

**ANALISIS KEBUTUHAN SISWA TERHADAP PENGGUNAAN MEDIA
PEMBELAJARAN PERMAINAN LUDO PADA MATERI IKATAN KIMIA KELAS X
SMK**

Hidayatur Rahmi¹, Nina Adriani², Inelda Yulita³
rahmihidayatur9@gmail.com

Program Studi Pendidikan Kimia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Maritim Raja Ali Haji

ABSTRAK

Proses pembelajaran yang menarik dapat menumbuhkan keaktifan peserta didik. Salah satu cara yang dapat dilakukan guru yaitu dengan penggunaan media pembelajaran. Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis kebutuhan siswa terhadap penggunaan media pembelajaran ludo pada materi ikatan kimia kelas X SMK Negeri 2 Anambas. Jenis penelitian yang digunakan adalah deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Pengumpulan data menggunakan lembar wawancara. Subjek penelitian ini adalah seorang guru dan 10 peserta didik kelas X di SMKN 2 Anambas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran di sekolah masih kurang dan jarang digunakan. Media yang sering digunakan oleh guru selama proses pembelajaran pada materi ikatan kimia seperti media papan tulis, *powerpoint*, buku paket, dan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). Guru telah memberikan latihan soal-soal dari bermacam sumber seperti buku paket, dan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), namun dalam pelaksanaannya tidak semua peserta didik aktif mengerjakannya. Peserta didik menyukai belajar berkelompok dan peserta didik membutuhkan media pembelajaran berbasis permainan agar meningkatkan ketertarikan terhadap materi kimia yang disampaikan oleh guru. Dengan demikian perlunya pengembangan media pembelajaran permainan ludo pada materi ikatan kimia, untuk dapat meningkatkan aktivitas dan motivasi belajar peserta didik.

Kata kunci : Analisis Kebutuhan, Media pembelajaran, Ikatan kimia

ABSTRACT

An interesting learning process can faster the activeness of students. One way that teachers can do is by using instructional media. The purpose of this study was to analyze the students' needs for the use of Ludo learning media in the chemical bonding material of class X SMK Negeri 2 Anambas. The type of research used is descriptive with a qualitative approach. Data collection using interview sheets. The subjects of this study were a teacher and 10 grade X students at SMKN 2 Anambas. The results showed that the use of instructional media in schools was still insufficient and rarely used. The media that is often used by teachers during the learning process are chemical bonding materials such as blackboards, powerpoints, textbooks, and Student Worksheets (LKPD). The teacher has provided practice questions from various sources such as textbooks and Student Worksheets (LKPD), but in practice not all students are actively working on them. Students like learning in groups and students need game-based learning media in order to increase interest in chemical materials delivered by the teacher. Thus the need for the development of learning media

for Ludo games on chemical bonding material, to be able to increase student activity and motivation to learn.

Keywords: Needs Analysis, Instructional Media, Chemical Bonds

I. Pendahuluan

Permasalahan yang sering dihadapi dalam proses pembelajaran yaitu terbatasnya fasilitas penunjang antara lain, terbatasnya media pembelajaran, bahan ajar dan lainnya yang dapat membantu dalam mewujudkan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan (Hasan, 2015). Media pembelajaran merupakan seperangkat alat bantu atau pelengkap yang digunakan oleh guru dalam rangka berkomunikasi dengan peserta didik (Danim, 2013). Falahudin (2011) mengatakan tujuan penggunaan media ini terletak pada kompetensi dasar dan indikator yang ingin dicapai, ranah perkembangan peserta didik (kognitif, afektif, psikomotor), dan penekanan penggunaan rangsangan indera. Hal ini sesuai yang diungkapkan oleh (Diani & Yuberti, 2016) bahwa penggunaan media pembelajaran pada proses belajar mengajar berfungsi menumbuhkan keinginan dan minat yang baru untuk siswa, menumbuhkan motivasi belajar, dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa. Media pembelajaran membantu memantapkan pengetahuan pada peserta didik serta menghidupkan suasana belajar yang dapat mempermudah pemahaman peserta didik.

Banyak jenis media yang muncul sebagai wahana kreativitas guru untuk memberi pelayanan pendidikan untuk peserta didik guna menjadikan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan. Pemilihan jenis media pada dasarnya harus sesuai dengan tujuan pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran tercapai dengan maksimal melalui media yang dibuat (Sudjana & Rivai, 2011). Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru sebagai sarana penunjang kreativitas yaitu game atau permainan. Permainan (games) adalah kontes antara para pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu pula (Sadiman, 2010). Permainan juga dapat memberikan umpan balik langsung, sehingga proses belajar jadi lebih efektif. Perpaduan materi dan soal dalam bentuk permainan menjadikan proses pembelajaran lebih menarik serta mengefektifkan interaksi antara guru dan peserta didik (Almutafaroh, 2016).

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan satu orang guru di sekolah SMK Negeri 2 Anambas diperoleh hasil bahwa dalam pembelajaran guru jarang menggunakan media pembelajaran. Proses pembelajaran menggunakan pendekatan saintifik dimulai dari tahap mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, menalar atau mengasosiasi, dan mengkomunikasikan. Semua tahap telah diterapkan pada proses pembelajaran di SMK Negeri 2 Anambas. Media pembelajaran yang digunakan guru pada materi ikatan kimia masih terbatas seperti media papan tulis dan *Microsoft Powerpoint*. Sementara itu, untuk latihan soal hanya menggunakan soal-soal yang diambil di bahan ajar seperti buku paket dan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang belum mampu menunjang partisipasi aktif peserta didik dalam proses pembelajaran. Dengan terbatasnya media pembelajaran membuat peserta didik menjadi pasif karena siswa tidak tertarik untuk mengikuti pembelajaran dan menganggap belajar membosankan. Ketika guru menyampaikan materi, hanya sebagian peserta didik yang menyimak dan selebihnya mengantuk karena kurangnya variasi dalam menerapkan media pembelajaran yang menyenangkan, serta menyebabkan hasil belajar siswa rendah. Hasil belajar peserta didik pada materi ikatan kimia di kelas X masih dikategorikan rendah karena rata-rata nilai siswa adalah < 75 sedangkan nilai KKM di sekolah SMK Negeri 2 Anambas adalah 75. Oleh karena itu, dibutuhkan upaya untuk meningkatkan aktivitas belajar peserta didik saat mengerjakan latihan soal agar hasil belajar menjadi lebih baik yaitu dengan menggunakan media pembelajaran berbasis permainan yang dapat menghidupkan suasana belajar dikelas.

Salah satu cara mengatasi masalah tersebut adalah dengan pemanfaatan media pembelajaran pendukung berupa permainan. Media permainan mengajak siswa bermain sambil belajar dapat mewujudkan situasi belajar yang menyenangkan dan menjadikan proses pembelajaran lebih hidup (Purwanto, 2010). Terdapat banyak jenis permainan yang dapat dirancang menjadi sebuah media pembelajaran salah satunya adalah permainan ludo. Permainan ludo ini dipilih karena dalam permainan ini seluruh peserta didik terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Solusi dalam permainan ludo dapat menghidupkan suasana belajar dikelas dan permainan ludo sebagai media pembelajaran untuk latihan soal sangat praktis diterapkan di dalam kelas (Gomulya, 2018). Berdasarkan pemaparan yang telah dikemukakan, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kebutuhan siswa terhadap penggunaan media pembelajaran permainan ludo pada materi ikatan kimia untuk siswa kelas X SMK Negeri 2 Anambas yang diharapkan mampu memberikan motivasi dan semangat dalam belajar sehingga hasil belajar yang dihasilkan lebih optimal.

II. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Penelitian deskriptif bertujuan untuk menggambarkan keadaan fenomena-fenomena yang ditemukan dan dideskripsikan apa adanya, tidak dimodifikasi atau diberi perlakuan (Arikunto, 2010). Dalam penelitian ini bertujuan untuk memberikan generalisasi mengenai kebutuhan siswa terhadap penggunaan media pembelajaran permainan ludo pada materi ikatan kimia untuk kelas X SMK Negeri 2 Anambas. Penelitian dilaksanakan di SMK Negeri 2 Anambas pada bulan oktober semester ganjil tahun pelajaran 2020/2021 di kelas X. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas X yang terdiri dari 1 kelas dengan total populasi 26 siswa, dengan sampel sejumlah 10 siswa. Data kebutuhan siswa terhadap penggunaan media pembelajaran dikumpulkan dengan instrumen wawancara terdiri dari 6 item pertanyaan tentang penggunaan media pembelajaran yang diberikan kepada guru, dan 5 item pertanyaan penggunaan media pembelajaran untuk siswa. Instrumen berupa lembar wawancara digunakan untuk mengetahui tentang penggunaan media pembelajaran di sekolah dan kebutuhan media pembelajaran yang diinginkan.

III. Hasil dan Pembahasan

Hasil:

Analisis kebutuhan dilakukan dengan melakukan wawancara terhadap satu orang guru kimia kelas X di SMK Negeri 2 Anambas. Guru menyatakan bahwa media pembelajaran berbentuk permainan jarang digunakan pada saat proses pembelajaran. Media yang sering digunakan oleh guru selama proses pembelajaran pada materi ikatan kimia seperti media papan tulis, *powerpoint*, buku paket, dan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). Guru telah memberikan latihan soal-soal dari bermacam sumber seperti buku paket, dan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), namun dalam pelaksanaannya tidak semua siswa aktif mengerjakannya. Sehingga diperlukan media pembelajaran berbasis permainan untuk dapat meningkatkan semangat dan motivasi belajar siswa. Didukung juga oleh pernyataan beberapa peserta didik yang mengatakan bahwa peserta didik menyukai belajar berkelompok dan peserta didik membutuhkan media pembelajaran berbasis permainan agar meningkatkan ketertarikan terhadap materi kimia yang disampaikan oleh guru. Alasan ini yang mendukung peneliti untuk menganalisis kebutuhan siswa terhadap penggunaan media pembelajaran permainan pada materi ikatan kimia untuk mengetahui tentang penggunaan media di sekolah dan media yang diinginkan, sehingga pada saat proses pembelajaran peserta didik lebih mudah memahami materi yang dipelajari. Adapun resume hasil wawancara siswa sebagai berikut:

Tabel 1 Resume Hasil Wawancara Siswa

No.	Pertanyaan	Jawaban
1	Media apa saja yang biasa digunakan saat proses	100% siswa mengatakan adalah buku cetak Kimia Kurikulum 2013 Revisi, <i>powerpoi</i> dan beberapa

	pembelajaran berlangsung?	kimia LKPD yang diberikan guru.	
2	Apakah kamu menyukai pembelajaran kimia?	70% siswa tertarik pada mata pelajaran kimia dan 30% siswa kurang tertarik dengan mata pelajaran kimia.	
3	Lebih suka belajar berkelompok atau individu?	95% siswa mengatakan suka belajar berkelompok dan 5% siswa mengatakan suka belajar individu.	
4	Apakah kamu menyukai pembelajaran kimia jika dikaitkan dengan kehidupan nyata?	100% siswa mengatakan menyukai pembelajaran kimia jika dikaitkan dengan kehidupan nyata	
5	Apakah kamu membutuhkan media lain selain <i>powerpoint</i> ?	100% siswa membutuhkan media tambahan lain selain <i>powerpoint</i> yang lebih mudah dipahami.	
6	Apakah kamu membutuhkan media seperti permainan?	100% siswa mengatakan membutuhkan media seperti permainan agar belajar lebih menyenangkan	

Pembahasan

Pada penelitian ini dilakukan analisis kebutuhan yaitu dengan melakukan wawancara dengan satu orang guru kimia dan beberapa peserta didik kelas X SMK Negeri 2 Anambas untuk mengetahui tentang penggunaan media pembelajaran di sekolah dan media pembelajaran yang diinginkan. Berdasarkan hasil wawancara di salah satu SMK di Anambas, penggunaan media permainan di sekolah jarang digunakan pada saat proses pembelajaran dan guru membutuhkan media berbasis permainan agar dapat meningkatkan aktivitas peserta didik. Penggunaan media dapat mempermudah dan mengurangi beban guru dalam menyampaikan pesan kepada siswa serta dengan menggunakan media pembelajaran dapat meningkatkan semangat dan motivasi belajar siswa sehingga dapat membuat siswa aktif saat mengikuti proses pembelajaran.

Dari pernyataan peserta didik kelas X SMK tersebut yang diwawancarai, bahwa 70% peserta didik tertarik pada mata pelajaran kimia dan 30% peserta didik kurang tertarik tergantung dari penggunaan media dalam proses pembelajaran, karena penggunaan media yang kurang bervariasi menyebabkan partisipasi peserta didik dalam pembelajaran kurang tertarik untuk mengikuti pembelajaran (Magdalena, 2017). Hasil wawancara peserta didik, ternyata 95% peserta didik mengharapkan pembelajaran berkelompok yang dikaitkan dengan permainan. Menurut (Chusniyah, 2016) interaksi antar peserta didik untuk bekerja sama menyelesaikan permainan dapat meningkatkan motivasi dan aktivitas belajar peserta didik. Oleh karena itu berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang dilakukan kepada peserta didik dan guru maka dikembangkanlah media pembelajaran permainan ludo pada materi ikatan kimia.

Permainan ludo ini dipilih karena dalam permainan ini seluruh peserta didik terlibat aktif dalam proses pembelajaran (Ramadani, 2019). Dimana aturan dalam permainan ludo yaitu permainan dimainkan oleh 5 kelompok yang setiap kelompok mendapatkan rumah dengan warna yang berbeda (Kristiani, 2015). Hal ini dapat meningkatkan aktivitas belajar peserta didik, karena setiap peserta didik akan saling membantu dalam mempersiapkan diri untuk memainkan permainan ludo (Mardiana, 2015). Menurut Ifriyanti (2015) secara tidak sadar, ketika peserta didik belajar sambil bermain maka ia telah melakukan dua kegiatan sekaligus. Hal ini akan membuat peserta didik tidak merasa bosan ketika belajar diselingi dengan bermain. Selain membuat peserta didik berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran, permainan ludo juga membantu guru dalam penyampaian materi selama proses pembelajaran (Daryanto, 2010).

IV. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran di sekolah masih kurang dan jarang digunakan. Media yang digunakan berupa papan tulis, *powerpoint*, buku paket, dan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). Sehingga membuat siswa tidak semangat dan tidak termotivasi dalam mengikuti pembelajaran serta hasil belajar siswa rendah. Untuk itu siswa membutuhkan media pembelajaran berbasis permainan yang dapat meningkatkan aktivitas dan motivasi belajar peserta didik sehingga materi yang disampaikan lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Maka berdasarkan analisis kebutuhan tersebut perlu dirancang sebuah media pembelajaran yang dapat meningkatkan aktivitas dan motivasi siswa yaitu berupa media pembelajaran permainan ludo materi ikatan kimia.

V. Daftar Pustaka

- Almutafaroh, N. S. (2016). Pengembangan Media Lulilaga untuk Pembelajaran Kosakata Bahasa Mandarin Siswa Kelas XI Lintas Minat SMA Laboratorium UM. *Skripsi*. Universitas Negeri Malang.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Chusniyah, I. (2016). Keefektifan Permainan Monopoli Berbasis Science Edutainment Tema Tata Surya Terhadap Minat Belajar dan Karakter Ilmiah Siswa Kelas VIII. *Unnes Science Education Journal*, 5(2), 1242-1252.
- Danim, S. (2013). *Media Komunikasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran Tujuannya Sangat Penting dalam Pencapaian Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava.
- Diani, S. S. R & Yuberti. (2016). Uji Effect Size Model Pembelajaran Scramble Dengan Media Vidio Terhadap Hasil Belajar Fisika Peserta Didik Kelas X MAN 1 Pesisir Barat. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni*, 5 (2), 265-275.
- Falahudin, I. (2011). Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran. *Jurnal Lingkar Widyaaiswara*, 4 (1), 104–117.
- Gomulya, D. S. (2018). Pengembangan Ludo Word Game (LWG) Kimia sebagai Media Chemo-Edutainment (CET) pada Materi Sistem Koloid Kelas XI SMA/MA. *Jurnal Penelitian Dan Kajian Ilmiah*, 12 (12), 19-29.
- Hasanah, N. A. (2019). Pengaruh Penerapan Metode Role Playing Game (RPG) Disertai Media Video Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Ikatan Kimia Kelas X MIA Di Sekolah Menengah Atas Negeri 11 Pekanbaru. *Skripsi*. Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau Pekanbaru.
- Ifriyanti, S. (2015). Implementasi Metode Bermain dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 2 (2), 150-169.
- Kristiani, D. (2015). *Ensiklopedia Negeriku (Permainan Tradisional)*. Jakarta: Bhuana Ilmu Populer.

- Magdalena, Z. (2017). Penerapan Metode Simulasi Berbantuan Media Bongkar Pasang Konfigurasi Elektron Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Konfigurasi Elektron dan Sistem Periodik Unsur di Kelas XI IPA MAN 2 Paringin. *Quantum (Jurnal Inovasi Pendidikan Sains)*, 5 (1), 1-12.
- Mardiana, M. D. S. (2015). Teams Games Tournament Dengan Permainan Ludo Akutansi Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Akutansi. *Pendidikan Akutansi Indonesia*, 13 (1), 55-64
- Purwanto, N. (2010). *Piskologi Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya.
- Ramadani, M. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ludo pada Materi Sistem Koloid Kelas XI. *Skripsi*. Universitas Maritim Raja Ali Haji.
- Sadiman, A. S. (2010). *Media Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sudjana, N & Rivai, A. (2011). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.