ANALISIS PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS IT UNTUK PENINGKATAN HASIL BELAJAR

Kristia Setyaningsih[1], Sumarno[2], Ida Dwijayanti[3]
[1,2,3]Magister Pendidikan Dasar Fakultas Pasca Sarjana
Universitas PGRI Semarang
[1]kristia.sukmana@gmail.com, [2]sumarno@upgris.ac.id,
[3]idadwijayanti@upgris.ac.id,

ABSTRACT

The purpose of this study is to determine the analysis of student needs on IT-based learning media. The research method used is qualitative descriptive. The selected research projects were 13 respondents and 44 teachers in Semarang district. The instrument used is in the form of a questionnaire for media use needs. The results of this study show that grade III students of SDN Pasekan 01 need IT-based learning media. With the hope that students will more easily understand the material and be more interested in learning so that student learning outcomes can increase.

Keywords: Needs Analysis, Learning Media, IT-Based

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui analisis kebutuhan peserta didik pada media pembelajaran berbasis IT. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif. Sebjek penelitian yang dipilih adalah peserta dididk kelas III SDN Pasekan 01 sebanyak 13 responden dan guru sekabupaten Semarang sebanyak 44 responden. Instrumen yang digunakan berupa angket kebutuhan penggunaan media. Hasil penelitian ini menunjukan bahwa peserta didik kelas III SDN Pasekan 01 membutuhkan media pembelajaran yang berbasis IT. Dengan harapan peserta didik akan lebih mudah memahami materi serta lebih tertarik belajar sehingga hasil belajar peserta didik dapat meningkat.

Kata Kunci: Analisa Kebutuhan, Media Pembelajaran, Berbasis IT

A. Pendahuluan

Media Pembelajaran adalah segala bentuk sarana atau alat yang digunakan untuk memfasilitasi proses pembelajaran guna meningkatkan efektivitas proses pembelajaran. Menurut Atsani (2020) Media pembelajaran adalah salah satu penunjang yang paling penting dalam proses pembelajaran, bahkan berhasil tidaknya proses pembelajaran sangat ditentukan oleh media pembelajaran yang digunakan.

Media pembelajaran merupakan alat bantu peserta didik dalam memahami materi, yang tentunya berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Media pembelajaran berbasis IT memiliki potensi yang cukup besar untuk merangsang siswa

memberikan respons positif terhadap materi pembelajaran yang disampaikan. Marfuah, Irsadi, dan Pamelasari (2014) menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat berfungsi sebagai alat bantu belajar siswa, sehingga siswa dapat lebih mudah untuk mempelajari materi pelajaran. Febrianti dan Sumbawati (2016) menyatakan bahwa media pembelajaran sebagai sarana perantara unutk menyampaikan materi pembelajaran guna meminimalkan kegagalan dalam penyampaian materi ketika berlangsung, sehingga proses pembelajaran lebih bermakna.

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi telah berpengaruh terhadap penggunaan alat-alat bantu mengajar di sekolah-sekolah dan lembaga pendidikan lainnya. Dewasa ini pembelajaran di sekolah mulai disesuaikan dengan perkembangan teknologi informasi, sehingga terjadi perubahan dan pergeseran paradigma pendidikan (Hujair, 2009). Hal ini mengindikasikan bahwa penggunaan teknologi informasi dalam proses pembelajaran dikelas, sudah menjadi suatu kebutuhan sekaligus tuntutan di era global ini.

Aixia Ying, and Wijaya (2020) menyatakan bahwa pengembangan dunia tidak terlepas dari teknologi. Begitu juga pada dunia pendidikan, dunia pendidikan mempunyai tantangan baru yaitu dengan menerapkan teknologi pada kegiatan pembelajaran di kelas (Hernawati & Jailani, 2019). Teknologi adalah suatu alat yang efektif dan efisien yang dapat digunakan untuk pengembangan media pembelajaran (Wijaya Purnama & Tanuwijaya, 2020). Oleh karena itu jika media pembelajaran diberi sentuhan teknologi yang tepat, diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Belajar adalah suatu perubahan perilaku yang relatif permanen dan dihasilkan dari pengalaman masa lalu ataupun dari pembelajaran yang bertujuan atau direncanakan (Moh. Syarif Sumantri, 2015). Menurut Wina Sanjaya (2011), belajar bukanlah sekedar mengumpulkan pengetahuan, namun proses mental yang terjadi dalam diri seseorang.

Hasil belajar adalah hasil pembelajaran dari suatu individu tersebut berinteraksi secara aktif dan positif dengan lingkunganya (Nasution, S , 1990). Menurut Oemar Hamalik (2006) hasil belajar adalah

bila seseorang telah belajar akan terjadi perubahan tingkah laku pada seseorang tersebut. Selanjutnya Winkel (1987) menyatakan bahwa hasil belajar merupakan suatu kemampuan internal yang telah menjadi milik pribadi seseorang dan kemungkinan orang itu melakukan sesuatu sesuai dengan kemampuan yang dimilikinya.

B. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif. Penelitian ini dilaksanakan di SDN Pasekan 01 Ambarawa. Penelitian dilakukan dengan studi pendahuluan tentang media pembelajaran yang digunakan pada peserta didik kelas III sebanyak 13 siswa dan 44 guru sekabupaten Semarang.

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan non tes. Instrumen non tes yang digunakan berupa angket. Angket diberikan kepada pendidik dan peserta didik untuk mengetahui data mengenai kebutuhan siswa terhadap media pembelajaran berbasis IT.

Angket yang diberikan ke guru dan peserta didik sebanyak 12 pernyataan dengan 5 alternatif jawaban yang disusun menggunakan skala likert.

Tabel 1 Angket Guru Penggunaan Media Pembelajaran

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		SS	S	KS	TS	STS
1	Media Pembelajaran memudahkan guru dalam menyampaikan materi					
2	Setiap pembelajran guru harus menggunakan Media Pembelajaran Berbasis IT					
3	Media pembelajaran berpengaruh dalam proses belajar mengajar					
4	Media pembelajaran harus sesuai dengan kompetensi dasar					
5	Media pembelajaran dapat menvisualisasi pesan atau materi pelajaran dengan lebih menarik					
6	Guru menyesuaikan efesiensi penggunaan waktu antara jam pelajaran dengan					

	durasi waktu media pembelajaran digunakan
7	Guru menggunakan media pembelajaran pada waktu-waktu tertentu
8	Guru menggunakan media pembelajaran yang tidak sesuai dengan materi pelajaran
9	Guru mampu menciptakan media pembelajaran yang relevan dengan tujuan belajar
10	Guru harus mampu dalam penggunaan tehnologi untuk mengembangkan media pembelajaran
11	Guru harus memiliki kreativitas dalam pengembangan media pembelajaran
12	Sekolah perlu menyediakan media pembelajaran yang memadai

Tabel 2 Angket Peserta Didik

Penggunaan Media Pembelajaran

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		SS	S	KS	TS	STS
1	Saya merasa video animasi membantu saya memahami materi yang diajarkan					
2	Saya lebih tertarik untuk belajar ketika menggunakan video animasi sebaga media pembelajaran					
3	Saya merasa video animasi membantu saya mengingat informasi yang telah diajarkan dengan lebih baik					
4	Penggunaan video animasi membuat proses belajar lebih variatif dan menyenangkan					
5	Saya merasa video animasi membantu saya memperluas imajinasi dan kreativitas saya dalam belajar					
6	Video animasi membuat saya lebih mudah memahami					

	konsep yang rumit	
7	Video animasi membantu saya memvisualisasikan konsep yang sulit dipahami secara verbal	
8	Video animasi membuat saya leih mudah terlibat dalam pembelajaran dan mengurangi rasa bosan	
9	Saya merasa video animasi membantu saya mengembangkan keterampilan visual dan sudit saya dalam belajar	
10	Video animasi membuat saya lebih mudah memahami materi dengan gambar dan animasi yang menarik	
11	Saya merasa video animasi membantu saya belajar dengan lebih mandiri dan mengeksplorasi topik lebih dalam	
12	Penggunaan video animasi sebagai media pembelajaran membuat saya lebih siap dalam menghadapi materi yang akan diajarkan.	

Keterangan :

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

KS : Kurang Setuju

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

Data yang diperoleh pada penelitian ini dianalisis menggunakan proses penyederhanaan data ke dalam bentuk yang lebih sederhana untuk dibaca dan diinterprestasikan. Langkah-langkah analisis data yang dilakukan adalah reduksi data dan penyajian data.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Analisis Penggunaan Media Pembelajaran

Analisis penggunaan media pembelajaran digunakan untuk mengetahui media pembelajaran yang diinginkan peserta didik. Hasil analisis tentang respon dan tanggapan peserta didik dan guru tentang penggunaan media pembelajaran berbasis IT disajikan pada tabel 3 dan tabel 4 dibawah.

Tabel 3 Hasil Angket Guru Analisis Penggunaan Media Pembelajaran

No	P	Pilihan Jawaban				
		SS	S	KS	TS	STS
1	P1	90.9 %	9.1 %			
2	P2	31,85	52,3 %	15,9 %		
3	P3	68,2 %	31,8 %			
4	P4	72,7 %	29,5 %			
5	P5	68,2 %	29,5 %	2,3 %		
6	P6	68,2 %	29,5 %	2,3 %		
7	P7	11,4 %	56,8 %	31,8 %		2,3 %
8	P8	4,5 %	4,5 %	9,1 %	47,7 %	34,1 %
9	P9	47,7 %	52,3 %			
10	P10	59,1 %	38,6 %	2,3 %		
11	P11	68,2 %	31,8 %			
12	P12	59,1 %	45,5 %			

Berdasarkan hasil angket yang diperoleh dapat dilihat pada tabel 3. Hasil analisis kebutuhan media pembelajaran berbasis IT yang dilakukan kepada guru sebanyak 44 responden, diketahui bahwa guru berpandangan media pembelajaran memudahkan guru dalam menyampaikan materi (90,9%), guru harus menggunakan media pembelajaran berbasis IT (31,85%), media pembelajaran berpengaruh dalam proses pembelajaran (68,2%), media pembelajaran harus sesuai kompetensi dasar (72,7%), media pembelajaran dapat menvisualisasikan pesan atau materi pelajaran yang lebih menarik (68,2%), guru menyesuaikan efisiensi penggunaan waktu antara jam pelajaran dan durasi waktu penggunaan media pembelajaran (68,2%), guru menggunakan media pembelajaran pada waktu-waktu tertentu (11,4%), menggunaka media pembelajaran yang tidak sesuai dengan materi pelajaran (4,5%), mampu menciptakan media pembelajaran yang relevam dengan tujuan belajar (47,7%), guru haru mampu dalam penggunaan teknologi untuk mengembangkan media pembelajaran (59,1%), guru harus memliki kreativitas dalam pengembangan media pembelajaran (68,2%), sekolah perlu menyediakan media pembelajaran yang memadai (59,1%). Namun ada sebagian kecil guru yang kurang setuju bahwa guru harus mampu dalam penggunaan teknologi untuk mengembangkan media pembelajaran (2,3%).

Sesuai uraian yang sudah dijelaskan diatas tentang hasil analisis angket kebutuhan guru tentang penggunaan media

pembelajaran berbasis IT, setiap hasil deskripsi menyatakan bahwa guru membutuhkan media pembelajaran berbasis IT guna memudahkan guru dalam menyampaikan serta menvisualisasikan pesan atau materi pelajaran dengan lebih menarik, dengan menciptakan kreativitas dalam mengembangkan media pembelajaran yang sesuai kompetensi dasar dan relevan dengan tujuan belajar.

Tabel 4 Hasil Angket Peserta Didik Analisis Penggunaan Media Pembelajaran

No	P	Pilihan Jawaban				
		SS	S	KS	TS	STS
1	P1	38,5 %	61,5 %			
2	P2	38,5 %	61,5 %			
3	P3	53,8 %	38,5 %	7,7 %		
4	P4	69,2 %	23,1 %	7,7 %		
5	P5	53,85	38,5 %	7,7 %		
6	P6	46,2 %	53,8 %			
7	P7	38,5 %	53,8 %	7,7 %		
8	P8	38,5 %	53,8 %	7,7 %		
9	P9	38,5 %	61,5 %			
10	P10	46,2 %	53,8 %			
11	P11	46,2 %	53,8 %			
12	P12	53,8 %	46,2 %			

Berdasarkan hasil angket peserta didik dapat dilihat pada tabel 4. Hasil analisis tabel 4 diperoleh informasi dari 13 siswa bahwa penggunaan media pembelajaran berbasiss IT video animasi pada proses belajar mengajar di kelas dapat membantu siswa dalam memahami materi (38,5%), pembelajaran menjadi lebih menarik (38,5%), membantu siswa mengingat informasi (53,8%), proses pembelajaran lebih variatif (69,2%), membantu siswa memperluas imajinasi dan kreativitas (53,85%), lebih memahami konsep yang rumit (46,2%), menvisualisasikan konsep yang sulit dipahami secara verbal (38,5%), membantu siswa lebih mudah terlibat dalam pembelajaran dan mengurangi rasa bosan (38,5%), membantu siswa mengembangkan keterampilan visual dan auditif (38,5%), lebih mudah memahami materi berupa gambar dan animasi yang menarik (46,2%), membantu siswa lebih mandiri dan mengeksplorasi topik lebih dalam (46,2%), membuat siswa lebih siap dalam menghadapi materi yang akan diajarkan (53,8%). Namun ada

sebagian kecil yang kurang setuju akan penggunaan media pembelajaran berbasis IT video animasi sebesar (7,7%) karena media pembelajaran berbasis IT video animasi dianggap belum membantu siswa dalam hal-hal berikut, diantaranya mengingat informasi yang telah diajarkan lebih baik, proses belajar yang variatif dan menyenangkan, memperluas imajinasi dan kreativitas, menvisualisasikan konsep yang sulit dipahami secara verbal, serta mudah melibatkan siswa dalam pembelajaran dan mengurangi rasa bosan.

Hasil analisis dalam penggunaan media pembelajaran berbasis IT sesuai perkembangan jaman dan kebutuhan siswa, inovasi berbagai media pembelajaran terus dilakukan guna mendukung proses pembelajarab (Ariyanto, 2018). Faktor-faktor yang mempengaruhi kegiatan proses sistem pembelajaran diantaranya faktor guru, faktor siswa, dan prasarana, serta faktor lingkungan (Sanjaya, 2008). Hal ini dibuktikan dengan hasil angket analisis kebutuhan media pembelajaran. Guru dan siswa membutuhkan media pembelajaran yang mampu membantu siswa dalam mengingat informasi yang telah diajarkan, mengurangi rasa bosan, serta mampu membantu siswa memperluas imajinasi dan kreativitas siswa dalam belajar serta menarik perhatian siswa salah satunya adalah media pembelajaran yang berbasis IT video animasi.

Proses pembelajaran merupakan kegiatan yang dilakukan oleh dua pihak yaitu guru sebagai fasilitator dan siswa sebagai pembelajaran yang melibatkan perantara untuk menyampaikan pesan berupa pengetahuan (kognitif), dan keterampilan (psikomotor) (Hamid,et al. 2020), maka anilis kebutuhan tidak hanya dilakukan kepada guru saja tetapi juga dilakukan kepada siswa. Pakpahan,et al., (2020) menyatakan bahwa media pembelajaran dapat memberikan pengalaman pendidikan yang bermakna bagi siswa.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa analisis kebutuhan peserta didik dan guru akan media pembelajaran berbasis IT. Kesimpulan ini diasumsikan untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran berbasis IT yang dapat

membantu guru dalam proses pembelajaran serta membantu siswa dalam mengingat informasi yang telah diajarkan, mengurangi rasa bosan, serta mampu membantu siswa memperluas imajinasi dan kreativitas siswa dalam belajar serta menarik perhatian siswa dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Saran yang dapat diberikan adalah mengomptimalkan pemanfaatan media pembelajaran berbasis IT dapat meningkatkan motivasi dan minat serta hasil belajar. Hal-hal yang dapat dilakukan adalah terus memfasilitasi siswa dengan media pembelajaran berbasis IT seperti proyektor dan laptop ditambah dengan peningkatan penggunaan software sebagai media pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

Karyadi, B., & Wikrama Wardana, R. (n.d.). *ANALISIS KEBUTUHAN MEDIA TEKNOLOGI INFORMASI SEBAGAI SUMBER BELAJAR FISIKA TENTANG PEMANFAATAN LIMBAH LINGKUNGAN BAGI SISWA SMA*.

Rahmawati, Y. E. (2021). ANALISIS KEBUTUHAN PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN MODEL DISCOVERY LEARNING MATERI MATRIKS. *Jurnal Lentera Pendidikan Pusat Penelitian LPPM UM METRO*, *6*(2).

Nurrita, T. (2018). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA* (Vol. 03).

Adam, S., Msi, M., & Taufik Syastra, M. (2015). PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI INFORMASI BAGI SISWA KELAS X SMA ANANDA BATAM. In *78 CBIS Journal* (Vol. 3, Issue 2).

Sungkono, S., Apiati, V., Santika, S., Matematika, P., Siliwangi, U., Siliwangi, J., 24, N., Tasikmalaya, J., Barat, I., & Com, S. S. (2022). *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Augmented Reality*. *11*(3). http://journal.institutpendidikan.ac.id/index.php/mosharafa

Nuriyah, R., Nurlaila Zunaidah, F., Nurmiawati Program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, M., & Nusantara PGRI Kediri, U. (n.d.). Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran untuk Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar Negeri 1 Bodor pada Materi Bagian-Bagian

Tumbuhan dan Fungsinya. *Seminar Nasional Sains*, 2022.

Nursyam, A., Muhammadiyah Bone Biru, S., Riattang, T., Bone, K., Selatan, S., & Penulis, K. (2019). *Peningkatan Minat Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Increased Interest in Student Learning Through Information Technology-Based Learning Media*. http://jurnal.iain-bone.ac.id/index.php/ekspose

Muhson, A. (2010). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI INFORMASI. In *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia: Vol. VIII* (Issue 2).

Widianto, E., Anisnai'l Husna, A., Sasami, A. N., Rizkia, E. F., Dewi, F. K., Aura, S., & Cahyani, I. (n.d.). PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI INFORMASI. *Journal of Education and Teaching*. http://ejournal.uin-suska.ac.id/index.php/JETE