

ANALISIS KEBUTUHAN MEDIA PEMBELAJARAN EDUGAMES IPAS MATERI DAERAH KU

Desi Utami¹, Sudarmin², Ellianawati³, Bambang Subali⁴, Wahyu Lestari⁵

¹Sekolah Pascasarjana, UNNES, ²Pendidikan Kimia, Fakultas Matematika dan IPA, UNNES, ^{3,4}Pendidikan Fisika, Fakultas Matematika dan IPA, UNNES

⁵Pendidikan Seni Drama, Tari, dan Musik, Fakultas Bahasa dan Seni, UNNES

Email: desiutami94@students.unnes.ac.id

ABSTRACT

This study aims to analyze the needs of students related to learning media that accommodates the needs of edugames-based students such as quizizz in the implementation of my area material for IPAS learning subjects in grade IV Elementary School. The method used in this research is a qualitative description method with research instruments in the form of observation, interviews and questionnaires. Based on the interview, it was found that there were difficulties in conveying the material of my region in the IPAS subject. The questionnaire results strongly agreed that most students felt that interactive media increased engagement and made the learning process more enjoyable. The needs analysis obtained that the majority of fourth grade students need variations in learning methods, including the use of visual and interactive media, the needs of students can be met in edugames learning media such as quizizz material my area IPAS subjects grade IV SD. The use of edugames media such as quizizz can change the learning atmosphere to be more fun, increase the enthusiasm of students and of course attract the attention of students.

Key Words : *Needs Analysis, Learning Media, Edugames, Quizizz*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kebutuhan peserta didik terkait media pembelajaran yang mengakomodir kebutuhan peserta didik berbasis *edugames* seperti *quizizz* dalam pelaksanaan materi daerahku mata pembelajaran IPAS kelas IV Sekolah Dasar. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskripsi kualitatif dengan instrumen penelitian berupa observasi, wawancara dan angket. Berdasarkan wawancara diperoleh hasil bahwa kesulitan dalam menyampaikan materi daerahku mata pelajaran IPAS. Hasil angket menyatakan sangat setuju bahwa sebagian besar peserta didik merasa media interaktif meningkatkan keterlibatan dan membuat proses belajar lebih menyenangkan. Analisis kebutuhan diperoleh bahwa peserta didik mayoritas peserta didik kelas IV membutuhkan variasi dalam metode pembelajaran, termasuk penggunaan media visual dan interaktif. Kebutuhan peserta didik dapat dipenuhi dalam media pembelajaran *edugames* seperti *quizizz* materi daerahku mata pelajaran IPAS kelas IV SD. Penggunaan media *edugames* seperti *quizizz* dapat mengubah suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, meningkatkan antusiasme peserta didik dan tentunya menarik perhatian peserta didik.

Kata Kunci : *Analisis Kebutuhan, Media Pembelajaran, Edugames, Quizizz*

A. Pendahuluan

Pendidikan adalah elemen penting dalam kehidupan manusia yang berarti setiap warga negara Republik Indonesia berhak mendapatkan pendidikan yang lebih baik. Salah satu jenjang pendidikan di Indonesia adalah Sekolah Dasar. Sekolah Dasar sebagai institusi pendidikan bertujuan untuk mempersiapkan peserta didik menghadapi kehidupan yang lebih baik dengan mengembangkan potensi atau keterampilan mereka melalui proses pembelajaran. Pembelajaran adalah proses transfer pengetahuan dari guru ke peserta didik (Fatoni *et al.*, 2019).

Kurikulum yang diterapkan di Indonesia saat ini yaitu kurikulum merdeka. Kurikulum ini bertujuan agar peserta didik memiliki kebebasan untuk mengakses pengetahuan yang diperoleh baik dari pendidikan secara formal maupun nonformal. Kurikulum merdeka belajar merupakan salah satu konsep kurikulum yang menuntut kemandirian bagi peserta didik (Manalu *et al.*, 2022). Sekolah diberikan kebebasan untuk menginterpretasikan kompetensi dasar dalam kurikulum menjadi penilaian yang sesuai dengan

kebutuhan mereka. Konsep merdeka belajar adalah mengembalikan sistem pendidikan nasional kepada esensi undang-undang untuk memberikan kemerdekaan sekolah menginterpretasi kompetensi dasar kurikulum menjadi penilaian mereka (Sherly *et al.*, 2021). Di tingkat Sekolah Dasar ada penggabungan dua mata pelajaran dari kurikulum sebelumnya, yaitu Ilmu Pengetahuan Alam dan Ilmu Pengetahuan Sosial, menjadi satu mata pelajaran yang disebut Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS).

Pembelajaran IPAS diharapkan dapat mengembangkan kemampuan peserta didik agar menjadi individu yang berpengetahuan luas, kritis dan kreatif dalam memecahkan masalah serta berkontribusi positif dalam masyarakat. Pembelajaran IPAS merupakan suatu pembelajaran gabungan dari materi IPA dan IPS yang dioreintasikan untuk menerapkan sesuatu, mengembangkan kemampuan berpikir, kemampuan belajar, menumbuhkan sikap tanggungjawab dan peduli terhadap lingkungan (Alimuddin, 2023).

Materi daerahku merupakan salah satu materi dasar dalam

pembelajaran IPAS. Pemahaman mengenai seperti apa daerahku dahuku. Namun peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami konsep daerahku terutama pada hubungan antara sejarah dengan daerah tempat tinggal.

Kurangnya media pembelajaran yang interaktif mengakibatkan kebutuhan peserta didik terpenuhi dengan maksimal. Media pembelajaran di kelas hanya ada buku cetak, LKS dan PPT. Media yang ada hanya mengakomodir kebutuhan gaya belajar visual. Peserta didik yang memiliki kebutuhan gaya belajar audio dan kinestetik ketika belajar menyesuaikan dengan gaya belajar visual. Seseorang lebih mudah belajar dengan cara mencatatnya dengan detail, dengan menyimak penjelasan, atau dengan mempraktikkannya langsung (Latifah, 2023).

Solusinya dengan menggunakan teknologi yang dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran diferensiasi adalah *edugames* materi daerahku yang di dalam seperti *quizziz* dan *wordwall*. Interaksi aktif dengan teknologi memungkinkan peserta didik untuk belajar sesuai dengan

kebutuhan individu mereka secara berkelompok sehingga dapat meningkatkan kemampuan kolaborasi peserta didik. Penggunaan aplikasi android juga mampu membuat siswa lebih senang dan lebih bersemangat serta antusias selama mengikuti pembelajaran (Suarmika et al., 2023).

Penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Yusuf Salam, Adam Mudinillah, Annisa Agustina dengan judul "Aplikasi Quizizz Berpengaruh atau Tidak untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa" Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa aplikasi quizizz menyatakan bahwa aplikasi dapat meningkatkan kenginan/minat belajar siswa dan menyatakan dapat membuat siswa rileks mengerjakan ujian Evaluasi dilakukan guru dengan memeriksa ulang kesiapan peserta didik dan memberikan soal lisan dan tulisan diakhir pembelajaran (Mudinillah & Agustina, 2022).

Analisis kebutuhan media pembelajaran IPAS materi daerahku berbasis *edugames* sangat penting diterapkan guna memastikan kesesuaian dan efektivitas dalam proses pembelajaran. Artikel ini bertujuan untuk memperoleh kebutuhan mengenai materi daerahku

mata pelajaran IPAS kelas IV sekolah dasar dengan menggunakan media pembelajaran *edugames*.

B. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif yang diarahkan untuk menganalisis kebutuhan media pembelajaran IPAS materi daerahku bagi peserta didik sekolah dasar. Teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah dengan melakukan observasi, wawancara, dan dokumentasi. observasi dilakukan di beberapa guru kelas IV sekolah dasar pada Daerah Binaan Martoloyo Korinatir Wilayah Tegal Timur. Wawancara dilakukan untuk kepada guru-guru kelas IV dan beberapa peserta didik untuk mengetahui informasi mengenai kebutuhan, kendala dan solusi terkait media pembelajaran materi daerahku. Data yang didapatkan dari ketiga teknik tersebut dianalisis secara deskriptif dengan melakukan reduksi data penyajian data dan penarikan kesimpulan. Hasil analisis data dapat digunakan sebagai dasar untuk merancang media pembelajaran IPAS materi daerahku berbasis *edugames*.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan analisis kebutuhan melalui wawancara mengenai media pembelajaran kepada guru kelas IV SD Negeri Panggung 12 diperoleh data pada Tabel 1, Tabel 2, Tabel 3,

Tabel 1. Hasil Wawancara Guru

No	Pertanyaan Peneliti	Jawaban Guru
1.	Menurut anda, permasalahan apa yang dialami peserta didik dalam pembelajaran?	Permasalahan yang dialami yaitu kesulitan dalam memahami materi pembelajaran terutama IPAS
2.	Media apa sajakah yang digunakan dalam pembelajaran IPS?	Media yang digunakan masih menggunakan buku cetak dan LKS sudah pasti ada, kemudian ada alat peraga sederhana terutama di materi daerahku.
3.	Apakah menurut anda media-media tersebut sudah memenuhi kebutuhan peserta didik, apalagi untuk pembelajaran?	Menurut saya belum memenuhi kebutuhan peserta didik, apalagi untuk materi daerahku perlu adanya inovasi saat mengajarkan materi tersebut.
4.	Bagaimana pendapat anda jika <i>edugames</i> seperti <i>quizizz</i> dibuat menjadi	saya pikir konsep <i>edugames</i> seperti <i>quizizz</i> sebagai media

sebuah media pembelajaran? Apakah anda tertarik untuk menggunakannya?

pembelajaran menarik dan inovatif. Ide untuk mengintegrasikan teknologi ke dalam pengalaman belajar dapat memberikan berbagai manfaat, seperti interaktivitas yang lebih besar, aksesibilitas yang lebih mudah, dan penyajian informasi yang lebih dinamis. Menurut beliau tertarik untuk melihat bagaimana *edugames* dapat digunakan secara efektif untuk memfasilitasi pembelajaran yang lebih menarik dan berinteraksi bagi peserta didik di berbagai tingkatan pendidikan.

5. Menurut anda apakah media *edugames* dapat menjadi solusi bagi permasalahan-permasalahan yang terjadi di sekolah selama ini?

Penggunaan media *edugames* dapat menjadi solusi untuk kesulitan dalam memahami materi pembelajaran dengan menyajikan

informasi secara interaktif membantu peserta didik untuk memahami konsep dengan lebih baik.

Tabel 2. Hasil Observasi Kelas IV SD Negeri Panggung 12

Aspek	Deskripsi Observasi
Partisipasi peserta didik	Berpusat pada guru dibuktikan dengan sebagian besar peserta didik hanya mendengarkan dan mencatat selama pembelajaran berlangsung.
Pemahaman materi	Pemahaman peserta didik terhadap konsep daerahku terlihat kurang mendalam. Tanpa media interaktif, konsep-konsep abstrak menjadi sulit dipahami oleh peserta didik, sehingga pemahaman mereka terhadap materi menjadi terbatas.
Feedback peserta didik	Peserta didik memberikan umpan balik bahwa mereka merasa kurang terbantu dengan metode pembelajaran yang tidak menggunakan media interaktif dan

menginginkan lebih banyak visualisasi dan contoh sehingga peserta didik tidak merasa bosan.

berhubungan dengan materi. Saya suka jika guru menggunakan permainan edukatif dalam pembelajaran. Saya sering merasa bosan jika hanya mendengarkan penjelasan tanpa ada aktivitas lain. Saya membutuhkan lebih banyak diskusi kelompok untuk memahami materi dengan lebih baik. Saya ingin guru memberikan lebih banyak tugas proyek yang menantang dan berhubungan dengan daerahku

Tabel 3. Hasil Angket Kebutuhan Analisis Oleh Peserta Didik Kelas IV

Pernyataan	SS	S	TS	STS
Saya merasa materi pelajaran IPS tentang daerahku menarik.	35 %	40 %	15 %	10 %
Saya membutuhkan lebih banyak gambar dan video untuk memahami materi daerahku.	50 %	35 %	10 %	5 %
Penggunaan media interaktif seperti <i>quizizz</i> membuat belajar lebih menyenangkan.	45 %	35 %	15 %	5 %
Saya merasa sulit memahami materi daerahku hanya dengan penjelasan verbal dari guru.	40 %	35 %	15 %	10 %
Saya ingin lebih banyak kegiatan praktikum atau proyek terkait daerahku.	38 %	40 %	17 %	5 %
Saya merasa lebih mudah belajar jika diberikan contoh nyata yang	48 %	34 %	12 %	6 %

Hasil analisis kebutuhan wawancara dan observasi tanggal 23 April 2024 di SD Negeri Panggung 12 kepada guru kelas IV memperoleh data bahwa metode pembelajaran yang digunakan hanya ceramah, berpusat pada guru dan tidak adanya media interaktif mengakibatkan konsep-konsep abstrak menjadi sulit dipahami oleh peserta didik. Apabila kebutuhan peserta didik tidak terpenuhi dapat menyebabkan proses pembelajaran tidak maksimal. Di

dalam proses mengajar terdapat lima komponen yang penting dalam proses mengajar yaitu adalah tujuan, materi, metode, media, dan evaluasi pembelajaran. dalam kegiatan proses mengajar, kelima komponen ini sangat mempengaruhi satu sama [8].

Pernyataan pertama dengan hasil presentase 40% setuju bahwa sebagian besar peserta didik merasa tertarik dengan materi daerahku, namun ada yang merasa materi kurang menarik. Game edukasi Quiziz juga memungkinkan antar siswa saling bersaing sehingga mendorong siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran dan termotivasi untuk mengerjakan latihan dan kuis dengan harapan mampu memperoleh hasil kuiz yang tinggi (Purwanti, 2023)

Pernyataan kedua dengan hasil 50% sangat setuju bahwa mayoritas peserta didik merasa bahwa media visual sangat membantu dalam memahami konsep daerahku.

Pernyataan ke tiga dengan hasil 45% sangat setuju bahwa sebagian besar peserta didik merasa media interaktif meningkatkan keterlibatan dan membuat proses belajar lebih menyenangkan. Quizziz merupakan aplikasi yang digunakan untuk

mengevaluasi hasil pembelajaran siswa, dimana didalamnya dapat digunakan untuk mengerjakan soal-soal pembelajaran berupa game dengan dilengkapi musik guna menambah semangat peserta didik dalam mengerjakan soal tersebut (Mujahidin *et al.*, 2021).

Perntaan ke empat dengan hasil 40% sangat setuju bahwa sebagian besar peserta didik kesulitan memahami materi tanpa bantuan visual dan interaktif. Pembelajaran berbasis permainan mempunyai potensi yang baik untuk dijadikan sebagai media pembelajaran yang efektif karena dapat merangsang komponen visual dan verbal (Purwanti, 2023).

Pernyataan ke lima dengan hasil 40% setuju bahwa banyak peserta didik menginginkan lebih banyak kegiatan praktikum untuk mendapatkan pengalaman belajar langsung. Peserta didik yang aktif dalam pembelajaran apabila mendapatkan pengalaman belajar secara langsung dan hasil belajarnya meningkat (Amijaya *et al.*, 2018)

Pernyataan ke enam dengan hasil 48% sangat setuju bahwa sebagian besar peserta didik merasa contoh nyata sangat membantu dalam

memahami materi pelajaran. Pembelajaran IPA tidak sebatas pada kegiatan menghafalkan materi, tetapi juga menekankan pada pemahaman konsep yang kemudian bermuara pada aplikasi dalam kehidupan nyata (Purwatiningsih, 2021).

Pernyataan ke tujuh dengan hasil 42% sangat setuju bahwa mayoritas peserta didik menyukai penggunaan permainan edukatif sebagai metode pembelajaran.

Pernyataan ke delapan dengan hasil 50% sangat setuju bahwa banyak peserta didik merasa bosan dengan metode ceramah tanpa variasi aktivitas. Mengerjakan kegiatan secara rutin pada waktu yang relatif lama sehingga menimbulkan kejenuhan apalagi bagi peserta didik SD yang umurnya masih lebih suka bermain-main daripada belajar (Sapriyah, 2019). Media edugames yang didalamnya terdapat permainan online seperti *quizizz*.

Pernyataan ke sembilan dengan hasil 37% setuju bahwa sebagian besar peserta didik merasa diskusi kelompok membantu mereka memahami materi lebih baik. Kemampuan peserta didik untuk mendukung satu sama lain dan bekerja sama dengan anggota

kelompok untuk mencapai tujuan bersama dikenal sebagai kolaborasi.

Pernyataan ke sepuluh dengan hasil 38% sangat setuju bahwa banyak peserta didik tertarik dengan tugas proyek yang menantang dan relevan dengan topik daerahku, yang memungkinkan mereka untuk berpikir kritis dan kreatif. Dengan memberikan dukungan yang tepat, guru dapat membantu peserta didik dalam mengembangkan keterampilan penelitian, analisis, dan pemecahan masalah (Dores, 2020)

E. Kesimpulan

Analisis kebutuhan guru dan peserta didik terkait media pembelajaran *edugames* yang dilengkapi dengan *quizizz* materi daerahku dilakukan menggunakan teknik observasi, wawancara dan angket. Sasaran media pembelajaran *quizizz* materi daerahku yaitu guru daerah binaan Martoloyo dan peserta didik kelas IV SD.

Hasil angket dari analisis kebutuhan diperoleh bahwa peserta didik mayoritas peserta didik kelas IV membutuhkan variasi dalam metode pembelajaran, termasuk penggunaan media visual dan interaktif, kegiatan praktikum, diskusi kelompok, dan

tugas proyek untuk meningkatkan motivasi dan pemahaman mereka terhadap materi daerahku. Kebutuhan peserta didik dapat dipenuhi dalam media pembelajaran *quizizz* materi daerahku mata pelajaran IPAS kelas IV SD.

DAFTAR PUSTAKA

- Alimuddin, J. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar Implementation of Kurikulum Merdeka in Elementary Scholl. *Jurnal Ilmiah Kontekstual*, 4(02), 67–75.
- Amijaya, L. S., Ramdani, A., & Merta, I. W. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing terhadap Hasil Belajar dan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik. *Jurnal Pijar Mipa*, 13(2), 94-99.
- Dores, S. P., Jiran, O., Wibowo, D. C., & Susanti, S. (2020). Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Mata Pelajaran Matematika. *J-PiMat*, 2(2), 242-254.
- Fatoni, W., Rosalina, S. S., & Fajar, D. M. (2019). Urgensi Pembelajaran Ipa dengan Pendekatan Sains, Teknologi, dan Masyarakat dalam Menghadapi Problematika Kehidupan Masyarakat.
- Latifah, D. N. (2023). Analisis Gaya Belajar Siswa untuk Pembelajaran Berdiferensiasi di Sekolah Dasar. *Learning: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(1), 68–75.
- Manalu, J. B., Sitohang, P., & Henrika, N. H. (2022). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Kurikulum Merdeka Belajar. *Prosiding Pendidikan Dasar*, 1(1), 80-86.
- Mudinillah, A., & Agustina, A. (2022). Aplikasi Quizizz Berpengaruh Atau Tidak untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa
- Mujahidin, A. A., Salsabila, U. H., Hasanah, A. L., Andani, M., & Aprillia, W. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran Daring (Quizizz, Sway, dan Wordwall) Kelas 5 di SD Muhammadiyah 2 Wonopeti. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 1(2), 552-560.
- Purwanti, P. (2023). Penerapan Game Quizzz untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Materi Asean pada Siswa Kelas VI SD Negeri Sanggrahan. *Elementary: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 3(1), 57-66
- Purwatiningsih, M. (2021, December). Penerapan Model *Project Based Learning* (PJBL) Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar IPA Kelas VIC SDN Pekayon 16 Pagi Jakarta Timur. In *Prosiding Seminar Nasional PPG Universitas Mulawarman* (Vol. 2, pp. 5-10).
- Sapriyah, S. (2019, May). Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP* (Vol. 2, No. 1, pp. 470-477).
- Sherly, S., Dharma, E., & Sihombing, H. B. (2021). Merdeka Belajar: Kajian Literatur. *UrbanGreen Conference Proceeding Library*, 183–190
- Suarmika, P. E., Hidayat, N., & Safitri, S. (2023). Systematic Literature Review: Pemanfaatan Media Aplikasi Android Sebagai Bahan Ajar Interaktif. *Jurnal IKA PGSD*

*(Ikatan Alumni PGSD)
UNARS, 13(1), 278-291.*