

ANALISIS KEBUTUHAN AWAL PENGGUNAAN MEDIA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPA KELAS VISD

Sigit Wibowo
Ida Dwijayanti
Sumarno

Magister Pendidikan Dasar Pascasarjana Universitas PGRI Semarang

ABSTRACT

The purpose of this study was to analyze the initial need for the use of science learning media according to learning materials and student characteristics. This type of research is descriptive qualitative. Data analysis techniques used are observation sheets, questionnaires (google form) and literature studies on the use of media using qualitative methods. The data in this study were collected through observation, questionnaires and literature studies. The results showed that in the Sudirman Cluster, the highest score was 80 with good criteria and the lowest score was 75 with sufficient criteria. The average value of learning media documents is 76. 42 with sufficient criteria, and the learning media most often used by teachers are visual media, audio-visual and concrete objects (images, photos, maps, and atlases) and always use print media (books, modules, newspapers and magazines). While the media that are rarely used are human-based media, audio media, and computer-based media (learning, power point, educational games, interactive multimedia). Based on the results of the research conducted, it can be concluded that the learning media most often used by teachers are visual media, audio-visual and concrete objects (pictures, photos, maps, and atlases) and always use print media (books, modules, newspapers, and magazines).). While the media that are rarely used are human-based media, audio media, and computer-based media (learning, power point, educational games, interactive multimedia) which make learning boring and less motivating for students so that student learning outcomes are low.

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah menganalisis kebutuhan awal untuk penggunaan media pembelajaran IPA yang sesuai materi pembelajaran dan karakteristik siswa. Jenis penelitian ini yaitu deskriptif kualitatif. Teknik analisis data yang digunakan yaitu lembar observasi, angket (google form) dan studi pustaka tentang penggunaan media dengan menggunakan metode kualitatif. Data dalam penelitian ini dikumpulkan melalui teknik observasi, angket dan studi pustaka. Hasil penelitian menunjukkan bahwa di Gugus Jendral Sudirman paling tinggi memperoleh nilai 80 dengan kriteria baik dan paling rendah mendapatkan nilai 75 dengan kriteria cukup. Rata-rata nilai dokumen media pembelajaran adalah 76, 42 dengan kriteria cukup, serta media pembelajaran yang paling sering digunakan oleh guru adalah media visual, audio-visual dan benda konkrit (gambar, foto, peta, dan atlas) serta selalu menggunakan media cetak (buku, modul, koran, dan majalah). Sedangkan media yang jarang digunakan yaitu media berbasis manusia, media audio, dan media berbasis komputer (pembelajaran, power point, edukatif games, multimedia interaktif). Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang paling sering digunakan oleh guru adalah media visual, audio-visual dan benda konkrit (gambar, foto, peta, dan atlas) serta selalu menggunakan media cetak (buku, modul, koran, dan majalah). Sedangkan media yang jarang digunakan yaitu media berbasis manusia, media audio, dan media berbasis komputer (pembelajaran, power point, edukatif games, multimedia interaktif) yang menjadikan pembelajaran membosankan dan kurang memotivasi siswa sehingga hasil belajar siswa rendah.

Kata-kata kunci: pembelajaran IPA, penggunaan media, hasil belajar siswa

Pendahuluan

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) sering disebut juga dengan sains. Sains merupakan terjemahan dari kata science yang berarti masalah kealaman (nature). Sains adalah pengetahuan yang mempelajari tentang gejala-gejala alam (Usman Samatowa, 2010: 19). Sains adalah pengetahuan yang kebenarannya sudah diujicobakan secara empiris melalui metode ilmiah (Uus Toharrudin, Sri Hendrawati 2011: 26). Sains merupakan cara penyelidikan untuk mendapatkan data dan informasi tentang alam semesta menggunakan metode pengamatan dan hipotesis yang telah teruji (Uus Toharrudin, Sri Hendrawati 2011: 27). IPA merupakan satu mata pelajaran dasar untuk menanamkan dan mengembangkan pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai ilmiah siswa, serta rasa mencintainya dan menghargai kebesaran Tuhan Yang Maha Esa. IPA bukan hanya berhubungan dengan penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa konsep-konsep atau prinsip-prinsip saja tetapi juga merupakan suatu proses penemuan. Pembelajaran IPA diharapkan dapat menjadi wahana bagi peserta didik untuk mempelajari manusia dan isi alam semesta pada umumnya. Di dalam pembelajaran IPA, siswa diharapkan banyak mendapat kesempatan untuk mengembangkan keterampilan dengan melakukan berbagai kegiatan, antara lain mempelajari berbagai peristiwa IPA, terutama yang ada kaitannya dengan kehidupan sehari-hari, mengadakan pengamatan terhadap berbagai benda atau peristiwa alam, berlatih menerapkan konsep-konsep IPA dalam kehidupan sehari-hari, dan melakukan berbagai macam kegiatan atau percobaan IPA.

Kenyataannya, pelajaran IPA di SD mengalami tantangan tersendiri untuk dapat menjadi mata pelajaran yang mampu memberikan pemahaman konsep kepada siswa tentang alam sekitar tetapi tetap bisa dilakukan dengan proses belajar yang aktif dan menyenangkan. Siswa SD masih merasa kesulitan dalam memahami konsep yang disampaikan guru terutama untuk materi Tata Surya yang masih bersifat abstrak. Perkembangan teknologi menuntut siapa saja untuk mampu menggunakan alat-alat yang telah disediakan di sekolah seperti media pembelajaran. Guru tidak hanya dituntut untuk mampu menggunakan media pembelajaran tersebut tetapi guru juga dituntut untuk mampu mengembangkan media pembelajaran tersebut.

Secara harafiah, media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata yang medium yang artinya perantara atau pengantar. Media merupakan wadah dari pesan yang oleh sumber atau penyalurnya ingin diteruskan kepada sasaran penerima pesan tersebut (Septiani dalam Huda Fatkhan Amirul 2019). Media pembelajaran berbasis Information Communication and Technology yang dapat dikembangkan dapat berupa animasi, ppt, *game* edukasi dan lain-lain. Media belajar harus dikemas semenarik mungkin agar siswa bisa berlama-lama mempelajari suatu materi (Arsyad, 2011). Media belajar yang bisa digunakan untuk membantu siswa dalam mengulang isi pelajaran di rumah, serta mengatasi masalah rendahnya minat siswa adalah media belajar berbasis android yang dapat diakses siswa melalui smartphone mereka.

Penggunaan smartphone pada anak masih bisa diarahkan kepada hal-hal yang positif dengan pengawasan dari orang tua di rumah serta guru di sekolah. Orang tua bisa memberikan beberapa peraturan terkait penggunaan smartphone, begitu pula dengan guru di sekolah yang umumnya juga masih melarang anak usia SD membawa smartphone ke

sekolah pada hari aktif pembelajaran. Namun, seorang guru juga bisa memanfaatkan smartphone untuk hal yang positif bagi siswa.

Endang Sri Astuti (2010: 67) mengungkapkan bahwa motivasi belajar adalah sesuatu yang mendorong, menggerakkan dan mengarahkan siswa dalam. Motivasi belajar sangat erat sekali hubungannya dengan perilaku siswa di sekolah. Motivasi belajar dapat membangkitkan dan mengarahkan peserta didik untuk mempelajari sesuatu yang baru. Bila pendidik membangkitkan motivasi belajar anak didik, maka mereka akan memperkuat respon yang telah dipelajari. Motivasi belajar yang tinggi tercermin dari ketekunan yang tidak mudah patah untuk mencapai sukses meskipun dihadang oleh berbagai kesulitan. Motivasi belajar yang tinggi akan mempunyai dorongan lebih tinggi untuk mencapai hasil belajar yang lebih baik. Motivasi dan sekolah menjadi dua faktor yang menentukan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, guru sebagai komponen penting dalam proses belajar mengajar mempunyai peran penting untuk menciptakan suasana belajar yang aktif, kreatif, dan menyenangkan.

Berdasarkan penelitian sebelumnya di SDIT Nur Hidayah Surakarta, materi pembelajaran mengenai sistem tata surya terdapat di dalam buku tematik 08 bertepatan "Bumiku". Walaupun telah menggunakan kurikulum 2013, namun pembelajaran materi sistem tata surya masih menggunakan metode lama dimana guru menerangkan materi pembelajaran kepada murid dengan media buku, kemudian dibaca kembali oleh murid. Terkadang metode ini kurang efektif untuk meningkatkan minat belajar murid terhadap materi sistem tata surya (Bagas Akurna; 2019). Menurut Tresnawati & Nugraha (2017), belajar sistem tata surya tentu perlu menggunakan media pembelajaran, namun berdasarkan keadaan saat ini, media pembelajaran sistem tata surya masih sangatlah minim, serta kurangnya respon siswa karena guru kesulitan dalam pemaparan sistem tata surya.

Permasalahan yang sama juga terjadi pada beberapa SD se-gugus Jendral Sudirman Kecamatan Warungasem Kabupaten Batang. Pembelajaran IPA di beberapa SD tersebut belum optimal sehingga menyebabkan rendahnya motivasi dan hasil belajar siswa, nilai rata-rata IPA di kelas 75. Apalagi saat ini pembelajaran dilakukan secara daring sesuai dengan SE Mendikbud RI Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Pendidikan Dalam Masa Darurat Covid-19. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan di kelas VI SD se-gugus Jendral Sudirman, siswa merasa kesulitan belajar. Penyebabnya yaitu kurangnya motivasi dan minat belajar, kurangnya sarana dan prasarana dalam pembelajaran daring, serta kurangnya dukungan dari orang tua dalam membimbing siswa belajar di rumah. Sedangkan kesulitan yang dialami guru dalam pembelajaran yaitu sulitnya menggunakan media dan menerapkan strategi/model pembelajaran yang bervariasi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka tujuan penelitian ini adalah menganalisis kebutuhan awal untuk penggunaan media pembelajaran IPA yang cocok sesuai dengan materi pembelajaran dan karakteristik siswa. Studi literatur dilakukan dengan mengumpulkan informasi tentang penggunaan media pembelajaran IPA. Studi lapangan dilakukan dengan penyebaran instrumen observasi dalam bentuk google form dan angket kepada guru di beberapa sekolah di Gugus Jendral Sudirman untuk mengetahui penggunaan media dalam pembelajaran di kelas dan untuk mengetahui karakteristik siswanya serta

kemampuan guru dalam pembelajaran IPA. Dari hasil analisis kebutuhan tersebut akan dijadikan dasar dalam penggunaan media yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Metode

Teknik analisis data adalah dengan menggunakan deskriptif kualitatif. Nana Syaodih Sukmadinata (2011: 73) mengemukakan penelitian deskriptif kualitatif ditujukan untuk mendeskripsikan dan menggambarkan fenomena-fenomena yang ada, baik bersifat alamiah maupun rekayasa manusia, yang lebih memperhatikan mengenai karakteristik, kualitas, dan keterkaitan antar kegiatan. Teknik analisis data yang digunakan adalah lembar observasi, angket (*Google Form*) dan studi pustaka tentang penggunaan media dengan menggunakan metode kualitatif. Data dalam penelitian ini dikumpulkan melalui teknik observasi, angket dan studi pustaka.

Penelitian ini dilakukan pada semester 2 tahun pelajaran 2020/2021. Subjek penelitiannya adalah guru kelas VI di beberapa sekolah se-Gugus Jendral Sudirman Kecamatan Warungasem Kabupaten Batang Propinsi Jawa Tengah.

Hasil dan Pembahasan

Di Gugus Jendral Sudirman paling tinggi memperoleh nilai 80 dengan kriteria baik dan paling rendah mendapatkan nilai 75 dengan kriteria cukup. Rata-rata nilai dokumen media pembelajaran adalah 76, 42 dengan kriteria cukup.

Hasil analisis angket media pembelajaran menjelaskan bahwa media pembelajaran yang paling sering digunakan oleh guru adalah media visual, audio-visual dan benda konkrit (gambar, foto, peta, dan atlas) serta selalu menggunakan media cetak (buku, modul, koran, dan majalah). Sedangkan media yang jarang digunakan yaitu media berbasis manusia, media audio, dan media berbasis komputer (pembelajaran, power point, edukatif games, multimedia interaktif). Selama ini, guru masih menggunakan media yang telah tersedia di sekolah seperti gambar, peta, dan globe karena praktis, mudah, serta irit. Guru belum terbiasa membuat inovasi media pembelajaran sendiri, terutama untuk media pembelajaran berbasis komputer seperti power point, video pembelajaran, dan game edukatif. Hal ini yang menjadikan pembelajaran daring membosankan dan kurang memotivasi siswa untuk belajar. Akibatnya hasil belajar siswa juga rendah.

Simpulan dan Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang paling sering digunakan oleh guru adalah media visual, audio-visual dan benda konkrit (gambar, foto, peta, dan atlas) serta selalu menggunakan media cetak (buku, modul, koran, dan majalah). Sedangkan media yang jarang digunakan yaitu media berbasis manusia, media audio, dan media berbasis komputer (pembelajaran, power point, edukatif games, multimedia interaktif) yang menjadikan pembelajaran membosankan dan kurang memotivasi siswa sehingga hasil belajar siswa rendah.

Salah satu upaya yang dapat ditempuh untuk mengatasi permasalahan yang terjadi di beberapa SD se-gugus Jendral Sudirman adalah dengan mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran dan karakteristik siswa. Media pembelajaran ini diharapkan dapat menjadi penunjang dalam pembelajaran IPA sehingga motivasi dan hasil belajar siswa dapat meningkat.

Daftar Pustaka

- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Astuti, Endang Sri. 2010. *Bahan Dasar Untuk Pelayanan Konseling pada Satuan Pendidikan Menengah Jilid I*. Jakarta: Grasindo
- Huda Fatkhan Amirul. 2019. *Pengertian Media Pembelajaran ICT*. Diunduh tanggal 11 Juli 2021 <https://fatkhan.web.id/pengertian-media-pembelajaran-ict/>
- Samatowa, Usman. (2010). *Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*. Jakarta: PT Indeks
- Sukmadinata, N. S. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosadakarya
- Tresnawati, D., & Nugraha, A. P. (2017). *Rancang Bangun Game Edukasi Sistem Tata Surya, 14(1)*. Jurnal STT-Garut, 360-370
- Uus Toharudin, Sri Hendrawati, dan Andrian Rustaman. (2011). *Membangun Literasi Sains Siswa*. Bandung: Humaniora

