**ANALISIS KEBUTUHAN PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS IT PELAJARAN IPA KELAS VI SD**

Sayidi ¹, Dr.Sumarno, M.Pd ², Dra. Ida Dwijayanti, M.Pd. ³

*Universitas Persatuan Guru Republik Indonesia Semarang*

*sayidiarkaarfa@gmail.com*

Abstrak

Media pembelajaran adalah bagian penting pelaksanaan pembelajaran. Namun pada kenyataannya, masih sedikit guru yang menggunakan karena keterbatasan kemampuan membuat media yang mudah, cepat, menarik dan interaktif. Oleh karena penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan lingkungan belajar yang interaktif siap pakai, mudah dipelajari dan digunakan untuk pembelajaran individu di sekolah. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan,dengan model pengembangan ADDIE, yang terdiri dari lima fase: Analisis (*Analysis*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). Instrumen penelitian yang digunakan dalam pengumpulan data melalui google form yang di sebar melalui forum guru kelas 6 di gugus Ki Hajar Dewantara. Didapatkan hasil bahwa penggunaan media pembelajaran sebesar 94%, penggunaan media powerpoint sebesar 45,5%, dan tanggapan positif dalam pembelajaran IPA sebesar 81,3 Berdasarkan hasil analisis ini menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis IT dimungkinkan untuk digunakan, dikembangkan dalam kegiatan pembelajaran pelajaran IPA untuk siswa sekolah dasar.

Kata kunci : media pembelajaran, powerpoint interaktif, pengembangan, teknologi

Abstract

Learning media is an important part of the implementation of learning. However, in reality, only a few teachers use it due to their limited ability to make media that is easy, fast, interesting and interactive. Because this research aims to produce an interactive learning environment that is ready to use, easy to learn and used for individual learning in schools. This research is a development research, with the ADDIE development model, which consists of five phases: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The research instrument used in data collection was through the Google form which was distributed through the class 6 teacher forum in the Ki Hajar Dewantara cluster. The results show that the use of learning media is 94%, the use of PowerPoint media is 45.5%, and positive responses in learning science are 81.3. Based on the results of this analysis it shows that the development of IT-based learning media is possible to use, developed in science learning activities for elementary school students,.

 Keywords: learning media, interactive powerpoint, development, technology

1. **Pendahuluan**

Pendidikan merupakan sarana penting untuk meningkatkan kualitas pengetahuan dan pemahaman. Pendidikan adalah proses pengubahan sikap dan tata laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan. Pendidikan terus mengalami perkembangan mengikuti zamannya. Pendidikan di Indonesia, masih belum memanfaatkan teknologi sebagai sarana pengembangan dan pembelajaran khususnya di sekolah dasar maka dipandang perlu untuk menigatkan kompetensi dalam membuat perangkat pembelajaran

Peningkatan mutu pendidikan bertujuan untuk meningkatkan kualitas manusia Indonesia secara menyeluruh melalui olah pikir (aspek transaksional), olah pikir (aspek kognitif), olah panca indera (aspek emosional) dan olah kinerja (aspek psikomotorik) agar berdaya saing menghadapi tantangan global (Trianto, 2012).

Pendidikan dapat mengembangkan potensi siswa, hal ini diperlukan untuk menyesuaikan dengan tuntutan zamannya. mampu menghadapi dan memecahkan masalah hidup.menurut Sutikno (2006:42) ada empat pilar pendidikan sekarang dan masa depan yang dicanangkan oleh Unesco yang perlu dikembangkan oleh lembaga pendidikan formal, yaitu (1) *learning to know* (belajar untuk mengetahui), (2) *learning to do* (belajar untuk melakukan sesuatu) dalam hal ini untuk terampil dalam melakukan sesuatu, (3) *learning to be* (belajar untuk menjadi seseorang, dan (4) *learning to live together* (belajar untuk kehidupan bersama) menyatakan empat pilar pendidikan sekarang dan yang akan datang.

Pada saat ini, era digital memberikan dampak yang besar bagi kehidupan Manusia tidak bisa dipandang sebelah mata, terutama dalam bidang Pendidikan di Indonesia (Widiara, 2018). Di era digital, peran teknologi dapat dimanfaatkan secara efektif dukungan maksimal bagi proses pendidikan, khususnya dalam proses pembelajaran, sehingga dapat membantu pendidik mengemas dan menyajikan informasi kepada siswa. Penggunaan media dalam pembelajaran dapat menghasilkan keinginan akan peminat baru, motivasi dan rangsangan untuk meningkatkan kegiatan belajar, dan bahkan ada efek psikologis pada anak (Putra dan Ishartiwi, 2015). Tetapi pemanfaatan teknologi digital dalam mendukung proses pembelajaran belum dilaksanakan optimal karena kendala seperti pilihan atau desain media, kemampuan tenaga pendidik serta sarana prasarana yang di miliki.

Proses pembelajaran yang efektif tidak terlepas dari peran sumber belajar yang digunakan. Sumber belajar mandiri adalah bahan yang mencakup alat bermain untuk belajar memberikan informasi dan berbagai keterampilan kepada siswa dalam bentuk buku, permainan bahkan berupa aplikasi handphone. Dalam hal bahan dan alat, tenaga kerja, biaya dan fasilitas juga sangat mempengaruhi. Teknologi digital membuat bahan atau produk yang dulu terlihat besar sekarang menjadi lebih kecil dan lebih mudah dibawa (portabel). penggunaan media dan teknologi dapat belajar secara optimal untuk mendukung proses belajar yang berkelanjutan efektif, efisien dan menarik.

**Metode Penelitian**

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan, yaitu tahap *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). Data kualitatif dapat diproleh dari hasil pengisian google form yang di sebarkan melalui grub GURU kelas 6 di Gugus Ki Hajar Dewantara Kecamatan Blado, Sedangkan Data Kuantitatif diperoleh dengan dilakukan secara validasi dari ahli media, ahli materi, praktisi yang ada di kecamatan Blado.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui penggunaan media pembelajaran yang di ajarkan terhadap siswa dan tingkat keberhasilannya apakah sudah sesuai dengan keingina serta kebutuhan. Media pembelajaran berupa Google slide yang akan di jadikan menjadi aplikasi di androit ini mampukah

meningkatkan kreatifitas dan kemandirian siswa dalam mengembangkan kemampuannya.

Adapun subujek dalam penelitian ini adalah guru kelas 6 yang berada di dalam satu gugus yaitu Gugus Ki Hajar Dewantara serta melibatkan siswa kelas 6 SD Negeri Cokro kecamatan Blado. Metodenya dengan menyebarkan link google from pada grub guru kelas 6 untuk menjaring apa saja media yang biasa di gunakan dan seberapa efektifkah media tersebut di gunakan.

Pertanyaan yang akan diberikan kepada guru kelas 6 akan dijabarkan dalam tabel sebagi berikut:

Tabel 1. List pertanyaan yang kebutuhan media pembelajaran kepada guru Kelas IV di Gugus Ki Hajar Dewantara

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **No** | **Text** |  |
| **1** | Apakah Bapak/Ibu sudah menggunakan media pembelajaran  |  |
| **2** | Dalam proses pembelajaran media pembelajaran apa yang pernah bapak/ibu gunakan? |  |
| **3** | Dengan menggunakan media yang bapak/ibu gunakan, berapa jumlah siswa yang aktif dalam mengikuti proses pembelajaran? |  |
| **4** | Dengan menggunakan media yang bapak/ibu gunakan, berapa berapa jumlah siswa yang cepat merasa bosan saat mengikuti proses pembelajaran dikelas? |  |
| **5** | Apakah bapak/ibu bias mengoprasikan komputer? |  |
| **6** | Pernakah Bapak /Ibu menggunakan media yang berbasis IT ? |  |
| **7** | Media IT apa saja yang pernah Bapak /Ibu gunakan? |  |
| **8** | Menurut Bapak/Ibu apakah penggunaan Media Pembelajaran IT dapat dapat di terapkan di tempat anda mengajar ? |  |
| **9** | Bagaimana respon siswa ketika Bapak/Ibu menggunakan media pembelajaran berbasis IT ? |  |
| **10** | Apakah bermanfaat media pembelajaran IT ? |  |

**Hasil dan Pembahasan**

Sebagian besar dari guru sudah tidak asing lagi dengan pembelajaran berbasis IT Karena menawarkan pembelajaran yang variataif ini dapat membuat siswa tertarik membaca. Namun, tidak semua guru dapat membuat dan mengaplikasikannya kedalam pembelajaran di karenakan keterbatasannya dalam membuat media tersebut.

Dari hasil yang didapat dari responden pertanyaan petama sebanyak 81,8 % responden menjawab sering menggunakan media pembelajaran, 9,1 % lainnya jarang menggunakan hanya beberapa kali saja dan 9,1 % sering menggunakan media pembelajaran. Sehingga dapat disimpulkan bahwa belum semua guru belum menggunakan media pada saat pembelajaran IPA berlangsung. Hal ini sesuai dengan penelitian dari (Sunaengsih, C, 2016) bahwa pengaruh penggunaan media sangat signifikan terhadap mutu pembelajaran sekolah dasar

Pada pertanyaan kedua kebanyakandari hasil surve masih ada yag menggunakan benda kongkret sebanyak 18,2 % , animasi vido sebanyak 18,2% , gambar 18,2 % dan 44,5 % lainnya menggunakan media kombinasi keduanya. Dari pertanyaan ketiga yang menanyakan keaktifan siswa ketika menggunakan media pembelajaran sebanyak 36,4 % yang menunjukan lebih dari 60 % siswanya aktif, 27,3 % menunjukan siswanya 41-60% saja yang aktif dan 36,4% menunjukkna siswanya hanya 21-40 % saja yang aktif.

Pada pertanyaan ke empat menanyakan tingkat kebosanan siswa ketika menggunakan media yang di gunakan terdapat 45,5% menjawab siswnya antara 0-20% yang bosan jika menggunakan media, 36,4% menyatakan siswanya antara 41-60 % bosan dan 18,2% menyatakan tingkat kebosanannya 21-40% saja. Pertanyaan kelima menunjukan kemampuan semua guru akan mengoprasionalkan computer atau laptop bisa. Artinya hamper semua responden mampu mengoptimalkan IT untuk membuat media pembelajaran berbasis IT.

Pertanyaan ke enam mengenai menggunakan media IT 54,5% responden selalu menggunakan media IT ini untuk media pembeajaran 36,4 % jarang menggunakan IT dan 9,1% selalu menggunakan IT untuk membuat media pembelajaran. Pada pertanyaan ketujuh media IT apa saja yang digunakan untuk media pembelajaran 45,5% menggunakan Power Point, 27,3 % menggunakan Vidio pembelajaran, 9,1 % menggunakan media You Tube dan 27,3 % menggunakan media lainnya.

Pertanyaan ke delapan untuk mengukur penggunaan Media Pembelajaran IT dapat dapat di terapkan di tempat mengajar ada 81,8 % responden sering diterapkan, 9,1 % selalu di terapkan dan 9,1 % Jarang digunakan. Pertanyaan ke sepuluh yang melihat respon siswa terhadap penggunaan media berbasis IT 72,2 % responden siswa Senang jika menggunakan media IT, 9,1 % biasa saja dan 18,2 % responden siswanya senang sekali jika menggunakan media IT. Pertanyaan terakhir yang menanyakan manfaat media IT 45,5 % bermanfaat dan 54,5 % sangat bermanaat.

Dari hasil analisis tersebut ada hal yang perlu dikalukan yaitu peningkatan kualitas dan kemampuan guru dalam membuat dan merancang media pembelajaran yang berbasis IT. Baik itu power point, google slide ata sebagainya untuk membuat siswa semakin tertarik dengan pembelajarannya.

Oleh karena itu peneliti akan membuat media pembelajatran yang berbasis IT yang akan di jadikan aplikasi sehingga akan membantu bapak/ibu guru dalam pembelajarannya.

**Simpulan**

Dari penelitian ini berkaitan dengan media pembelajaran berbasis IT ini masih ada beberapa pendidik yang belum menggunakan teknologi secara optimal sebagai media pembelajarannya. Sehingga di pandang perlu untuk membuat sebuah apikasi sederhana untuk memudahkan guru menggunakan media pembelajaran yang bisa meningkatkan kreatifitas dan kemandirian siswanya.

Dengan adanya analisis kebutuhan ini diharapkan dapat memberikan alasan secara umum dengan yang dirasakan oleh.siswa dan dengan.terciptanya media pembelajaran berbasis IT ini diharapkan memudahkan guru dan siswa dalam memahami pembelajaran IPA.

**DAFTAR PUSTAKA**

*Agustina, D., Suyatna, A., & Suyanto, E*. (2017). Perbandingan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Gambar Bergerak Dengan Gambar Diam. Jurnal Pembelajaran Fisika, 5(3).

*Apriani, A. N., & Wangid, M. N.* (2015). The effect of thematic-integrative SSP on the character of discipline and responsibility of third grade elementary school students. Journal Prima Edukasia, 3(1), 12-25.

*Kemendikbud.* (2013). Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum 2013.Jakarta:Kemendikbud

*Priansa, D. J.* (2017). Pengembangan Strategi Dan Model Pembelajaran: Inovatif, Kreatif, dan prestatif dalam memahami peserta didik

*Sakti, I.* ( 2013). Pengaruh Media Animasi Fisika dalam Model Pembelajaran Langsung terhadap Minat Belajar 1(1), 493- 498