

Identifikasi Masalah Dan Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Dan Gambar Bergerak Di Smp Negeri 1 Wori

Windi Sompotan¹, Edwin Wantah², Joubert Dame³, Jerry Wuisang⁴

^{1,2,3,4} Pendidikan Ekonomi Pasca Sarjana Universitas Negeri Manado

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi masalah dari objek dan subjek penelitian dan melakukan Analisis kebutuhan pengembangan media pembelajaran berbasis video dan gambar bergerak, dengan subjek penelitian siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Wori. Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif dengan menggunakan metode survey, FGD dan Indept Interview untuk menganalisis kebutuhan pengembangan media berbasis video dan gambar bergerak dalam pelajaran IPS terpadu. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas VIII SMP Negeri 1 Wori. Analisis kebutuhan dilakukan pada sampel kecil 5 orang siswa kelas VIII, hasil penelitian ini mengidentifikasi adanya permasalahan dalam proses pembelajaran siswa terkait dengan pemanfaatan media pembelajaran IPS terpadu yang belum maksimal serta belum banyak menggunakan media pembelajaran yang inovatif dan bervariasi. Untuk analisis kebutuhan siswa di hasilkan bahwa siswa sangat membutuhkan media pembelajaran yang inovatif dan bervariasi seperti Video dan gambar bergerak, yang dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran, dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata Kunci : *Analisis Kebutuhan, Media Pembelajaran, Video dan Gambar Bergerak*

Copyright (c) 2023 Windi Sompotan

✉ Corresponding author :

Email Address : sompotanwindi2@gmail.com

PENDAHULUAN

Belajar merupakan aktivitas yang dilakukan seseorang untuk mendapatkan perubahan dalam dirinya melalui pelatihan-pelatihan atau pengalaman-pengalaman. Belajar dapat membawa perubahan, baik perubahan pengetahuan, sikap, maupun ketrampilan. Pembelajaran adalah proses interaksi pendidik dengan peserta didik dan sumber belajar yang berlangsung dalam suatu lingkungan belajar.

Pada pembelajaran terdapat komponen-komponen yang saling berkaitan dan saling mengisi satu sama lain untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Selain itu, relevansi komponen pembelajaran juga memberikan gambaran bahwa betapa pentingnya setiap komponen, pembelajaran tidak akan bisa berjalan apabila salah satu komponennya tidak terpenuhi. Komponen - komponen pembelajaran tersebut merupakan : tujuan pendidikan peserta didik, pendidik, bahan atau materi pelajaran, metode, media, dan evaluasi.

Dari komponen di atas, media pembelajaran adalah salah satu komponen pembelajaran yang harus diadakan. Guru sebagai faktor utama dalam usaha meningkatkan mutu pendidikan disekolah harus dapat mengikuti perkembangan jaman yang pesat saat ini membuat peserta didik semakin akrab dengan berbagai hal yang baru. Hal ini mendorong agar lembaga pendidikan untuk tidak terlalu berpaku dan puas pada metode lama seperti hafalan, sehingga sering kurang relevan jika metode tersebut terus digunakan untuk saat ini. Pembaharuan atau inovasi dalam dunia pendidikan sering diartikan sebagai suatu upaya untuk menjembatani dunia yang sekarang dengan dunia yang akan datang. Terkait dengan inovasi di bidang media pembelajaran mutu guru dapat diukur dengan seberapa kreatif ia dalam pengembangan dan inovasi dalam media pembelajaran. hal ini sangat menjadi salah satu kriteria guru yang profesional. Berdasarkan pernyataan tersebut dapat kita simpulkan bahwa media pembelajaran merupakan komponen penting untuk menunjang kegiatan proses pembelajaran, dan diperlukan adanya inovasi dan kreatifitas pendidik secara terus menerus dalam pengadaan dan pengembangannya agar lembaga sekolah peka terhadap perubahan jaman saat ini dan yang akan datang.

Keberhasilan dalam pembelajaran biasanya diukur dari siswa dalam memahami dan menguasai materi yang dipelajari. Semakin banyak siswa yang dapat mencapai tingkat pemahaman dan penguasaan materi maka semakin tinggi keberhasilan dari pengajaran tersebut. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan beberapa peserta didik di SMP Negeri 1 Wori, di temukan beberapa permasalahan. Pertama, peserta didik sulit untuk menyerap materi yang disampaikan oleh pendidik, media yang digunakan oleh pendidik masih terbatas pada buku yang penyajiannya padat dan media yang digunakan tidak menarik yang membuat peserta didik merasa bosan untuk mempelajarinya.

Peneliti juga melakukan wawancara dengan guru mata pelajaran IPS di SMP N 1 Wori, menurut beliau proses pembelajaran IPS sudah berjalan dengan baik, tingkat pemahaman peserta didik sudah baik. Media pembelajaran yang beliau gunakan yaitu media pembelajaran yang sudah umum digunakan oleh pendidik kebanyakan yaitu media buku paket. Belum pernah menggunakan media pembelajaran berupa multimedia baik itu power point ataupun alat peraga lainnya. Karena setiap peserta didik memiliki pemahaman yang berbeda-beda dalam menerima pelajaran, hal ini menyebabkan masih banyak peserta didik yang beranggapan pembelajaran IPS adalah hal yang sedikit membosankan karena selalu berkuat dengan catatan, menghafal, dan tugas-tugas setiap jam pelajaran. Dalam menghadapi masalah tersebut kita perlu melakukan suatu perubahan dalam sistem pembelajaran agar proses pembelajaran menjadi lebih aktif dan menarik perhatian siswa. Oleh sebab itu perlu adanya suatu pengembangan bahan ajar berupa media pembelajaran. Salah satu upaya yang dapat kita lakukan agar peserta didik mampu memahami materi yang dipelajari adalah melakukan kegiatan pembelajaran dibantu dengan media pembelajaran, dan menggunakan atau memilih media pembelajaran yang tepat dan memperhatikan karakteristik siswa/peserta didik. Media pembelajaran diakui sebagai salah satu faktor keberhasilan belajar. Dengan media, peserta didik dapat termotivasi, terlihat aktif secara fisik maupun psikis, memaksimalkan seluruh indera peserta didik dalam belajar dan menjadikan pembelajaran lebih bermakna. Media pembelajaran adalah alat bantu pada proses belajar dalam rangka komunikasi antara peserta didik dan pendidik. Media pembelajaran juga memiliki kontribusi dalam meningkatkan mutu dan kualitas pembelajaran. Kehadiran media pembelajaran sangat membantu siswa dalam memahami suatu konsep tertentu yang sulit dijelaskan dengan bahasa verbal. Selain itu, pemilihan media pembelajaran merupakan suatu hal yang penting bagi pendidik, pendidik harus memilih media pembelajaran yang akan membuat siswa tertarik terhadap media yang dibuat. jika media yang ditampilkan adalah hal-hal yang baru dan atraktif misal dari segi warna dan desainnya, semakin besar rasa keinginan siswa untuk memahami dan menggunakan media tersebut. Seiring dengan perkembangan dan kemajuan teknologi saat ini menuntut pendidik untuk mengikuti perkembangan teknologi tersebut

dalam melangsungkan proses pembelajaran. Media pembelajaran dengan menggunakan media komputer dapat membantu peserta didik yang lamban dalam menerima pelajaran. Sajian audio visual atau lebih dikenal dengan multimedia dapat dimanfaatkan untuk mengkonkritkan sesuatu yang abstrak. Stimulus visual membuahkan hasil belajar yang lebih baik untuk tugas-tugas seperti mengingat, mengenali, menggingat kembali, dan menghubungkan fakta dan konsep. Sedangkan, stimulus verbal memberikan hasil belajar yang lebih apabila pembelajaran ini melibatkan ingatan yang berturut-turut. Oleh karna itu peneliti tertarik untuk memanfaatkan aplikasi-aplikasi tersebut untuk digunakan sebagai bahan /media dalam pembelajaran agar peserta didik dapat lebih memahami dan tertarik pada materi yang disampaikan. Media yang coba peneliti kembangkan adalah *Video dan gambar Bergerak* . ini diharapkan mampu menarik minat peserta didik dengan tampilan animasi dan suara yang jelas dan menarik.

Pengembangan Media Pembelajaran

Pengembangan adalah hal mengembangkan , pembangunan secara bertahap dan teratur,dan yang menjurus ke sasaran yang dikehendaki. Menurut Poerwadarminta, bahwa pengembangan adalah perbuatan menjadikan bertambah, usaha menyempurnakan (pikiran , pengetahuan dan sebagainya). Dalam kegiatan belajar mengajar dikelas media pembelajaran merupakan komponen yang penting untuk diadakan. Media pembelajaran berperan penting mempermudah guru dan peserta didik dalam melakukan kegiatan belajar mengajar.

Video pembelajaran

Video pembelajaran adalah media untuk mentransfer pengetahuan dan dapat digunakan sebagai bagian dari proses belajar. Lebih interaktif dan lebih spesifikasi dari sebuah buku atau kulia, tutorial berusaha untuk mengajar dengan contoh dan memberikan informasi untuk menyelesaikan tugas tertentu. Menurut Sukiman (2012:187-188) menyatakan media video pembelajaran adalah seperangkat komponen atau media yang mampu menampilkan gambar sekaligus suara dalam waktu bersamaan. Sedangkan menurut Cecep kustandi (2013:64) mengungkapkan bahwa video adalah alat yang dapat menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep-konsep yang rumit, mengajarkan ketrampilan , menyingkat atau memperlambat waktu dan mempengaruhi sikap.

METODE PENEITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (Research and Development). R&D merupakan salah satu model penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dari sebuah permasalahan dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2008) model yang digunakan adalah 4D. Teknik analisis data yang digunakan untuk mengelolah data yang diperoleh melalui angket adalah teknik deskriptif memanfaatkan presentase. Menurut Sugiyono (2014;21) metode analisis deskprtif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi. Rumus yang digunakan untuk menghitung presentase dari masing-masing subjek adalah sebagai berikut :

$$\text{presentase} = \frac{\sum X}{\text{SMI}} \times 100$$

Keterangan :

$\sum X$ = Jumlah skor

SMI = Skor Minimal Ideal

Selanjutnya untuk menhgitung jumlah keseluruhan subjek digunakan rumus :

Presentase = F/N

Keterangan :

F = jumlah presentase keseluruhan subjek

N = banyak subjek

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebagai tahap awal penelitian ini maka dilakukan observasi terhadap siswa yang ada di kelas VIII SMP Negeri 1 Wori, melalui wawancara dan penyebaran angket dan kegiatan Focus Group Discussion (FGD). Murid-murid yang merupakan subjek penelitian berjumlah 5 orang dilibatkan sebagai informan kunci karena sebagai murid yang dari latar belakang keluarga yang berbeda, budaya yang berbeda bahkan terdiri dari keanekaragaman suku dan agama, masing-masing memiliki karakteristik belajar yang berbeda-beda pula, sehingga tentunya mereka paling berkompoten mengungkapkan kondisi nyata dari gaya belajar masing-masing. Dalam analisis kebutuhan pengembangan media pembelajaran nantinya, para murid tidak hanya sebagai informan, tetapi juga sebagai penilai terhadap produk yang akan dikembangkan yaitu media pembelajan berbasis video dan gambar bergerak. Adapun hasil tahapan pertama identifikasi permasalahan dan analisis kebutuhan terhadap pengembangan media pembelajaran tersebut adalah sebagai berikut :

Tabel : Identifikasi Masalah dan Analisis Kebutuhan Siswa

No	Komponen Identifikasi Masalah dan Analisis Kebutuhan Siswa	Sikap Siswa			
		STS	TS	S	SS
1.	Apakah para siswa bisa memahami pembelajaran hanya dengan membaca buku Paket dan penjelasan guru di kelas	100 %	0%	0%	0%
2.	Dalam pembelajaran, murid tidak memerlukan media pembelajaran tambahan lainnya untuk memahami materi yang dijelaskan	10%	90%	0%	0%
3.	Murid perlu media berupa gambar berwarna dan berkarakter bukan sekedar huruf hitam putih dalam membaca buku pelajaran	0%	0%	20%	80%
4.	Materi pembelajaran IPS Terpadu dibuat berbasis video dan gambar bergerak dengan memasukan Gambar terkait konteks materi pembelajaran	0%	0%	10%	90%
5.	Apabila Materi Pembelajaran di sajikan dalam bentuk media berupa video dan gambar bergerak	0%	0%	0%	100%

	akan sangat menarik proses pembelajarannya				
6.	Dalam media pembelajaran berbasis video dan gambar bergerak dapat memotivasi siswa dalam belajar di kelas maupun di luar kelas	0%	0%	0%	100%

SIMPULAN

Setelah melakukan identifikasi masalah dan analisis kebutuhan maka peneliti mendapatkan suatu data yang akurat untuk dapat digunakan dalam mengembangkan suatu media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan belajar para murid. Dari hasil penelitian disimpulkan bahwa siswa di SMP Negeri 1 Wori mengalami kendala dalam proses pembelajaran akibat belum maksimalnya pemanfaatan media pembelajaran yang ada, hasil penelitian juga menggambarkan bahwa subjek penelitian yaitu siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Wori membutuhkan media pembelajaran yang lebih inovatif dan kreatif dalam proses belajar. Setelah dilakukan pengenalan terhadap media pembelajaran berbasis video dan gambar bergerak pada mata pelajaran IPS Terpadu, siswa menjadi tertarik dan termotivasi untuk belajar.

Referensi :

- Asnawir, M. Basyirudin Usman, (2002) Media Pembelajaran, Jakarta, Ciputat Pers.
- Cecep Kustandi, Daddy Darmawan, (2020) Pengembangan Media Pembelajaran, Jakarta, kencana
- Degeng, INS,(2018) Ilmu Pembelajaran, Pengembangan Teori dan Penelitian, Bandung Aras Media
- <https://ims.syam-ok.unm.ac.id>
- <https://www.gramedia.com>
- <https://ejournal.unsri.ac.id>
- <https://repository.unpas.ac.id>
- Nurofik, A., Rahajeng, E., Munti, N. Y. S., Hardiansyah, A., Firmansyah, H., Sani, A., ... & Wiyono, A. S. (2021). PENGANTAR TEKNOLOGI INFORMASI. Penerbit Insania.
- Sani, A. (2017). Sistem Manajemen Otomasi Perpustakaan Berbasis Open Source Senayan Library Management System (SLiMS)(Studi Kasus Perpustakaan H. Bata Ilyas STIE AMKOP Makassar). SEIKO: Journal of Management & Business, 1(1), 47-65.
- SYARIFUDDIN, S., ILYAS, J. B., & SANI, A. (2021). PENGARUH PERSEPSI PENDIDIKAN & PELATIHAN SUMBER DAYA MANUSIA PADA KANTOR DINAS DIKOTA MAKASSAR. Bata Ilyas Educational Management Review, 1(2).
- Boediman, S. F., Hendriarto, P., Satmoko, N. D., Sulistiyani, S., & Sani, A. (2021). The Relevance of Using Social Media Applications Strategies to Increase Marketing Potential of Indonesian Maritime Tourism (Analytical Study of Tourism Journals and Online Marketing). Budapest International

- Research and Critics Institute (BIRCI-Journal): Humanities and Social Sciences, 4(4), 8791-8799.
- Majid, A., & Sani, A. (2016). Pengaruh Pelatihan dan Supervisi Kepala Ruangan terhadap Kinerja Perawat Pelaksana Diruang Rawat Inap Bedah Rumah Sakit TK. II Pelamonia Makassar. *Jurnal Mirai Management*, 1(2), 310-412.
- Sani, A., & Hafidah, A. (2020). Pengaruh Shopping Life Style Dan Fashion Involvement Terhadap Impulse Buying Behavior Masyarakat High Income Makassar. *Jurnal Ilmiah Ecosystem*, 20(3), 231-238.
- Irsan, I., & Sani, A. (2018). Praktik Manajemen Pengetahuan Pustakawan Dalam Mengembangkan Koleksi Lokal Makassar Di Dinas Perpustakaan Kota Makassar. *Jurnal Mirai Management*, 3(1), 121-135.
- Munir, M., Fachmi, M., & Sani, A. (2020). Pengaruh Disiplin Dan Komunikasi Terhadap Kinerja Pegawai Dengan Kepuasan Kerja Sebagai Variabel Mediasi. *Jurnal Mirai Management*, 5(3), 161-170.
- Syarifuddin, U., Ilyas, G. B., Misbahuddin, M., Mustafa, H., & Sani, A. (2022). Strategi Pengembangan Usaha Kerajinan Anyaman Rotan dan Bambu melalui Pemasaran Online di Kecamatan Ma'rang Kabupaten Pangkep. *Bata Ilyas Educational Management Review*, 2(2), 1-24.
- Boediman, S. F., Hendriarto, P., Satmoko, N. D., Sulistiyani, S., & Amar Sani, A. S. (2021). Relevance of social media applications as a marketing strategy for Indonesian tourism destinations (literature analysis study). *Budapest International Research and Critics Institute-Journal (BIRCI-Journal)*, 4(3), 5705-5712.
- Makkira, M., Syakir, M., Kurniawan, S., Sani, A., & Ngandoh, A. M. (2022). Pengaruh Stres Kerja, Komunikasi Kerja dan Kepuasan Kerja terhadap Prestasi Kerja Karyawan pada PT. Prima Karya Manunggal Kabupaten Pangkep. *Amkop Management Accounting Review (AMAR)*, 2(1), 20-27.
- Asriani, A., Putri, N., Kurniawan, S., & Sani, A. (2022). Pengaruh Personal Selling terhadap Peningkatan Penjualan Alat Tulis pada CV. Etalase Mitra Jaya di Wajo pada Masa Lockdown Pandemi Covid 19. *Amkop Management Accounting Review (AMAR)*, 2(1), 13-19.
- M. Basyirudin Usman(2002), media Pembelajaran, Ciputat Pers.
- Ramayulis, (2005), Metodologi Agama Islam, Jakarta, Kalam Mulia
- Sugiyono, 2014.metode penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D), Bandung, Alfabeta.
- Sukiman, (2012) , Pengembangan Media Pembelajaran, Yogyakarta, Pedagogia.
- Tritanto, (2007), Model -Model Pembelajaran Inovatif berorientasi konstruktivik. Jakarta, Prestasi Pustaka,
- Thobroni (2016), Belajar Pembelajaran, Arr Ruzz Media
- Www.google scholar.co, id