai macam model penelitian yang dapat dijadikan sebagai acuan dalam penelitian *Research and Development* ini, berikut ini macam-macam model yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan (Amali et al., 2019).

Penelitian ini menggunakan model ADDIE. Model ADDIE (*Analysis-Design-DevelopImplement-Evaluate*) adalah desain pembelajaran yang sifatnya lebih universal. ADDIE muncul pada tahun 1990-an yang dikembangkan oleh Reiser dan Molenda. Molenda juga berpendapat bahwa model ADDIE merupakan model pembelajaran yang bersifat umum dan sesuai digunakan untuk penelitian pengembangan. Salah satu keunggulan ADDIE adalah memberikan pedoman untuk menciptakan sarana dan prasarana program pendidikan yang efektif, efisien dan dinamis, serta mendukung penyelenggaraan pendidikan itu sendiri.

Model ADDIE didasarkan pada lima proses pembelajaran: 1) Analisis; 2) Desain; 3) Pengembangan; 4) Implementasi; dan 5) Evaluasi. Meliputi lima langkah ini tidak hanya membantu kita dalam mengajar, tetapi juga memungkinkan siswa untuk memahami cara belajar yang dikenal sebagai model ADDIE atau lainnya, yang dapat di jelaskan sebagai berikut:

1) Analisis (*Analysis*)

Tahap analisis adalah suatu proses mendefinisikan apa yang akan dipelajari oleh peserta belajar, yaitu melakukan analisis kebutuhan, mengidentifikasi masalah, dan melakukan analisis tugas. Oleh sebab itu, karakteristik atau profile peserta studi pendahuluann adalah output yang akan kita hasilkan, identifikasi kesenjangan, definisi kebutuhan dan analisis detail pekerjaan/tugas jika diperlukan.

2) Desain (*Design*)

Tahap kedua dikenal dengan istilah membuat rancangan atau blue print. Kegiatan desain dalam model penelitian pengembangan ADDIE merupakan sistematis yang dimulai dari rancangan konsep dan konten pada produk tersebut. Rancangan ditulis untuk masing – masing konten produk. Petunjuk penerapan desain atau pembuatan produk diupayakan ditulis dengan jelas dan terinci. Pada tahap ini juga rancangan produk masih bersifat konseptual dan akan mendasari proses pengembangan ditahap berikutnya.

3) Pengembangan (*Development*)

Tahap pegembangan adalah proses mewujudkan rancangan yang telah dibuat menjadi kenyataan. Yang artinya, pengembangan dalam model penelitian ADDIE berisi kegiatan realisasi rancangan produk yang sebelumnya telah dibuat. Pada tahap sebelumnya, telah disusun kerangka konseptual penerapan produk baru, kerangka yang masih konseptual tersebut kemudian direalisasikan menjadi produk yang siap untuk diterapkan, pada tahap ini juga perlu dibuat instrumen untuk mengukur kinerja produk.

4) Implementasi (*Implementation*)

Implementasi merupakan langkah untuk menerapkan sistem pembelajaran yang telah kita buat. Maka, pada tahap ini semua yang telah dikembangkan sedemikian rupa sesuai dengan peran atau fungsinya agar bisa diimplementasikan. Implementasi juga diterapkan dalam model ADDIE dimaksudkan untuk memperoleh umpan balik terhadap produk yang dibuat/dikembangkan.

5) Evaluasi (*Evaluation*)

Pada tahap evaluasi adalah proses untuk melihat apakah sistem pembelajarn yang sedang dibangun berhasil, sesuai dengan harapan awal atau tidak. Tahap evaluasi pada model ADDIE dilakukan untuk memberi umpan balik kepada pengguna produk, sehingga revisi dibuat sesuai dengan hasil evaluasi atau kebutuhan yang belum dapat dipenuhi oleh produk tersebut. Tujuan akhir evaluasi yakni mengukur ketercapaian tujuan pengembangan.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di SDN Ciapus 05 pada tanggal 30 April 2024, diketahui bahwa pengajaran di sekolah tersebut masih menggunakan media yang kurang menarik atau masih konvensional. Sarana dan prasana di sekolah tersebut juga belum memadai. Seperti yang dijelaskan oleh guru kelas IV SDN Ciapus 05, pembelajaran di dalam kelas ini masih cenderung pasif karena hanya berpusat pada guru, guru masih berpedoman pada buku teks tanpa menggunakan media pembelajaran lain. Selain itu, walikelas dari kelas IV ini menyebutkan dengan jumlah murid 20 yang memiliki nilai di bawah KKM itu masih berjumlah 10-12 siswa. Hasil belajar merupakan salah satu tolak ukur pemahaman siswa terhadap pembelajaran di dalam kelas Jika hasil belajar rendah, hal itu menunjukkan bahwa pemahaman siswa terhadap materi tersebut kurang memadai. Penurunan prestasi belajar disebabkan oleh kurangnya variasi dalam proses pembelajaran, yang membuat siswa merasa bosan, serta kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik.

Untuk memecahkan permasalahan tersebut maka peneliti bermaksud melakukan penelitian untuk mengembangkan media pembelajaran berupa *pop up book*. *Pop up book* adalah sebuah buku dengan halaman-halaman yang memiliki struktur tiga dimensi, dengan elemen-elemen yang muncul saat halaman dibuka. Halaman dari buku ini mungkin memiliki karakter atau objek yang muncul saat halaman dibuka. Buku ini dikenal juga sebagai buku bergerak atau buku mekanik. Pengimplementasian media *pop up book* ini di dalam proses belajar peserta didik harus disesuaikan dengan karakteristik materi, karakteristik, tujuan pembelajaran, pengalaman dan tingkat keterampilan siswa.

#### 4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan di atas, maka peneliti dapat mengambil kesimpulan bahwa salah satu penunjang keberhasilan proses kegiatan belajar mengajar adalah media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa. Pengembangan media pembelajaran *pop up book* dapat dijadikan sebagai alternatif dalam menyelesaikan masalah yang ada pada sekolah tersebut. Dilihat dari permasalahan peserta didik yang tidak adanya media pembelajaran di kelas, kurangnya inisiatif pendidik dalam melakukan pembelajaran, serta monotonnya pembelajaran yang hanya terfokus pada buku saja. Maka media pembelajaran *pop up book* dapat digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah tersebut. Dengan demikian, diharapkan siswa juga mampu meningkatkan hasil belajar menggunakan media pembelajaran *pop up book*.

#### 5. DAFTAR PUSTAKA

- Hanifah, T. U. (2014). 46 *BELIA 3 (2) (2014) PEMANFAATAN MEDIA POP-UP BOOK BERBASIS TEMATIK UNTUK MENINGKATKAN KECERDASAN VERBALLINGUISTIK ANAK USIA 4-5 TAHUN (STUDI EKSPERIMEN DI TK NEGERI PEMBINA BULU TEMANGGUNG)*.
- Herdiansyah Heru. (2017). Mengidentifikasi Kebutuhan Pemakai. *BADAN KEPEGAWAIAN DAN PENGEMBANGAN SDM DAERAH*.
- Khasinah, S., & Elviana, E. (2022). Need Analysis dalam Pengembangan Kurikulum. *Jurnal MUDARRISUNA: Media Kajian Pendidikan Agama Islam*, 12(4), 837.
- Leslie J. Briggs. *Instrukctional Design: Principles and Aplications*. New Jersey: Educational.
- Nurjannah. (n.d.). *Analisa Kebutuhan Sebagai Konsep Dasar Dalam Pengembangan Kurikulum Bahasa Arab di MAN Curup*. Jurnal Bahasa Arab. From,
- Setiyanigrum, R. (2019). *Penggunaan Media Pop Up Book untuk Menghadapi Pembelajaran Era Pascapandemi Covid-19. Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana UNNES*.
- Yaumi, M. (2018). *Media dan Teknologi Pembelajaran* (S. F. Sangkala, Ed.). Prenada Media.