

Analisis Kebutuhan Pengembangan Media *Flashcard* Pakaian Adat pada Mata Pelajaran IPS di Sekolah Dasar

Akdila Praka Utami¹, Rosarina Giyartini², Pidi Mohamad Setiadi³

Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Tasikmalaya^{1,2,3}

E-mail: akdilaprakautami@upi.edu¹, rosarina@upi.edu², pidims@upi.edu³

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui dan menganalisis kebutuhan peserta didik terhadap media pembelajaran pada mata pelajaran IPS Kelas IV di Sekolah Dasar. Hal ini dilatarbelakangi dengan adanya kesulitan yang dialami peserta didik dalam memahami materi dan belum optimalnya penggunaan media pembelajaran yang kreatif. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi dengan subjek penelitian ini adalah guru kelas dan peserta didik kelas IV di SDN 1 Kalangsari. Hasil yang diperoleh dari penelitian ini menunjukkan bahwa media yang digunakan oleh guru masih belum optimal dan kurang menarik. Penggunaan media gambar yang dicetak dengan kertas HVS cenderung mudah rusak dan tidak tahan lama, sehingga setelah selesai pembelajaran peserta didik merasa bosan dan jenuh untuk menggunakan kembali media tersebut. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa perlu adanya pengembangan media agar pembelajaran menjadi lebih aktif dan dapat menarik perhatian peserta didik yaitu salah satunya menggunakan media *flashcard* pakaian adat di Indonesia dengan gambar yang digunakan ini bersumber dari Taman Mini Indonesia Indah (TMII). Media ini memiliki kelebihan mudah dibawa kemana-mana, praktis, tahan lama, dan dapat digunakan sebagai alternatif permainan.

Kata Kunci: Analisis Kebutuhan, Keragaman Pakaian Adat, Media Pembelajaran *Flashcard*, Pembelajaran IPS

Abstrak

This study aimed to determine and analyze the needs of students for learning media in social studies class IV subjects in elementary schools. This research is based on the difficulties experienced by students in understanding the material and the non-optimal use of creative learning media. Data collection techniques were carried out through interviews, observations, and documentation by the subjects of this study were fourth-grade teachers and fourth-grade students at SDN 1 Kalangsari. The results obtained from this study show that the media used by the teachers is still not optimal and is less interesting. Image media printed on HVS paper tends to be easily damaged and not durable so after completing the lesson, the students feel bored to reuse the media. Thus, it can be concluded that there is a need for media development so that learning becomes more active and can attract the attention of students, one of which is using flashcards of traditional clothing in Indonesia with images sourced from Taman Mini Indonesia Indah (TMII). This media has the advantages of being easy to carry around, practical, durable, and can be used as an alternative game.

Keywords: Needs Analysis, Customary Clothing Diversity, Flashcard Learning Media, Social Studies Learning

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha sadar yang dilakukan untuk meningkatkan sumber daya manusia yang berkualitas. Pendidikan juga menjadi aspek yang sangat penting dalam keberlangsungan hidup manusia untuk menghadapi tantangan kehidupan di era globalisasi. Oleh karena itu, dalam proses Pendidikan perlu diusahakan untuk mencapai tujuan dari Pendidikan yang sudah dirumuskan. Menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No.20 Tahun 2003 Pasal 3 Tentang Sistem Pendidikan Nasional (2003) menyatakan bahwa “Pendidikan nasional berfungsi untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab”.

Berdasarkan tujuan dari Pendidikan bahwa dalam mencapai Pendidikan tersebut tidak terlepas dari kegiatan pembelajaran. Pembelajaran merupakan kegiatan belajar mengajar dengan melakukan proses interaksi antara pendidik, peserta didik, dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Dalam proses pembelajaran, seorang guru memiliki peran penting dalam menciptakan lingkungan belajar yang menarik, aktif, menyenangkan, dan dapat mempermudah peserta didik dalam memahami materi-materi pada suatu mata pelajaran. Sejalan dengan itu, pada pembelajaran muatan IPS di Sekolah Dasar telah disusun dan dirancang untuk mengembangkan suatu pengetahuan, pemahaman, dan keterampilan peserta didik dalam memasuki kehidupan bermasyarakat. Menurut Saidihardjo (dalam Sulastri *et al.*, 2014) menyatakan bahwa IPS merupakan program Pendidikan yang berupaya mengembangkan pemahaman peserta didik tentang bagaimana manusia sebagai individu dan kelompok hidup bersama dan berinteraksi dengan lingkungannya baik fisik maupun sosial. Maka dari itu pelajaran IPS ini sangat penting diberikan kepada peserta didik mulai dari tingkat Sekolah Dasar karena dapat mengarahkan peserta didik untuk menjadi warga Negara yang memiliki sikap sosial tinggi, demokratis, dan tanggung jawab.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan melalui observasi dan wawancara dengan guru kelas IV di SDN 1 Kalangsari bahwa terdapat beberapa permasalahan yang dihadapi dalam

proses pembelajaran IPS diantaranya peserta didik kesulitan dalam memahami materi keragaman pakaian adat di Indonesia seperti sulitnya mengklasifikasikan pakaian adat dari berbagai daerah dan ketika peserta didik diminta untuk menunjukkan pakaian adat masih saja tertukar dari setiap daerahnya. Selain itu, dalam melaksanakan proses pembelajaran, guru belum optimal dalam menggunakan media pembelajaran dan hanya sebatas mengajarkan materi dengan terpusat pada buku dan menampilkan gambar-gambar pakaian adat yang diambil dari internet. Hal tersebut dapat mengakibatkan anggapan bahwa pembelajaran IPS itu terdapat banyak materi yang harus dihafal dan sulit untuk dipahami sehingga pembelajaran cenderung monoton dan peserta didik akan cepat bosan dalam mengikuti pembelajaran. Oleh karena itu, perlu adanya media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menunjang proses pembelajaran yang dapat membantu peserta didik dalam memahami materi dengan mudah, menciptakan suasana aktif dan menyenangkan. Pada proses pembelajaran, media sangat berperan penting untuk menciptakan suasana kelas menjadi lebih aktif dan peserta didik lebih fokus mengikuti kegiatan belajar mengajar (Raihanati *et al.*, 2020)

Media pembelajaran merupakan segala bentuk alat bantu yang dapat digunakan oleh guru dalam kegiatan belajar mengajar dengan tujuan untuk meningkatkan minat, motivasi belajar peserta didik dan mempermudah dalam memberikan informasi yang jelas kepada peserta didik. Sejalan dengan itu, Arsyad (2017) menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan segala bentuk atau saluran yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan maupun informasi dalam kegiatan belajar mengajar sehingga dapat menarik perhatian peserta didik untuk belajar. Salah satu media pembelajaran yang dapat memberikan suasana pembelajaran yang aktif, menarik, dan menyenangkan serta memberikan kemudahan dalam memahami materi pembelajaran adalah media *flashcard*. Hal ini berkaitan dengan yang dijelaskan oleh Hotimah (dalam Pradana & Gerhni, 2019) bahwa media *flashcard* dapat menimbulkan kesenangan dan ketertarikan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran karena pada *flashcard* ini berbentuk kartu bergambar yang disenangi peserta didik dan dapat disajikan dalam bentuk permainan. Sejalan dengan itu, menurut Arsyad (2017) “Media *flashcard* merupakan media pembelajaran yang berbentuk kartu bergambar dengan ukuran 8

cm x 12 cm atau dapat disesuaikan dengan banyak sedikitnya jumlah peserta didik pada kelas yang dihadapi”.

Media *flashcard* memiliki dua sisi pada bagian depan dan belakang yang berisi gambar, teks ataupun simbol untuk mempermudah peserta didik dalam mengingat dan memahami pesan ataupun informasi yang berkaitan dengan gambar tersebut. Menurut Syahputri *et al.* (2021) menyatakan bahwa media *flashcard* merupakan suatu media pembelajaran yang dianggap dapat meningkatkan ketertarikan bagi peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran. Hal tersebut dikarenakan media *flashcard* ini berbentuk kartu yang memiliki tampilan menarik, baik dari segi bentuk, warna, *font*, dan gambar pada *flashcard*. Selain itu, *flashcard* juga dapat digunakan sebagai permainan edukatif yang disesuaikan berdasarkan kebutuhan dalam proses belajar mengajar untuk membuat suasana pembelajaran yang menarik, menyenangkan, dan mengembangkan daya ingat peserta didik.

Berdasarkan penjelasan yang diuraikan di atas, peneliti melakukan penelitian tentang “Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran *Flashcard* Pakaian Adat Pada Mata Pelajaran IPS di Sekolah Dasar”. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui kebutuhan dalam pengembangan media *flashcard* pakaian adat sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran IPS Kelas IV di Sekolah Dasar.

METODE

Penelitian ini dilakukan menggunakan jenis penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Jenis penelitian deskriptif kualitatif digunakan untuk mendeskripsikan tentang analisis kebutuhan media pembelajaran. Subjek penelitian ini adalah guru kelas IV dan peserta didik di kelas IV. Adapun tempat pelaksanaan penelitian ini di SDN 1 Kalangsari, Kecamatan Cipedes, Kota Tasikmalaya. Teknik pengumpulan data berasal dari hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi yang dilakukan di lapangan. Adapun tahapan data yang telah dikumpulkan kemudian disajikan dengan terperinci, tersusun sehingga data yang disajikan dapat memberikan kesimpulan Miles dan Huberman (dalam Sugiyono, 2019).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada penelitian ini tahapan awal yang dilakukan peneliti yaitu mencari informasi dengan melakukan studi pendahuluan ke Sekolah Dasar. Observasi yang dilakukan peneliti bertujuan untuk mengetahui kebutuhan media *flashcard* pakaian adat sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran IPS Kelas IV di Sekolah Dasar. Sedangkan wawancara dilakukan dengan guru kelas IV di SDN 1 kalangsari yang bertujuan untuk mengetahui proses pembelajaran yang dilaksanakan di sekolah. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan kepada guru kelas IV, ditemukan informasi bahwa kurikulum yang digunakan di SDN 1 Kalangsari adalah Kurikulum 2013.

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran pada materi keragaman pakaian adat Indonesia di kelas IV SD yaitu materi yang diajarkan cenderung menggunakan buku siswa dan mencari gambar pakaian adat di Indonesia melalui internet. Dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan terdapat dua faktor utama kendala yang dihadapi yaitu 1) saat menjelaskan gambar, masih ada peserta didik yang tidak memperhatikan, kurang fokus, kurang antusias, 2) gambar yang dicari melalui internet kurang sesuai dengan gambar pakaian adat dan asal daerahnya di Indonesia. Media pembelajaran yang biasanya digunakan untuk materi pakaian adat di Indonesia yaitu gambar-gambar pakaian adat dari setiap daerah dicetak menggunakan kertas HVS dengan ukuran yang tidak terlalu besar. Oleh karena itu, perlu adanya media lain sebagai alat bantu guru untuk menyampaikan materi pembelajaran pakaian adat di Indonesia yang disertai dengan keunikan pakaian adat dari setiap daerah di Indonesia.

1. Analisis Kurikulum

Kurikulum yang digunakan di SDN 1 Kalangsari yaitu menggunakan Kurikulum 2013. Berdasarkan hasil analisis terhadap Kurikulum 2013 Edisi Revisi 2017 terdapat Kompetensi Dasar mengenai keragaman budaya Indonesia pada KD 3.2. yaitu mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang. Indikator Pencapaian Kompetensi dan tujuan pembelajaran pada materi keragaman budaya di Indonesia ini yaitu peserta didik dapat menunjukkan pakaian adat dari setiap daerah, dapat menjelaskan keunikan pakaian adat dari setiap daerah, dan mengklasifikasikan pakaian adat dari setiap daerah.

2. Analisis Buku Paket Peserta Didik

Berdasarkan hasil wawancara terhadap guru, bahwa dalam proses pembelajaran menggunakan buku paket sebagai penunjang dalam pembelajaran. Analisis terhadap buku Kelas IV Tema 7 bahwa pembelajaran difokuskan untuk mengetahui keragaman sosial, etnis, agama, budaya seperti rumah adat, senjata tradisional, pakaian adat, dan lainnya. Hasil analisis yang di dapatkan pada buku dengan materi tersebut disajikan dengan singkat dalam bentuk tabel yang berisikan nama pakaian adat dan daerah asal pakaian adat tersebut. Selain itu, pakaian adat yang disajikan tidak lengkap dan tidak terdapat gambar pakaian adat dari masing-masing daerah. Dalam hal ini, peserta didik masih sulit untuk menentukan pakaian adat dan daerah asalnya juga tidak mengetahui keunikan dari pakaian adat dari setiap daerah di Indonesia. Maka dari itu, hasil analisis ini dapat digunakan peneliti sebagai bahan referensi dalam mengembangkan media pembelajaran *flashcard* pada materi keragaman pakaian adat di Indonesia agar sesuai dengan bahan ajar yang sudah ada sehingga pembelajaran dapat dilaksanakan secara maksimal dan optimal.

3. Analisis Peserta Didik

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti bahwa saat mengamati peserta didik melakukan kegiatan pembelajaran pada materi keragaman pakaian adat di Indonesia terlihat bahwa peserta didik senang belajar dengan menggunakan media. Sejalan dengan itu, menurut Teori Piaget (dalam Juwantara, 2019) bahwa peserta didik di SD pada umumnya berusia 7-12 tahun dan masuk pada tahap operasional konkret. Pada tahap ini peserta didik sudah mampu menggunakan pemikiran logika dan mengingat segala bentuk benda konkret. Oleh karena itu, perlu adanya media pembelajaran yang lebih variatif dan menarik pada materi keragaman pakaian adat di Indonesia untuk menunjang proses pembelajaran agar lebih optimal dan maksimal. Media yang digunakan siswa tidak hanya melihat gambar pakaian adat dan daerah asalnya namun siswa dapat memainkan secara berkelompok dengan mengamati setiap gambar pakaian adat yang bersumber dari Taman Mini Indonesia Indah (TMII) serta siswa dapat mengetahui keunikan yang ada pada pakaian adat di Indonesia.

4. Analisis Media Pembelajaran

Berdasarkan hasil wawancara kepada guru kelas IV di SDN 1 Kalangsari terdapat media yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran yaitu media gambar yang dicetak melalui hasil pencarian siswa secara individu. Gambar pakaian adat tersebut dicetak dengan ukuran yang tidak terlalu besar namun dapat terlihat jelas oleh peserta didik. Dengan media gambar tersebut, siswa hanya mencari dan melihat pakaian adat tanpa mengamati dan memahami keunikan dari setiap pakaian adat di Indonesia. Saat proses pembelajaran berlangsung terdapat kendala yang dihadapi seperti peserta didik kurang fokus dalam memperhatikan guru menjelaskan gambar dan gambar yang dicari melalui internet terkadang kurang sesuai dengan gambar pakaian adat sesuai asal daerahnya. Selain itu pembelajaran yang dilakukan juga terpusat pada buku paket sehingga peserta didik cepat merasa bosan dan jenuh terhadap materi yang dipelajari. Sejalan dengan itu, sebagaimana yang dijelaskan oleh Kustandi & Darmawan (2020) bahwa media pembelajaran merupakan suatu alat perantara yang dapat membantu kegiatan belajar mengajar dan memperjelas makna pesan yang disampaikan sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang lebih baik, efektif, efisien, dan optimal.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa dalam pembelajaran IPS di kelas IV SDN 1 Kalangsari ada berbagai permasalahan yang dihadapi diantaranya kurangnya pemahaman peserta didik pada materi keragaman budaya dan belum optimalnya pemanfaatan media pembelajaran yang digunakan. Dengan demikian media *flashcard* dapat digunakan sebagai alat bantu dalam menyampaikan materi dengan mudah sehingga peserta didik dapat mengikuti pembelajaran dengan aktif dan menyenangkan.

REFERENSI

- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta : RajaGrafindo Persada.
- Juwantara, R. A. (2019). Analisis Teori Perkembangan Kognitif Piaget pada Tahap Anak Usia Operasional Konkret 7-12 Tahun dalam Pembelajaran Matematika. *Al-Adzka: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 9(1), 27. <https://doi.org/10.18592/aladzkapgmi.v9i1.3011>
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Prenada Media.
- Pradana, P. H., & Gerhni, F. (2019). Penerapan Media Pembelajaran Flash Card untuk Meningkatkan Perkembangan Bahasa Anak. *Journal of Education and Instruction (JOEAI)*, 2(1), 25–31. <https://doi.org/10.31539/joeai.v2i1.587>
- Raihanati, L., Jamaludin, U., & Taufik, M. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Powtoon Berbasis Kontekstual Pada Mata Pelajaran Ips Kelas Iv. *Attadib: Journal of Elementary Education*, 4(2), 1. <https://doi.org/10.32507/attadib.v4i2.823>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development)*. Bandung : Alfabeta.
- Sulastris, S., Tampubolon, B., & Suryani. (2014). Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPS dengan Lingkungan Sekitar sebagai Sumber Belajar. *Lincoln Arsyad*, 3(2), 1–46. <http://journal.stainkudus.ac.id/index.php/equilibrium/article/view/1268/1127>
- Syahputri, D., Nuzullah Putri, A., Amelia, T., Studi, P., Biologi, P., Keguruan, F., Pendidikan, I., Raja, M., & Haji, A. (2021). Analisis Kebutuhan Media Flashcard Digital pada Materi Sistem Pertahanan Tubuh pada Manusia. *Student Online Journal (SOJ) UMRAH - Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 2(1), 333–339.
- Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No.20 Tahun 2003 Pasal 3 tentang Sistem Pendidikan Nasional. (2003). *Zitteliana*, 19(8), 159–170. bisnis ritel - ekonomi