

ANALISIS KEBUTUHAN MEDIA PEMBELAJARAN IPA PADA TEMA 2 KELAS III DI MI AL KHOIRIYAH, TAPOS

Darajah Hasanah¹, Zaenal Abidin Arief², Umi Fatonah³

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

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

[1darajahhasanah669@gmail.com](mailto:darajahhasanah669@gmail.com), [2zainalabidin.arief@uika-bogor.ac.id](mailto:zainalabidin.arief@uika-bogor.ac.id),

[3umi.fatonah@uika-bogor.ac.id](mailto:umi.fatonah@uika-bogor.ac.id)

Abstrak: Analisis kebutuhan adalah tahapan kunci dalam merancang media pembelajaran yang efektif dan responsif. Dengan memahami kebutuhan siswa dan guru, pengembang media pembelajaran dapat menciptakan materi yang lebih relevan, menarik, dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Dalam penelitian ini, tujuannya adalah untuk melakukan analisis terhadap penggunaan media pembelajaran IPA pada tema 2 di MI Alkhoiriyah. Metode penelitian yang digunakan adalah metode *Research and Development* (R&D). Teknik pengumpulan data pada penelitian ini dengan observasi dan wawancara. Berdasarkan hasil penelitian yang terlihat bahwa kebutuhan siswa kelas III di MI Alkhoiriyah adalah kurang adanya variasi dalam penyajian pembelajaran, baik dari segi metode maupun media pembelajaran. Penyebabnya yaitu Tidak adanya media yang digunakan oleh guru saat proses pembelajaran. Dengan itu media pembelajaran yang efektif harus dapat digunakan dengan mudah dan mampu meningkatkan keaktifan peserta didik ketika proses pembelajaran.

Kata Kunci: Analisis kebutuhan, Media pembelajaran, Pengembangan

1. PENDAHULUAN

Bidang pendidikan secara umum telah banyak dirpengaruhi oleh adanya perkembangan dan penemuan-penemuan seiring dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Pengaruh perkembangan tersebut tampak jelas dalam upaya-upaya pembaharuan sistem pendidikan dan pembelajaran. Salah satu bagian pembaharuan itu adalah pengembangan dalam dunia media pembelajaran. Oleh karena itu media pembelajaran menjadi salah satu bidang yang harus dikuasai oleh setiap pendidik. Menurut Permendiknas RI Nomor 20 Tahun 2016 tentang standar proses yang dinyatakan bahwa “Pelaksanaan kegiatan inti merupakan proses pembelajaran untuk mencapai KD yang dilakukan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.

Media adalah sarana yang memungkinkan penyampaian pesan atau berperan sebagai perantara dalam komunikasi antara pengirim pesan dan penerima pesan. Menurut (Nurfadillah et al., 2021), Media pembelajaran merupakan sarana untuk meningkatkan kegiatan proses belajar mengajar. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan melalui berbagai saluran dan dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar untuk menambah informasi baru pada diri peserta didik sehingga dapat tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Media pembelajaran merupakan alat yang dapat membantu proses belajar mengajar yang berfungsi memperjelas makna pesan yang disampaikan sehingga tujuan pelajaran dengan lebih baik dan sempurna. Pada pembelajaran di sekolah, seorang pendidik dapat menciptakan suasana belajar yang menarik dengan memanfaatkan media pembelajaran yang kreatif, inovatif dan variatif, sehingga pembelajaran dapat berlangsung dengan mengoptimalkan proses dan berorientasi

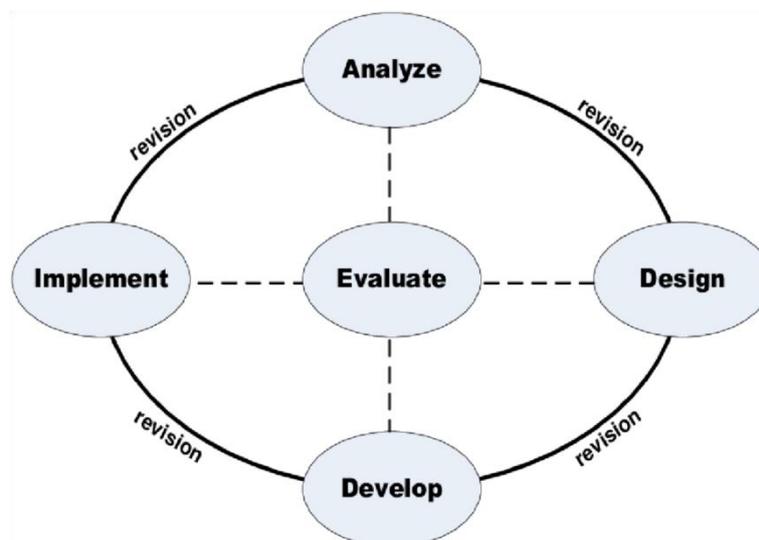
pada prestasi belajar. Dapat disimpulkan bahwa Media pembelajaran dirancang dengan baik tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi juga merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik.

2. METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini digunakan untuk menghasilkan produk dalam penelitian ini adalah metode Research and Development (R&D) atau metode penelitian dan pengembangan. Metode ini sering digunakan dalam konteks pengembangan produk atau inovasi dalam bidang pendidikan, teknologi, dan bisnis. menurut (Okpatrioka STKIP Arrahmaniyah, n.d.), penelitian dan pengembangan adalah model yang dipakai untuk meningkatkan mutu pendidikan dan pembelajaran yang mampu mengembangkan berbagai produk pembelajaran. Pertama Siklus R&D dimulai dengan mengidentifikasi permasalahan atau kebutuhan yang memerlukan solusi atau pengembangan produk baru. Proses ini merupakan titik awal dalam pengembangan produk, di mana tim pengembang atau peneliti mencoba memahami secara mendalam masalah atau kebutuhan yang ingin dipecahkan. Identifikasi permasalahan ini dapat berasal dari berbagai sumber, seperti umpan balik dari pengguna, analisis, riset literatur, atau observasi langsung terhadap keadaan yang ada.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian ADDIE. Menurut et al., n.d.) ,metode ADDIE adalah metode pengembangan yang generik serta mempunyai pendekatan yang sistematis untuk proses mendesain instruksi dan menyediakan. Metode pengembangan ADDIE merupakan desain pembelajaran yang berlandaskan pada pendekatan sistem yang efektif dan efisien serta prosesnya yang bersifat interaktif yakni hasil evaluasi setiap fase dapat membawa pengembangan pembelajaran ke fase selanjutnya (Panji, 2022). Model ADDIE ini memiliki lima tahapan, yaitu Analisis (*Analysis*), perencanaan (*Design*), pengembangan (*Development or Production*), implementasi (*Implementation or Delivery*) dan evaluasi (*Evaluation*).

Data dikumpulkan melalui wawancara dan penyebaran angket kepada subjek penelitian yaitu mahasiswa teknologi pendidikan semester 4. Wawancara digunakan untuk memperoleh informasi mengenai gambaran bagaimana proses pembelajaran pada mata kuliah Statistik Pendidikan, yaitu apakah mahasiswa kesulitan dalam memahami materi, tingkat motivasi yang dimiliki untuk belajar, bahan ajar dan media pembelajaran yang digunakan, ketersediaan modul ajar pada mata kuliah statistik pendidikan, dan kebutuhan terhadap bahan ajar. Kemudian data tersebut diolah secara deskriptif kualitatif. Semua data yang diperoleh merupakan dasar untuk penunjang pengembangan e-modul statistika berbasis komik pada Program Studi Teknologi Pendidikan. Berikut gambar pengembangan media dengan menggunakan model ADDIE:



Gambar 1. Langkah-langkah Model ADDIE

Penelitian ini dilaksanakan di MI Alkhoiriyah, Tapos, Depok pada tahun 2024. Data dikumpulkan melalui teknik wawancara dan observasi. Melalui wawancara, peneliti dapat berinteraksi langsung dengan responden untuk mendapatkan wawasan yang mendalam tentang pengalaman, pandangan, dan persepsi mereka terkait dengan subjek penelitian.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di MI Alkhoiriyah, ditemukan bahwa kebutuhan siswa kelas III adalah kurangnya variasi dalam penyajian pembelajaran, baik dari segi metode maupun media pembelajaran. Hal ini terkait dengan kurangnya penggunaan media pembelajaran selain buku teks dan lingkungan sekitar, serta kecenderungan guru untuk menggunakan metode ceramah yang membuat siswa menerima pengetahuan secara pasif. Dengan memanfaatkan Teknologi Pendidikan dalam kawasan pengembangan, Dengan ini peneliti akan mengembangkan media pembelajaran Big Book. Big book merupakan media pembelajaran berupa buku yang berukuran besar, dilengkapi dengan tulisan dan gambar yang dibesarkan, serta memiliki alur cerita yang mudah dipahami dengan kalimat sederhana. Pendekatan ini diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran dengan menyediakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik, guna bisa menjadi solusi yang efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap mata pelajaran IPA khususnya dalam tema 2 "Manfaat Tumbuhan Bagi Kehidupan Manusia".

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan 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. Dari analisis ini, pengembang dapat mengetahui apa yang harus ada dalam media yang akan dikembangkan agar sesuai dengan karakteristik siswa dan mendukung keberhasilan dalam proses pembelajaran 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. Kebutuhan media pembelajaran kelas III di MI Alkhoiriyah adalah adanya media pembelajaran yang dapat digunakan dan mampu meningkatkan keaktifan peserta didik selama proses pembelajaran.

Dengan memahami kebutuhan tersebut, pengembang media pembelajaran dapat merancang dan mengembangkan solusi yang tepat untuk meningkatkan pengalaman pembelajaran siswa. Penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, sehingga memungkinkan mereka untuk mencapai hasil belajar yang lebih baik

5. DAFTAR PUSTAKA

- Muhamad Nizar, F. H. (2021). Model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam*, 30-31 Volume 1, No.1.
- Okpatrioka. (2023). Research And Development (R&D) Penelitian yang Inovatif Dalam Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Budaya*, Vol.1, No.1, Hal 87.
- Panji, F. (2022). Pengembangan Sistem Informasi Kehadiran Siswa Berbasis Website. *JUWARA: Jurnal Wawasan dan Aksara*. Vol.2.