



**NEED ASSESSMENT PENGEMBANGAN MEDIA PENYAKIT MENULAR DI SEKOLAH DASAR**

**Septi Risqiana Sholeha<sup>1</sup>, Asep Ardiyanto<sup>2</sup>, Ferina Agustini<sup>3</sup>**

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Semarang<sup>1,2,3</sup>

E-mail : [septimahesa34@gmail.com](mailto:septimahesa34@gmail.com)<sup>1</sup>, [ardiyanto.hernanda@gmail.com](mailto:ardiyanto.hernanda@gmail.com)<sup>2</sup>, [ferinaagustini@gmail.com](mailto:ferinaagustini@gmail.com)<sup>3</sup>

**Abstrak**

Penelitian ini dilatar belakangi kurang optimalnya penggunaan media pembelajaran serta siswa kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan (PJOK) di Sekolah Dasar. Hal lain yang melatarbelakangi penelitian ini, kurangnya pengetahuan siswa akan arti pentingnya kesehatan bagi dirinya dan lingkungan, khususnya pada siswa SD yang sudah menjangkau siswa SD kelas tinggi. Dalam penelitian ini juga dilihat sejauh mana kebutuhan siswa SD dalam pengembangan media pembelajaran yang baru. Tujuan yang ingin dicapai melalui penelitian ini adalah melihat sejauh mana kebutuhan media pembelajaran puzzle pena (penyakit menular) untuk kelas V Sekolah Dasar yang menerapkan permainan dalam pembelajaran. Metode yang akan diterapkan dalam pencapaian tujuan tersebut adalah metode model penelitian dan pengembangan (research and development) dari Borg & Gall. Hasil penelitian ini berupa hasil analisis kebutuhan media pembelajaran yang berbentuk permainan untuk menarik perhatian siswa, membuat siswa lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran serta mempermudah siswa untuk memahami materi jenis penyakit menular. Data hasil need assessment berupa hasil wawancara dan observasi pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) di kelas V SD N 3 Bacem. Dari hasil wawancara dan observasi, kurangnya minat belajar siswa terlihat bosan dan jenuh selama mengikuti proses pembelajaran serta penggunaan media pembelajaran tentang penyakit menular yang kurang optimal.

**Kata kunci : Need Assessment, Media, penyakit menular**

**Abstract**

*This research was motivated by the lack of optimal use of learning media and students were less enthusiastic in taking part in learning Physical, Sports and Health Education (PJOK) in Elementary Schools. Another thing that lies behind this research, the lack of students' knowledge of the importance of health for themselves and the environment, especially for elementary students who have reached high school elementary students. In this study also seen the extent to which the needs of elementary students in the development of new learning media. The aim to be achieved through this research is to see the extent to which the need for pen puzzle learning media (infectious disease) for class V Elementary School that applies the game in learning. The method that will be applied in achieving this goal is the research and development method of Borg & Gall. The results of this study are in the form of analysis of the needs of learning media in the form of games to attract students' attention, make students more active in participating in learning and facilitate students to understand the material types of infectious diseases. Data on need assessment results in the form of interviews and observations on learning physical, sports, and health education (PJOK) in class V of SD N 3 Bacem. From the results of interviews and observations, the lack of interest in students seemed bored and bored during the learning process and the use of learning media about infectious diseases that were less than optimal.*

**Keywords:** *Need Assessment, Media, Infections diseases*

@Jurnal Basicedu Prodi PGSD FIP UPTT 2019

✉ Corresponding author :

Address :

Email :

Phone :

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

## PENDAHULUAN

Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 1 menyebutkan:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara menurut Depdiknas, 2003: 2 dalam (Rusmiati, 2017:21-36).

Sesuai dengan ketentuan Undang-undang tersebut, Mulyasa dalam (Rusmiati, 2017:21-36), mengatakan bahwa pendidikan menentukan model manusia yang akan dihasilkannya. Berkaitan dengan proses belajar, Purwanto dalam (Rusmiati,2017:21-36) mengatakan belajar merupakan suatu perubahan dalam tingkah laku dimana perubahan tersebut dapat mengarah kepada tingkah laku lebih baik, tetapi juga ada kemungkinan mengarah kepada tingkah laku lebih buruk.

Pembelajaran yang menarik yang cepat mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam belajar salah satunya dengan menggunakan media permainan. Proses pembelajaran dapat dikatakan berhasil jika pembelajaran berjalan secara efektif. Pembelajaran yang efektif dapat dilakukan dengan membuat suasana pembelajaran dikelas lebih menyenangkan, sehingga tujuan pembelajaran yang diinginkan dapat tercapai. Khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan (PJOK) materi jenis penyakit menular. Guru dapat menggunakan media sebagai perantara untuk menyampaikan materi, media pembelajaran harus dirancang secara menarik pada proses pembelajaran sehingga perhatian dan minat belajar siswa dapat ditingkatkan, kemampuan siswa yang

diharapkan dapat tercapai secara maksimal dengan penggunaan media secara tepat.

Pendidikan kesehatan mempunyai peran yang penting dalam mewujudkan manusia yang sehat. Pendidikan kesehatan dapat diberikan melalui pendidikan formal maupun non formal. Dilingkungan sekolah pendidikan kesehatan dapat dimasukan dalam mata pelajaran Pendidikan Jasmanai, Olahraga dan Kesehatan (PJOK) mata pelajaran lainnya yang relevan. Selain itu, dapat dilakukan melalui program Usaha Kesehatan Sekolah (UKS).

Dari hasil wawancara dengan guru PJOK di SD N 3 Bacem Blora serta hasil anget kebutuhan siswa diketahui, bahwa permasalahan pertama siswa kurang antusias dalam mengikuti pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan (PJOK) yang berkaitan dengan materi pembelajaran karena siswa lebih senang jika belajar sambil bermain terlebih jika pembelajaran diluar kelas. Permasalahan kedua kurangnya pengetahuan siswa akan arti pentingnya kesehatan bagi dirinya dan lingkungannya. Permasalahan ketiga belum digunakannya media pembelajaran secara optimal. Dengan kondisi seperti ini diperlukan adanya pembelajaran yang lebih bervariasi sehingga siswa tertarik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan (PJOK) materi jenis penyakit menular. Salah satu media yang dapat digunakan guru yaitu menggunakan media puzzle pena (penyakit menular).

## METODE

Dalam penelitian ini, metode yang digunakan yaitu penelitian Pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Penelitian pengembangan merupakan jenis penelitian yang mengembangkan produk baru atau mengembangkan produk yang sudah ada. Sukmadinata (2016: 164), mengemukakan

penelitian dan pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggung jawabkan.

Berdasarkan penelitian dan pengembangan menurut Borg and Gall, penelitian dan pengembangan dilakukan untuk menguji produk, sehingga produk baru yang dikembangkan dapat efektif digunakan dalam pembelajaran. Pengelompokan tahap pada penelitian tersebut tidak mengurangi makna dalam setiap langkah-langkah pengembangannya, tujuan dengan adanya pengelompokan tahap ini supaya peneliti lebih mudah dalam menggunakan prosedur penelitiannya.

Penelitian ini menggunakan dua teknik analisis data yaitu analisis deskriptif kualitatif dan analisis deskriptif kuantitatif. Data kualitatif berupa tanggapan dan saran perbaikan produk dari ahli materi pembelajaran dan ahli media pembelajaran yang kemudian produk tersebut diperbaiki dan dikembangkan.

Data kuantitatif berupa skor penilaian instrumen validasi materi dan media, skor penilaian ahli media, skor penilaian ahli materi. Skor tersebut diperoleh melalui angket. Penilaian kevalidan media puzzle pena (penyakit menular) diperoleh dari penilaian validasi ahli media dan ahli materi. Pada hasil validasi ahli media dan materi dikatakan valid apabila hasil berada pada rentang 80%-100% dengan kriteria "Sangat Baik", rentang 66%-79% dengan kriteria "Baik", rentang 56%-65% dengan kriteria "Cukup", dan rentang 40%-55% dengan kriteria "Kurang" (Arikunto, 2008:245).

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pengembangan media "puzzle pena (penyakit menular)" dimaksudkan untuk membuktikan kelayakan media pembelajaran

PJOK dalam materi jenis penyakit menular untuk siswa kelas V Sekolah Dasar. Pengembangan media "puzzle pena (penyakit menular)" dilakukan dengan metode Research and Development model Borg & Gall. Berikut hasil pengembangan media "puzzle pena (penyakit menular)".

### **Hasil need analisis**

Dari hasil wawancara dengan guru PJOK di SD N 3 Bacem Blora serta hasil anget kebutuhan siswa diketahui, bahwa permasalahan pertama siswa kurang antusias dalam mengikuti pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan (PJOK) yang berkaitan dengan materi pembelajaran karena siswa lebih senang jika belajar sambil bermain terlebih jika pembelajaran diluar kelas. Permasalahan kedua kurangnya pengetahuan siswa akan arti pentingnya kesehatan bagi dirinya dan lingkungannya. Permasalahan ketiga belum digunakannya media pembelajaran secara optimal. Dengan kondisi seperti ini diperlukan adanya pembelajaran yang lebih bervariasi sehingga siswa tertarik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan (PJOK) materi jenis penyakit menular.

### **Perencanaan (planning)**

Berdasarkan kebutuhan yang disampaikan guru, maka perencanaan pengembangan yang dilakukan meliputi Merumuskan tujuan pengembangan yang berfokus pada pengembangan media "puzzle pena (penyakit menular)" untuk kelas V Sekolah Dasar di Kabupaten Blora. Memperkirakan waktu dan keterbatasan penelitian maka pengembangan difokuskan pada pembelajaran dikelas V. Sedangkan indikator karakter yang akan dikembangkan yaitu Menjelaskan berbagai jenis penyakit menular dan Menggunakan berbagai cara pencegahan berbagai jenis penyakit menular.

### **Pengembangan Draft Produk**

Penentuan desain produk yang dikembangkan dimulai dari pemilihan format digunakan untuk mengungkap proses pembelajaran yang dilakukan. Format pembelajaran disesuaikan dengan pengembangan media puzzle pena (penyakit menular). Adapun format pengembangan media yang dipilih adalah dengan mengintegrasikan media dalam pelaksanaan pembelajaran. Langkah kedua adalah penentuan perangkat pembelajaran. Dalam penelitian ini akan dikembangkan perangkat pembelajaran terintegrasi dengan pengembangan media pembelajaran. Adapun perangkat pembelajaran yang dikembangkan difokuskan pada penerapan media puzzle pena (penyakit menular) di Sekolah Dasar. Langkah terakhir adalah perancangan media “puzzle pena (penyakit menular)” berdasarkan hasil yang diperoleh pada tahap pendefinisian, peneliti kemudian merancang produk media pembelajaran. Produk awal media “puzzle pena (penyakit menular)” yang sudah dirancang dinamakan draf 1. Draf 1 kemudian dievaluasi oleh ahli. Penilaian oleh ahli dilakukan untuk memenuhi kriteria kevalidan model yang dikembangkan.

### **SIMPULAN**

Hasil penelitian ini berupa media pembelajaran “puzzle pena (penyakit menular)” di Sekolah Dasar. Data hasil evaluasi kelayakan produk berupa lembar validasi ahli. Hasil penilaian ahli menunjukkan bahwa media “puzzle pena (penyakit menular)” yang telah dikembangkan layak menurut ahli materi dan ahli pembelajaran. Hasil media “puzzle pena (penyakit menular)” yang dikembangkan untuk menarik perhatian siswa serta membuat siswa menjadi lebih aktif dalam pembelajaran dinilai layak untuk

digunakan. Menurut ahli materi dengan nilai sangat baik sehingga media “puzzle pena (penyakit menular)” yang dikembangkan untuk menarik perhatian siswa serta membuat siswa menjadi lebih aktif dalam pembelajaran dinilai layak untuk digunakan. Menurut ahli pembelajaran dengan nilai sangat baik pada produk media “puzzle pena (penyakit menular)” menunjukkan media “puzzle pena (penyakit menular)” layak digunakan.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Arifin, Zainal. 2013. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, Suharsimi. 2008. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Elan, dkk. (2017). *Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan kemampuan Mengenal Bentuk Geometri*. Jurnal Paud Agapedia, 1(1), 66-75. <http://ejournal.upi.edu/index.php/agapedia/article/view/7168>. Diakses pada 10 Desember pukul 15.30.
- Husna, Nurul, ddk. (2017). *Pengembangan Media Puzzle Materi Pencemaran lingkungan di SMP Negeri 4 Banda Aceh*. Jurnal Pendidikan Sains Indonesia, 05(01),66-71. <http://jurnal.unsyiah.ac.id/jpsi>. Diakses pada tanggal 21 November 2018 pukul 13.50.
- Jamil, Sya'ban. 2012. *56 Games Untuk Keluarga*. Jakarta : Republika Penerbit.
- Kusnadi, Cecep & Sutjipto Bambang. 2011. *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia
- Majid, Abdul. 2014. *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Marfuah, Siti, dkk. (2014). *Pengembangan Lks IPA Terpadu Berbentuk Jigsaw Puzzle Pada*

*Tema Ekosistem dan Pencemaran Lingkungan Di SMP Negeri 2 Margoyoso Kabupaten Pati.* Unnes Education Journal, 3(2).

<http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/usej>.  
Diakses pada 27 November pukul 12.30.

Rahkma, Ifa Seftia, dkk. (2016). *Pengembangan Magic Crossword Puzzle sebagai Media Pembelajaran Ipa Untuk kelas V Sekolah Dasar.* Jurnal Refleksi Edukatika, 7(1).  
<http://jurnal.umk.ac.id/indek.php/RE>.

Diakses pada tanggal 10 Desember 2018 pukul 15.30.

Rusmiati. (2017). *Pengaruh Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Bidang Studi Ekonomi Siswa MA Alfatah Sumbermulyo.* Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Ekonomi, 1(1), 21-

36. <http://journal.stkipnurulhuda.ac.id/indek.php/utility>

Diakses pada tanggal 20 November 2018 pukul 14.40 A.M.

Sanjaya, Wina. 2012. *Media Komunikasi Pembelajaran.* Jakarta: PT Fajar Interpratama.

Sanjaya, Wina. 2013. *Penelitian Pendidikan Jenis, Metode dan Prosedur.* Jakarta: Prenadamedia Group.

Sayoga. 2015. *Pendidikan Kesehatan untuk Sekolah Dasar.* Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Sudjana, Nana & Rivai, Ahmad. 2005. *Media Pengajaran.* Bandung: Sinar Baru Algensindo.

Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D.* Bandung: Alfabeta.

———. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan; Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D.* Bandung: Alfabeta.

Sukmadinata, Nana Syaodih. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan.* Bandung: PTRemaja Rosdakarya.

Sumantri, Mohammad Syarif. 2015. *Strategi Pembelajaran Teori dan Praktik di Tingkat Pendidikan Dasar.* Jakarta : PT Raja Grafindo Persada..

Warapsari, Diyah Ayu & Saptorini. (2015). *Pengembangan Contextual Puzzle Dalam Pembelajaran IPA Berbasis proyek Tema Pencemaran dan Dampaknya Bagi Makhluk Hidup.* Unnes Education Journal, 4(1).  
<http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/usej>.  
Diakses pada tanggal 27 November pukul 12.32.

Wiarso, Giri. 2015. *Inovasi Pembelajaran dalam Pendidikan Jasmani.* Yogyakarta : Laksitas.

Winanti, Septika. (2014). *Pengembangan Media Puzzle Rantai Makanan Untuk Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam SD.* Jurnal Teknologi Pendidikan. <http://journal.student.uny.ac.id/ojs/index.php/fiptp/article/view/140>. Diakses pada 10 Desember 2018 pukul 15.34