



PEDADIDAKTIKA: JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

Analisis Kebutuhan Media Kartu Gambar Rumah Adat Pulau Jawa Pada Materi Keragaman Budaya Indonesia di Sekolah Dasar

Feby Ruliandita¹, Nana Ganda², Ahmad Mulyadiprana³

Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Tasikmalaya

Email: Febyruliandita@upi.edu¹, Nanaganda@upiedu², Ahmadmulyadiprana@upi.edu³

Abstract

The ability to understand students in learning and enthusiasm is still lacking due to the use of learning media that is still limited or not in accordance with the needs of students. The purpose of this study was to produce an analysis of the media needs of the Javanese traditional house picture card on the material of Indonesian cultural diversity in class IV SDN Sukamenak Indah using a qualitative descriptive method. The subject of this research is the teacher of SDN Sukamenak Indah. This research is a qualitative descriptive research using interview research instruments. The results of the study indicate that competency standards, core competencies, basic competencies, and indicators of competency achievement are in accordance with the 2013 curriculum. Learning media is one of the learning media that can be applied to convey material from the teacher to students, so that it can stimulate the thoughts, feelings, concerns, and interests of students to learn. Teachers need learning media that are in accordance with the principles of learning media so that teachers need those that are in accordance with the abilities of students. One of them is through the media of traditional house drawing cards on the diversity of Indonesian culture. interesting Learners have difficulty in learning the material on Indonesian Cultural Diversity, teachers need learning media that hope to help in the learning process. This research can be developed on the development of traditional Javanese house picture card media on the material of Indonesian cultural diversity in the fourth grade of elementary school.

Keywords: learning Media, picture card, cultural diversity

Abstrak

Kemampuan pemahaman peserta didik dalam belajar serta antusias masih kurang dikarenakan penggunaan media pembelajaran yang masih terbatas atau tidak sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Tujuan dari penelitian ini untuk menghasilkan analisis kebutuhan media kartu gambar rumah adat pulau jawa pada materi keragaman budaya Indonesia di kelas IV SDN Sukamenak Indah menggunakan metode deskriptif kualitatif. Subjek penelitian ini adalah guru SDN Sukamenak Indah . Penelitian ini merupakan penelitian diskriptif kualitatif dengan menggunakan instrumen penelitian wawancara. Hasil penelitian menunjukkan bahwa standar kompetensi, kompetensi inti, kompetensi dasar, dan indikator pencapaian kompetensi sesuai dengan kurikulum 2013. Penelitian ini memberikan beberapa hasil yaitu belum terdapat media pembelajaran pada materi tersedia. Media pembelajaran merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat diterapkan untuk menyampaikan materi dari guru kepada peserta didik, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik untuk belajar . Guru memerlukan media pembelajaran yang sesuai dengan prinsip media pembelajaran sehingga guru membutuhkan yang sesuai dengan kemampuan peserta didik. Salah satunya melalui media kartu gambar rumah adat pada keragaman budaya Indonesia. menarik Peserta didik mengalami kesulitan dalam mempelajari materi Keragaman Budaya Indonesia, guru memerlukan media pembelajaran yang berharap dapat membantu dalam proses pembelajaran. Penelitian ini dapat dikembangkan pada pengembangan media kartu gambar rumah adat pulau jawa pada materi keragaman budaya Indonesia di kelas IV SD.

Kata Kunci: media pembelajaran, kartu gambar, keragaman budaya

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan upaya untuk mempersiapkan generasi muda dalam

menyambut dan menghadapi perkembangan jaman di era global. Maka pendidikan harus dilaksanakan sebaik mungkin sehingga

menghasilkan pendidikan yang berkualitas dan meningkatnya kualitas sumber daya manusia. Perkembangan teknologi berdampak pada bidang pendidikan. Proses pembelajaran tidak terlepas dari media, metode, dan hasil belajar. Media dapat digunakan sebagai sarana dalam memberikan materi pendidikan yang disampaikan oleh guru kepada peserta didik. Sedangkan metode belajar mengatur pada pengorganisasian bahan ajar dan strategi penyampaiannya. Selanjutnya hasil belajar diukur dengan efektif dan efisien untuk mengetahui kemampuan dan minat peserta didik terhadap mata pelajaran (Nurrita, 2018). Oleh karena itu proses pembelajaran selalu melihat kondisi dan situasi kebutuhan peserta didik. (Shofa et al., 2020) menyatakan Kualitas pembelajaran yang baik memerlukan berbagai upaya untuk mewujudkannya, upaya tersebut adalah dengan memenuhi fasilitas pendukung pembelajaran, salah satu diantaranya adalah multimedia interaktif. Multimedia interaktif dapat memberikan informasi dengan tepat dan dapat diaplikasikan langsung dalam media, dan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dengan penggunaan tampilan media yang menarik.

Alidawati (2019) menyatakan Dalam pembelajaran IPS hal yang paling penting adalah pengembangan, pemahaman, sikap

dan keterampilan. Menurut NCCS ketrampilan yang seyogyanya yang dapat dipilih peserta didik adalah keterampilan penelitian, keterampilan berpikir, keterampilan berpartisipasi sosial dan keterampilan komunikasi. Pembelajaran IPS di SD memuat dan menyajikan aspek keterampilan sosial yang di dalam kegiatan pembelajarannya tidak bisa dilakukan sendiri oleh pribadi peserta didik tetapi harus bersama-sama, jika ingin pembelajaran lebih bermakna. Dikarenakan kerjasama dan sikap sosial tidak jauh sama pentingnya dengan pengetahuan peserta didik

Tujuan pembelajaran IPS adalah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah pribadi, masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari di lingkungan keluarga, baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa masyarakat secara umum (Rahmad, 2016). Selain itu tujuan pembelajaran IPS juga memberikan potensi peserta didik untuk minat terhadap budaya Indonesia dan lebih menunjukkan peduli terhadap lingkungan sekitar.

Menurut Kamus Bahasa Indonesia, keanekaragaman budaya dimaknai sebagai proses, cara atau pembuatan menjadikan

banyak macam ragamnya tentang kebudayaan yang sudah berkembang. Hal ini dimaksudkan bahwa kehidupan bermasyarakat memiliki corak kehidupan yang beragam dengan latar belakang kesukuan, agama, maupun ras yang berbeda-beda.

Widiastuti (2013) menjelaskan Bangsa Indonesia merupakan bangsa majemuk karena masyarakatnya terdiri atas kumpulan orang-orang atau kelompok-kelompok dengan ciri khas kesukuan yang memiliki beragam budaya dengan latar belakang suku bangsa yang berbeda. Keragaman budaya Indonesia memiliki lebih dari 1.128 suku bangsa bermukim di wilayah yang tersebar di ribuan pulau terbentang dari Sabang sampai Merauke. Termasuk keragaman rumah adat di Indonesia Sejalan dengan itu keterampilan tersebut tidak diperoleh secara mudah bagi peserta didik perlunya proses pembelajaran dimana hal tersebut membutuhkan media pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pengirim kepada penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik untuk belajar (Tafonao, 2018). Sedangkan menurut Rohani (2019) Media merupakan salah satu alat bantu yang digunakan guru dalam proses pembelajaran

yang efektif untuk menyampaikan materi ajar kepada peserta didik.

Mukminan (dalam Nurseto, 2012) Beberapa hal yang perlu diperhatikan untuk mengembangkan media pembelajaran yaitu prinsip VISUALS, yang dapat digambarkan sebagai singkatan dari kata-kata pertama *Visible* memiliki arti mudah dilihat karena jumlah peserta didik tidak hanya sedikit sehingga perlunya media yang mudah terlihat. Kedua *Interesting* atau menarik. Ketiga *Simple* atau sederhana mudah digunakan atau sesuai kebutuhan peserta didik. Keempat *Useful* artinya Isinya berguna atau bermanfaat untuk proses pembelajaran. Kelima *Accurate* atau benar (dapat dipertanggungjawabkan) baik pembuat ataupun pengguna. Keenam *Legitimate* artinya *penggunaan media* masuk akal/sah. Terakhir *Structured* artinya terstruktur atau tersusun dengan baik, mulai dari aturan penggunaan serta langkah-langkah penggunaan media pembelajaran.

Salah satu media yang dapat menarik minat dan perhatian peserta didik adalah media kartu gambar. Prasetya & Khabibah dalam (Nida et al., 2020) berpendapat bahwa “media permainan kartu bergambar merupakan salah satu jenis pengembangan media cetak berbasis visual”. pembelajaran kartu bergambar berorientasi pendidikan karakter ini, dirancang dan didesain untuk

memudahkan peserta didik dalam proses pembelajaran, dikarenakan peserta didik akan dibagi menjadi beberapa kelompok, kemudian peserta didik akan diajak bermain kartu untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang ada pada kartu bergambar, dengan demikian media kartu bergambar dapat menarik minat peserta didik untuk belajar dan meningkatkan hasil belajar peserta didik. Media kartu bergambar atau flashcard merupakan media kartu yang berisi gambar, di mana gambarnya dapat berasal dari buatan sendiri atau gambar/foto yang sudah ada dan digunakan untuk memudahkan peserta didik saat proses belajar (Jannah & Hasmawati, 2017). Selain itu media kartu bergambar dapat membantu visual peserta didik dalam memahami materi pembelajaran.

Hasil penelitian Alidawati,(2019) Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa; 1).Dengan menggunakan media gambar dalam pelajaran IPS, terlihat siswa lebih senang dan bersemangat untuk mengikuti proses pembelajaran ditunjukkan dengan antusiasnya dalam mengikuti pembelajaran dan berani mengemukakan pendapatnya serta aktif dalam melakukan kegiatan diskusi kelompok. 2).Hasil belajar yang diperoleh peserta didik mengalami peningkatan setelah guru menggunakan media gambar dalam

proses pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata kelas yaitu, prasiklus 60, siklus I 73,85 dan siklus II 87,69.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan, peneliti menemukan beberapa kendala dalam pembelajaran di Sekolah Dasar. Diantaranya kurang fasilitas media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa, kurangnya pengalaman langsung bagi siswa untuk memahami dan merasakan dalam pembelajaran, siswa hanya meniru yang guru contohkan, kurangnya daya tarik siswa terhadap pembelajaran. Salah satu penghambatnya dikarenakan tidak adanya media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran IPS dikarenakan penyajian pembelajaran secara tematik. Media yang kurang tersedia menyebabkan pembelajaran menjadi kurang menyenangkan sehingga membuat siswa kurang merasa tertarik dalam minat belajar.

Dalam hal ini, solusi yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut yaitu dengan menghadirkan media pembelajaran dalam pembelajaran IPS khususnya materi Keragaman Rumah Adat Di Indonesia. Melalui media pembelajaran tersebut peserta didik dapat mempelajari atau mendapatkan informasi tentang daerah asal rumah adat di pulau jawa serta keunikannya, peserta didik dapat menggunakannya secara individu atau

kelompok dan ketika digunakan dalam proses belajar terasa lebih menyenangkan dan bermakna.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dengan menggunakan deskriptif kualitatif. Sumber data dari penelitian ini diperoleh dari hasil wawancara guru kelas IV.

Pengambilan data dilaksanakan di SDN Sukamenak Indah di Kota Tasikmalaya. SD tersebut sudah menerapkan pembelajaran daring.

Sesuai dengan jenis penelitian ini, maka peneliti menggunakan model interaktif dari Miles dan Huberman untuk menganalisis data hasil penelitian. Menurut Miles dan Huberman bahwa komponen-komponen analisis data yang dilakukan setelah data dikumpulkan adalah: (1) reduksi data (data reduction); (2) penyajian data (data display); dan (3) kesimpulan (conclusion drawing/verification) (Purnama & Suparman, 2020)

Adapun fokus dalam penelitian ini adalah analisis kebutuhan media kartu gambar rumah adat pulau jawa pada materi keragaman budaya Indonesia di kelas IV SDN Sukamenak Indah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis kebutuhan media kartu gambar rumah adat pada materi keragaman budaya

Indonesia dirancang berdasarkan analisis pendahuluan. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui media pembelajaran yang sesuai dengan peserta didik dan dibutuhkan oleh peserta didik. Langkah awal adalah wawancara kepada guru untuk menganalisis kurikulum, analisis materi, dan analisis media pembelajaran. Hasil wawancara yang telah dilakukan dengan guru kelas IV SDN Sukamenak Indah, guru mengatakan masih terdapat pembelajaran konvensional diterapkan dikelas bahkan sampai sekarang masih sangat dominan diterapkan dikelas saat proses pembelajaran. Beberapa peserta didik SDN Sukamenak Indah juga mengungkapkan beberapa hal, bahwa sebagian peserta didik malas belajar karena pembelajaran konvensional sehingga merasa bosan untuk memperhatikan pembelajaran, sehingga materi yang diberikan guru pada saat pembelajaran di kelas kurang dipahami, untuk proses pembelajaran peserta didik memerlukan media pembelajaran yang membantu untuk proses belajar dan lebih mudah dipahami.

1. Analisis kurikulum

Hasil wawancara mengenai kurikulum yang bertujuan mengetahui media pembelajaran yang digunakan sudah relevan dengan kurikulum. Berdasarkan wawancara dengan guru kelas IV SDN Sukamenak Indah kurikulum yang digunakan kurikulum 2013,

adanya kesesuaian dan berkesinambungan antara kurikulum Permendiknas dengan implementasi kurikulum disekolah sudah sesuai, SK, KI, KD. Dan terdapat KD IPS tentang keragaman budaya Indonesia.

2. Analisis Materi

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV SDN Sukamenak Indah berkaitan dengan materi apa saja yang disampaikan tentang keragaman budaya Indonesia untuk siswa kelas IV SD. Serta Cara pelaksanaan pembelajaran tentang keragaman budaya Indonesia dapat mudah dimengerti.

Adapun untuk pemetaan kompetensi dasar pada materi dapat dilihat di tabel berikut :

Tabel 1. Pemetaan Kompetensi dasar IPS kelas IV

KD	ISI
3.2	Mengidentifikasi keragaman social, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang.
4.3	Menyajikan hasil identifikasi mengenai keragaman social, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provisni setempat sebagai dentitas bangsa Indonesia serta hubungannya

dengan karakteristik ruang.

Materi yang biasa digunakan tentang keragaman budaya di Indonesia disesuaikan dengan setiap pertemuan pembelajaran pada tema Indahnya Keragaman Budaya Negeriku.

3. Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran

Di kelas IV SDN Sukamenak Indah tidak setiap pembelajaran menggunakan media. Namun, ada beberapa pembelajaran yang menggunakan media, adapun media yang tersedia di sekolah hanya berbentuk dua dimensi. Untuk materi keragaman budaya Indonesia di sekolah ini belum tersedia media pembelajaran yang sesuai kebutuhan. Sejalan dengan itu, menurut Neteria et al., (2020) dengan menghadirkan media yang tepat menjadikan proses pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif dan bermakna serta menghasilkan suasana belajar yang tenang dan menyenangkan (*enjoyable learning*). Maka dari itu, perlu adanya media pembelajaran yang sesuai kebutuhan.

Berdasarkan hasil wawancara kepada guru, peserta didik masih ada yang belum memahami materi yang disampaikan ketika pelaksanaan pembelajaran yang diberikan saat proses pembelajaran. Pada proses pembelajaran peserta didik masih ada yang kurang aktif. Dan tidak semua media yang digunakan buatan sendiri sehingga membutuhkan biaya. Kebanyakan media

hanya memuat satu media pelajaran sehingga tidak mencakup secara tematik.

Tabel 2. Kriteria media pembelajaran yang tersedia di sekolah

No	Aspek	Ada	Tidak Ada
1	Terdapat Media Pembelajaran	√	
	Terdapat tujuan pada media pembelajaran		√
2	Media sesuai materi yang dibahas		√
3	Media sesuai kebutuhan dan karakteristik peserta didik		√
4	Siswa terlibat dalam pembuatan media pembelajaran		√
5	Terdapat evaluasi media pembelajaran		√
6	Media mudah dilihat	√	
7	Media menarik perhatian peserta didik	√	
8	Media pembelajaran sederhana	√	
9	Media berguna atau bermanfaat	√	
10	Terdapat petunjuk penggunaan media		√

Media pembelajaran tentang keragaman budaya Indonesia khususnya Keragaman Rumah adat, peserta didik pada saat mengenal keragaman rumah adat tidak banyak contoh atau media yang menunjukkan

rumah adat sesuai dengan daerah peserta didik, hal ini menyebabkan peserta didik hanya disediakan contoh-contoh rumah adat yang termasuk jauh dari daerah peserta didik.

Dari wawancara ini dapat disimpulkan media pembelajaran yang digunakan belum sepenuhnya membuat semua peserta didik mampu mengikuti pembelajaran.

Disini peneliti menawarkan media pembelajaran yaitu media yang berbentuk kartu gambar rumah adat pada materi keragaman budaya Indonesia di kelas IV SD. Peneliti melihat siswa membutuhkan suatu media pembelajaran berupa media yang dapat digunakan dimana saja dan kapan saja dalam kegiatan pembelajaran baik di rumah maupun di sekolah, dengan menggunakan media kartu gambar diharapkan dapat memfasilitasi siswa dalam membangun pengetahuan siswa. Berdasarkan wawancara diperoleh informasi berikut :

a. Sebagian besar peserta didik ketika diberikan materi belum termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran bersama guru.

b. Tidak semua proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran. Diperlukan media pembelajaran untuk menarik perhatian peserta didik.

c. Peserta didik masih belum menguasai materi pembelajaran tentang keragaman budaya Indonesia.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan media gambar rumah adat pada materi keragaman budaya Indonesia kelas IV SDN Sukamenak Indah dapat ditarik kesimpulan bahwa sekolah membutuhkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Hal ini menandakan bahwa selama ini peserta didik belum terbiasa dengan penggunaan media pembelajaran.

Media pembelajaran yang digunakan masih belum membuat siswa mengerti dan mempermudah pemahaman materi yang diajarkan oleh guru. Dalam memahami materi Peserta didik masih mengalami kesulitan. Guru memerlukan media pembelajaran yang dapat menarik antusias peserta didik ketika belajar. Sehingga dalam hal ini guru harus mampu berinovasi. Dengan adanya media gambar rumah adat pada materi keragaman budaya Indonesia kelas IV SD diharapkan dapat menjadi solusi bagi guru dan peserta didik di kelas IV SDN Sukamenak Indah. Saran untuk penelitian selanjutnya perlu dikembangkan media pembelajaran bermuatan yang sesuai dengan kriteria media pembelajaran, sehingga pelaksanaan pembelajaran sesuai dengan yang diharapkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Alidawati, A. (2019). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Media Gambar Berupa Rumah Adat Tentang Keragaman Budaya Di Indonesia Pada Pelajaran IPS Di Kelas V SD Negeri 03 Kota Mukomuko. *Indonesian Journal of Social Science Education (IJSSE)*, 1(1), 78–84. <http://ejournal.iainbengkulu.ac.id/index.php/ijsse/article/view/1686/1440>
- Jannah, M., & Hasmawati, H. (2017). Penggunaan Media Kartu Bergambar Dalam Keterampilan Menulis Karangan Sederhana Bahasa Jerman Siswa Kelas Xi Ips Sma Negeri 1 Segeri Kabupaten Pangkep. *Eralingua: Jurnal Pendidikan Bahasa Asing Dan Sastra*, 1(1). <https://doi.org/10.26858/eralingua.v1i1.2985>
- Neteria, F., Mulyadiprana, A., & Respati, R. (2020). Puzzle sebagai Media Pembelajaran Inovatif dalam Mata Pelajaran IPS Bagi Guru di Sekolah Dasar. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(4), 82–90.
- Nida, D. M. A. A., Parmiti, D. P., & Sukmana, A. I. W. I. Y. (2020). Pengembangan Media Kartu Bergambar Berorientasi Pendidikan Karakter Pada Mata Pelajaran Bahasa Bali. *Jurnal Edutech*

- Undiksha*, 8(1), 16. <https://doi.org/10.23887/jeu.v8i1.25393>
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1),171.<https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Nurseto, T. (2012). Membuat Media Pembelajaran yang Menarik. *Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan*, 8(1), 19–35. <https://doi.org/10.21831/jep.v8i1.706>
- Purnama, G. Y., & Suparman, S. (2020). Analisis kebutuhan E-LKPD penunjang model pembelajaran CTL untuk menstimulus kemampuan berpikir kritis siswa. *Science, Technology, Engineering ...*,1(1),55–62. <http://seminar.uad.ac.id/index.php/STEEM/article/view/2825>
- Rahmad. (2016). Kedudukan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada Sekolah Dasar. *Muallimuna: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 2(1), 67–78. <https://media.neliti.com/media/publications/222455-kedudukan-ilmu-pengetahuan-sosial-ips-pa.pdf>
- Rohani. (2019). Diktat Media Pembelajaran. *Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara*, 1–6.
- Shofa, M. I., Redhana, I. W., & Juniartina, P. P. (2020). Analisis kebutuhan pengembangan media pembelajaran IPA berbasis argument mapping. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sains Indonesia*, 3(1), 31–40.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Widiastuti. (2013). Analisis SWOT Keragaman Budaya Indonesia. *Jurnal Ilmiah Widya*, 1(1), 8–14. <https://ejournal.jurwidyakop3.com/index.php/jurnal-ilmiah/article/view/21>