

Deskripsi Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Berbasis *Role Play Game Education* untuk Pembelajaran Matematika

Arizal Fadli¹, Suharno², Akhmad Arif Musadad³

¹Pascasarjana Teknologi Pendidikan, Universitas Sebelas Maret (tp10.32.arizal.fadli@gmail.com)

²Pascasarjana Teknologi Pendidikan, Universitas Sebelas Maret

³Pascasarjana Teknologi Pendidikan, Universitas Sebelas Maret

Abstrak

Studi penelitian pendahuluan ini membahas tentang kebutuhan media pembelajaran bagi Guru dan Siswa di madrasah tsanawiyah negeri kawunganten cilacap. Studi penelitian pendahuluan ini terdiri atas studi lapangan dan studi literatur. Tujuan dari penelitian ini adalah ; (1) Mengetahui kebutuhan Guru akan media pembelajaran yang sesuai dan dapat membantu siswa memahami konsep matematika. (2) Mengetahui tanggapan guru dan siswa mengenai ketersediaan media yang digunakan disekolah MTS Negeri Kawunganten Cilacap,(3) Menganalisis pelaksanaan pembelajaran Matematika di MTS Negeri Kawunganten Cilacap. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif. Penelitian pendahuluan ini dilaksanakan di MTS Negeri Kawunganten Cilacap tanggal 1 febuari 2017 Dengan teknik sampling cluster sampling. Subyek penelitiannya siswa kelas VII C berjumlah 34 siswa dan 2 orang guru Matematika. Data diperoleh dengan menggunakan angket dan analisis secara kualitatif melalui tahap; Mengkoding, Tabulasi data, Analisis data kualitatif dan membuat interpretasi hasil analisis sesuai permasalahan dan pertanyaan penelitian serta membuat kesimpulan. Hasil temuan penelitian pendahuluan ini adalah ; 1) Guru dan siswa MTS Negeri Kawunganten Cilacap sudah memanfaatkan media dalam pembelajaran, tetapi dalam pelaksanaannya masih sering menggunakan model ceramah, diskusi dan penugasan. 2) Guru dan siswa MTS Negeri Kawunganten Cilacap lebih banyak membutuhkan bahan ajar berupa media pembelajaran berbasis game edukasi yang dapat membantu siswa memahami konsep matematika. Kesimpulan dari penelitian ini adalah perlu dikembangkannya suatu media pembelajaran berbasis *role play game education* untuk meningkatkan kualitas pembelajaran matematika.

Kata kunci: hasil belajar; efektivitas; media pembelajaran interaktif; RPG

1. PENDAHULUAN

Pada penelitian yang akan dilaksanakan untuk mengembangkan Media Pembelajaran berupa *role play gaming education* (RPG-E), diperlukan studi pendahuluan yang terdiri atas studi literatur dan studi lapangan. Studi lapangan dilakukan untuk mengetahui kondisi obyek di lapangan dengan mengumpulkan berbagai informasi, seperti analisis kebutuhan guru dan siswa akan media pembelajaran atau bahan ajar yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran, sehingga tujuan pelajaran Matematika dapat tercapai. Menurut Bungin Burhan, (2011, p:78) Dalam pengumpulan data setidaknya kegiatan yang dilakukan meliputi; (1) Penentuan Sampel, (2) Pembuatan Kuesioner, (3). Teknik wawancara. Mata pelajaran matematika merupakan mata pelajaran yang kurang disukai dan diminati siswa karena memiliki tingkat kesulitan dan pemahaman yang relatif tinggi dibandingkan mata pelajaran lain. Menurut pitadjeng (2015, p:3) banyak siswa beranggapan bahwa matematika sulit dipelajari yang

mengakibatkan ketakutan dan ketidak sukaan belajar matematika. Pada hal Matematika merupakan ilmu dasar yang harus dikuasai siswa. Dengan demikian Matematika harus ditanamkan secara mendalam kepada siswa. Matematika tidak selalu dianggap pelajaran yang sulit maka guru harus dapat mengembangkan bahan ajar yang dapat membantu peserta didik merasa mudah dalam mempelajari Matematika.

Penggunaan media dalam pembelajaran Matematika seharusnya dapat membantu meningkatkan minat dan motivasi serta efektivitas proses pembelajaran pesertadidik dalam memahami materi pembelajaran sebab media pembelajaran memiliki fungsi edukatif (Kustiono, 2010, p:9). Media pembelajaran merupakan setiap orang atau, bahan alat, atau peristiwa yang dapat menciptakan kondisi yang memungkinkan pembelajaran menerima pengetahuan dan sikap (Sri Anitah, 2014, p:2). Pembelajaran berbasis media pembelajaran menempatkan pesertadidik untuk berinteraksi langsung dengan materi pembelajaran sesuai dengan kemampuan dan minat pesertadidik (Azhar Arsyad, 2013, p:29). Sehingga dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak yang dapat menimbulkan motivasi dan hasil belajar yang lebih baik.

Beberapa hasil penelitian dengan menggunakan media pembelajaran berbasis game edukasi antara lain : (1) penelitian Arif (2017) mengemukakan bahwa media pembelajaran berbasis game edukasi dapat meningkatkan hasil belajar pesertadidik SMK untuk mata pelajaran kearsipan. (2) Suyitno (2016) media pembelajaran yang berwujud teks, visual dan simulasi dapat Dengan manfaat seperti itu, media pembelajaran dapat membantu pesertadidik mendapatkan pengetahuan yang lebih, pemahaman konsep yang lebih mendalam, serta mendapatkan aplikasi ilmu yang dipelajari. (3) Qumaila (2017) media pembelajaran memungkinkan pembelajaran dimana saja, kolaboratif dan disituasikan, sehingga dapat menjembatani pembelajaran formal dan informal. yang dibutuhkan pesertadidik untuk dapat meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Inggris.

Hasil studi lapangan dapat bermanfaat, yakni (1) Dapat memberikan gambaran nyata tentang pelaksanaan pembelajaran matematika yang terjadi di sekolah, (2) Sebagai acuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *role play game education*, (3) Memberi masukan kepada kepala sekolah untuk memperbaiki pembelajaran matematika di MTS N Kawunganten.

Tujuan dari penelitian ini adalah : (1) Mengetahui kebutuhan guru akan media pembelajaran yang sesuai dan dapat membantu siswa memahami konsep matematika. (2) Mengetahui kebutuhan siswa akan media pembelajaran yang membantu siswa untuk belajar dengan menggunakan media pembelajaran, (3) Menganalisis pelaksanaan pembelajaran matematika di MTS N Kawunganten.

2. METODE PENELITIAN

Pada pelaksanaan studi Lapangan ini, sampel yang digunakan adalah Cluster sampling. Subyek penelitiannya adalah siswa MTS N Kawunganten Kabupaten Cilacap kelas 7C yang berjumlah 34 siswa, dan guru sebanyak 2 orang guru mata pelajaran matematika MTS N Kawunganten. Metode penelitian ini dengan metode penelitian deskriptif. Pelaksanaan studi lapangan ini dilakukan pada tanggal 1 Februari 2017. Data dikumpulkan dengan Angket Analisis kebutuhan guru dan kebutuhan siswa. Proses pengolahan dan analisis data dilakukan melalui empat tahap.

Tahap pertama adalah mengkoding data hasil dari sebaran angket. Tahap kedua tabulasi data agar tampak golongan, sifat, jenis, serta frekuensi data sehingga mudah pembacaan, pengkategorian, dan analisis. Tahap ketiga analisis data kualitatif, yaitu menganalisa dengan cara menguraikan serta menghubungkan data dan informasi yang berkaitan dengan focus penelitian. Tahap keempat adalah membuat interpretasi hasil analisis sesuai permasalahan dan pertanyaan peneliti an serta membuat kesimpulan.

3. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil analisis kebutuhan guru yang ditemukan di lapangan, berdasarkan hasil obserfasi yang dilakukan sebagian besar guru Matematika membutuhkan Media Pembelajaran yang dapat membantu proses pembelajaran Matematika.

Tabel 1.1 Hasil Analisis Angket ungkapan Kebutuhan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Pada Mata Pelajaran Matematika Untuk Guru MTS N Kawunganten

No.	Analisis Pertanyaan	Identifikasi Masalah	Identifikasi
1.	100% guru mengetahui dan memahami kurikulum 2013 yang diterapkan kelas 7	Penerapan Kurikulum 2013 yang digunakan di sekolah	Guru menggunakan kurikulum 2013 untuk pembelajaran
2.	100 % guru menjawab bahwa KKM yang ditetapkan sekolah 75	Guru mengetahui Penerapan KKM yang tinggi disekolah	Guru menggunakan KKM tinggi yang ditentukan sekolah
3.	100% guru menjawab siswa yang dapat memenuhi KKM kurang lebih sebanyak 25% siswa.	Guru sadar akan rendahnya rata-rata hasil belajar siwa yang berhasil memenuhi KKM	Rendahnya hasil belajar siswa
4.	100% guru menjawab guru menggunakan metode pembelajaran ceramah dan diskusi	Guru menggunakan metode pembelajaran yang monoton	Penggunaan metode yang membosankan
5.	50% guru menjawab bahwa metode pembelajaran yang dipakai kurang disukai dan sisanya menyukai	Pendapat guru tentang apakah murid menyukai metode yang digunakan dalam pembelajaran	Kesadaran guru akan metode yang kurang disukai siswa
6.	50% guru menjawab bahwa ketersediaan media pembelajaran disekolah kurang memadai dan sisanya tidak memadai	Kurangnya media pembelajaran untuk membantu proses pembelajaran	Kekurangan bahan ajar yang menarik
7.	100% guru menjawab bahwa media pembelajaran itu penting dalam pembelajaran matematika	Kesadaran guru akan media yang bisa membantu dalam pembelajaran matematika	Pentingnya penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran matematika
8.	100% guru menjawab bahwa media pembelajaran yang tersedia belum bisa	Guru merasa media yang dimiliki belum sepenuhnya memotivasi	Ketersediaan media yang dimiliki guru belum bisa

	memotivasi siswa secara maksimal dalam pembelajaran	siswa	memotivasi siswa secara maksimal dalam pembelajaran
9.	100% guru menjawab media yang digunakan dalam pembelajaran seperti : Alat peraga, Software Presentasi (ex: Powerpoint)	Penggunaan media yang masih sederhana	Penggunaan media yang masih sederhana yang belum bervariasi dan menarik
10.	50% tanggapan guru tentang media pembelajaran game edukasi sangat menyetujui dan sisanya setuju	Pendapat guru tentang media yang sedang dikembangkan	Dibutuhkannya media pembelajran yang bagus dan menarik

Dari hasil analisis kebutuhan, Guru matematika disekolah MTS N Kawunganten sadar bahwa hasil belajar pesertadidik masih rendah. Ini disebabkan didalam pembelajaran guru masih sering menggunakan metode sederhana seperti ceramah, diskusi serta penugasan karena keterbatasan media pembelajaran yang dimiliki guru. Untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik guru berusaha mencoba mencari bagaimana bentuk media pembelajaran yang sesuai dengan pemahaman materi matematika peserta didik. Media pembelajaran berbasis *role play game education* sangat dianjurkan dalam pembelajaran matematika sehingga dapat menarik minat dan motivasi pesertadidik. Media pembelajaran bebrbasis game edukasi diharapkan dapat membantu guru dan pesertadidik dalam proses pembelajaran matematika khususnya.

Tabel 1.2 Hasil Analisis Angket ungakapan Kebutuhan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Pada Mata Pelajaran Matematika Untuk Siswa MTS N Kawunganten

No.	Analisis Pertanyaan
1.	68% Peserta didik menjawab bahwa matematika merupakan pelajaran sulit
2.	65% Peserta didik menjawab rata – rata nilai untuk mata pelajaran matematika mendapat 60-70
3.	65% Peserta didik menjawab Dalam kegiatan pembelajaran matematika, metode apa yang sering digunakan oleh guru adalah ceramah
4.	65% Peserta didik menjawab bahwa metode yang sering digunakan guru kurang membuat pesertadidik lebih faham dan lebih memotivasi dalam belajar
5.	65% Peserta didik menjawab bahwa metode pembelajaran yang diharapkan pesertadidik adalah metode diskusi yang diselingi dengan media pembelajaran
6.	53% Peserta didik menjawab bahwa ketersediaan media pembelajaran didalam kelas untuk mempelajari Matematika kurang memadai

7. 53% Peserta didik menjawab bahwa jenis media yang sering digunakan guru dalam pembelajaran adalah buku cetak
8. 53% Peserta didik menjawab bahwa media yang selama ini digunakan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran tidak membuat pesertadidik mudah memahami materi dan memotivasi dalam belajar
9. 94% Peserta didik menjawab bahwa Media Pembelajaran yang diinginkan adalah game pembelajaran
10. 94% Peserta didik menjawab bahwa sangat setuju dan mendukung adanya pembuatan dan pengembangan Media pembelajaran berbasis game Pada mata pelajaran Matematika

Hasil analisis angket pengungkapan kebutuhan siswa MTS N Kawunganten dapat diidentifikasi bahwa pesertadidik sangat setuju dan mendukung adanya pembuatan dan pengembangan Media pembelajaran berbasis game Pada mata pelajaran Matematika (94%). Penulis memiliki keyakinan bahwa jika media pembelajaran berbasis game edukasi dibuat jelas dan tidak membosankan, maka akan lebih dari 65% pesertadidik akan terbantu dalam memahami konsep, rumus-rumus dan prinsip-prinsip Matematika. Dari temuan-temuan yang diperoleh dari hasil analisis, penulis menemukan perlunya dilakukan perbaikan dan peningkatan kualitas pembelajaran Matematika di MTS N Kawunganten. Salah satu hal yang perlu dilakukan adalah peningkatan kualitas kemampuan guru dalam merancang dan melaksanakan kegiatan pembelajaran Matematika serta pengadaan dan penambahan bahan ajar yang dapat meningkatkan minat dan motivasi pesertadidik. Hal ini dapat dilakukan dengan memberi pembekalan pengetahuan dan kemampuan kepada guru dalam merancang dan melaksanakan kegiatan dalam pembelajaran Matematika, sekaligus mengembangkan bahan ajar seperti Media pembelajaran berbasis game edukasi.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan kajian pada penelitian pendahuluan ini dapat disimpulkan sebagai berikut : (1) Ketersediaan Media pembelajaran yang dinilai oleh guru dan pesertadidik masih minim atau sedikit untuk digunakan didalam pembelajaran kelas MTS N Kawunganten. (2) Guru dan pesertadidik MTS N Kawunganten Kabupaten Cilacap. membutuhkan suatu bahan ajar berupa media pembelajaran berbasis *role play game education* (RPG-E) yang dapat membantu siswa dalam memahami konsep dan prinsip Matematika serta mudah diterapkan dalam pembelajaran didalam kelas, agar lebih dari 95% siswa terbantu dalam memahami konsep dan prinsip-prinsip Matematika. (3) Guru diberikan pembekalan pengetahuan dan kemampuan dalam memilih dan mengembangkan media pembelajaran agar dapat mempermudah pesertadidik dalam menerima materi pembelajaran Matematika.

DAFTAR PUSTAKA

- Arif, W.-W., Cicilia, D.-I., & Andre, N.-R. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Kearsipan Digital Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Smk Negeri 3 Surakarta, 7, 78-86.: <http://journal.uny.ac.id/index.php/jpv/article/view/12879>. 2017.04.002

- Azhar, Arsyad. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RAjagrafindo Persada.
- Januszewski, Alan and Molenda, Michael. (2008). *Educational Technology, A Difinition With Commentary*. New York : Lawrence Erlbaum Associates, Taylor & Francis Group.
- Kustiono. (2010). *Media Pembelajaran Konsep, NilaiEdukatif, Klasifikasi, Praktek Pemanfaatan dan Pengembangan*. Semarang :UNNES Press.
- Pitadjeng. (2015). *Pembelajaran Matematika yang Menyenangkan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sri, Anita. (2014). *Media pembelajaran*. Surakarta: UNS Press.
- Sewo, W.(Ed). (2013). *Membuat Game RPG Dengan RPG Maker*. Yogyakarta: CV Andi.
- Sugiyono. (2010). *metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Jakarta.
- Suyitno, (2016). *Pengembangan Multimedia Interaktif Pengukuran Teknik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMK*, 23, 101-109.:
<https://doaj.org/article/3f91367c93b04308912d2ec16d5ea945>. 2017.04.003
- Qumillaila, Baiq, H. S., & Zulfiani. (2017). *Pengembangan Augmented Reality Versi Android Sebagai Media Pembelajaran Sistem Ekskresi Manusia*. *Cakrawala Pendidikan*, 57-69. 2017.04.003