

## **Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Berbasis *Montessori* pada Siswa Sekolah Dasar**

**Yussi Martha Sukma Astuti, S.Pd.**

Magister Pendidikan Dasar, Universitas PGRI Semarang  
*e-mail: [martha.yussi@gmail.com](mailto:martha.yussi@gmail.com)*

**Abstract.** *This study aims to analyze and identify Elementary School Student's need of using media in learning. The method in this study is a descriptive method with a qualitative approach and a quantitative approach. The samples of this study are teachers and students from three schools, there are: SDN Jatisari, SDN Wonolopo 1 and SDN Wonolopo 3. The results of this study are: (1) The media used in learning are audio, visual and audio visual media. (2) Using medias have not yet effect on improving student's learning outcomes. (3) Teachers have not used multimedia in one lesson. (4) Students rarely conduct experiments. Montessori- based in media are needed to maximize the learning process and sharpen students' 4C skills.*

**Keywords :** *Media, Methods, Montessori*

**Abstrak.** Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dan mengidentifikasi kebutuhan siswa sekolah dasar terhadap media yang digunakan dalam pembelajaran. Metode dalam penelitian ini adalah metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif dan pendekatan kuantitatif. Sampel pada penelitian ini adalah guru dan siswa dari tiga sekolah yaitu: SDN Jatisari, SDN Wonolopo 1 dan SDN Wonolopo 3. Hasil penelitian ini adalah : (1) Media yang digunakan adalah media audio, visual, dan audio visual. (2) Penggunaan media belum berpengaruh pada peningkatan hasil belajar siswa. (3) Guru belum menggunakan multimedia dalam satu pembelajaran. (4) Siswa jarang melakukan percobaan. Media berbasis *montessori* dibutuhkan untuk memaksimalkan proses pembelajaran serta mengasah keterampilan 4C siswa.

**Kata Kunci :** *Media, Metode, Montessori*

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses belajar yang bisa membantu peserta didik untuk mengembangkan potensi yang ada dalam dirinya (Rahmi, dkk 2022). Pendidikan akan menentukan arah kemana siswa itu akan dibawa. Pendidikan merupakan aspek penentu keberhasilan dari suatu bangsa. Tujuan pendidikan itu bukan statis melainkan dinamis. Fungsi pendidikan nasional adalah mengembangkan kemampuan dan membentuk karakter serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan saat ini mensyaratkan pendidikan yang mengembangkan potensi anak bangsa, dan dikembangkan melalui kurikulum pendidikan. Pemerintah berupaya mengembangkan kurikulum 2013 untuk meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia. Pelaksanaan kurikulum 2013 menerapkan pembelajaran yang berpusat pada siswa. Pembelajaran adalah proses arahan serta bimbingan yang diberikan kepada siswa dalam melakukan proses belajar.

Pembelajaran merupakan kegiatan guru secara terprogram dalam desain instruksional dengan tujuan membuat siswa belajar aktif yang menekankan pada penyediaan sumber belajar dan memungkinkan terjadinya proses belajar membelajarkan siswa sedemikian rupa untuk mengembangkan kemampuan berpikir dan memberhasilkan siswa melalui proses belajar (Murnihati, dkk, 2022). Pembelajaran efektif adalah proses pembelajaran yang berorientasi pada siswa dan mengedepankan aktivitas siswa dalam pelaksanaannya bertujuan agar siswa lebih fleksibel dan memiliki pengalaman luas untuk menggali potensi dirinya selama kegiatan belajar berlangsung (M. Rizal, dkk, 2022). Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan dengan guru dan angket yang telah dilakukan dengan siswa dari tiga sekolah yaitu: SDN Jatisari, SDN Wonolopo 1 dan SDN Wonolopo 3 diperoleh hasil ketiga SD tersebut telah menerapkan media yang sesuai pada setiap pembelajaran. Media yang telah digunakan belum memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar dan motivasi siswa. Siswa lebih tertarik melakukan percobaan langsung dalam setiap pembelajaran. Penggunaan multi media dalam setiap pembelajarannya juga membuat motivasi siswa meningkat.

Media pembelajaran merupakan suatu bentuk interaksi yang dapat membantu proses belajar mengajar agar pesan yang disampaikan jelas dan tujuan pembelajaran tercapai Menurut (Khavisa, dkk, 2022). Media pembelajaran merupakan alat yang sangat dibutuhkan guru agar siswa memahami sebuah konsep (Laudhira & Sukartono, 2022). Media pembelajaran digunakan untuk merangsang pikiran, keinginan, dan perasaan siswa melalui berbagai saluran sehingga siswa akan belajar lebih banyak. Didalam era digital seperti sekarang ini tentunya siswa sudah terbiasa dengan penggunaan media audio, video dan audiovisual. Bahkan siswa

cenderung menganggapnya terlalu biasa sehingga terkadang membuat pembelajaran terasa membosankan jika tidak dikombinasikan. Dengan demikian, diperlukan sebuah metode yang dapat digunakan untuk mewadahi penggunaan multi media yakni *montessory*.

Metode *montessory* adalah suatu metode pembelajaran yang menggunakan unsur permainan, atau dapat dikatakan belajar sambil bermain sehingga siswa merasa termotivasi, aktif dan penuh semangat dalam belajar. Penggunaan metode *montessory* akan berjalan baik jika digunakan dengan alat permainan yang mendukung percobaan, dengan adanya alat permainan siswa nyaman belajar tanpa merasa bosan dengan pembelajaran yang diberikan (Eti F, dkk, 2022). Alat permainan dapat dikemas dengan baik sehingga dapat mencakup gambar, suara, video pembelajaran yang dapat diakses melalui assemblr edu serta mengakomodir percobaan sederhana.

Dari pembelajaran yang sudah dilakukan guru dengan menggunakan berbagai media pembelajaran baik audio, video, maupun audiovisual belum memperlihatkan peningkatan hasil belajar yang signifikan. Hasil belajar tidak memperlihatkan perubahan signifikan ini disebabkan oleh dalam satu pembelajaran hanya menggunakan satu media saja, tanpa mengkombinasikan dengan media lain. Selain itu, motivasi belajar siswa pun menurun karena mereka merasa bosan dengan tidak adanya percobaan yang mereka lakukan. Berdasarkan latar belakang yang diperoleh dari angket dan wawancara dengan guru dan siswa didapatkan bahwa diperlukan multi media yang didalamnya mengakomodir percobaan sederhana. Sehingga yang menjadi tujuan penulisan artikel ini yaitu untuk menginformasikan hasil analisis kebutuhan pengembangan media berbasis *montessory* pada siswa sekolah dasar.

## **METODE PENELITIAN**

Metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif dengan pendekatan kuantitatif dan kualitatif. Teknik pengumpulan data melalui wawancara dengan guru dan dari tiga sekolah yaitu: SDN Jatisari, SDN Wonolopo 1 dan SDN Wonolopo 3. Instrumen yang digunakan adalah lembar wawancara dan angket peserta didik yang sudah divalidasi oleh pakar dan disebarkan langsung ke sekolah tujuan. Berikut kisi-kisi wawancara guru dan kisi-kisi angket siswa.

Tabel 1. Kisi-kisi Wawancara Guru

No.	Aspek	Indikator	Nomor Pertanyaan
1	Analisis Kurikulum	a. Penerapan Kurikulum 2013 dan Perbandingannya dengan KTSP	1, 2, 3
		b. Materi yang sulit dipahami	12
		c. Kesesuaian isi media dan bahan ajar dengan Kurikulum 2013	10
2	Analisis Pembelajaran	a. Pandangan guru terhadap pembelajaran	4
		b. Kendala dalam mengajar	5
3	Analisis Peserta Didik	a. Keterlibatan siswa dalam pembelajaran	6, 7, 8
		b. Kesulitan dalam memahami materi	15
		c. Kebutuhan akan bahan ajar penunjang	16
		d. Hasil belajar siswa terhadap materi yang sulit dipahami	13, 14
4	Analisis Literatur	a. Ketersediaan media pembelajaran dan bahan ajar	9
		b. Jenis media pembelajaran yang digunakan	11

Tabel 2. Kisi-Kisi Angket Siswa

No.	Aspek	Indikator	Nomor Pertanyaan
1	Analisis Peserta Didik	a. Penggunaan media pembelajaran	1 – 5
		b. Sikap siswa terhadap media audio	6 – 11
		c. Sikap siswa terhadap media video	12 – 17
		d. Sikap siswa terhadap media audiovisual	18 – 23
		e. Manfaat menggunakan media pembelajaran	24 – 30

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis kebutuhan adalah proses awal dari kegiatan untuk mendapatkan informasi mengenai masalah yang ada dalam proses pembelajaran. Analisis kebutuhan dilakukan dengan tujuan untuk mengidentifikasi masalah yang ditemui oleh siswa dan guru dalam proses pembelajaran di kelas, dengan tujuan mengetahui tingkat urgensi permasalahan tersebut perlu dikembangkan atau tidak. Penelitian ini dimulai dengan analisis ujung depan, analisis peserta didik, analisis konsep dan analisis tujuan pembelajaran.

Analisis ujung depan (*front and analysis*), analisis awal penelitian ini untuk mengidentifikasi permasalahan yang ditemui siswa dalam proses pembelajaran. Tahapan ini dilakukan dengan melakukan wawancara dan penyebaran angket kepada siswa. Tahapan ini meliputi (1) Analisis kurikulum yang digunakan, (2) Analisis permasalahan yang dihadapi, (3) Analisis media belajar.

Analisis kurikulum, analisis kurikulum ini bertujuan untuk mengetahui dan mengidentifikasi perencanaan pembelajaran bagi siswa. Dari data hasil angket siswa dan hasil wawancara dengan guru diperoleh informasi bahwa kurikulum yang digunakan dalam proses pembelajaran adalah Kurikulum 2013. Sumber belajar dan bahan ajar yang digunakan sudah sesuai dengan tuntutan Kurikulum 2013 yang digunakan.

Analisis permasalahan yang dihadapi guru dan siswa, dalam proses pembelajaran sering menggunakan satu media baik itu media audio, visual, maupun audio visual. Sebanyak 77,8% siswa menyatakan bahwa media tersebut kurang menarik sehingga siswa tidak bersemangat dan kurang memahami materi yang diajarkan. Siswa membutuhkan lebih dari satu media yang menarik saat pembelajaran. Kriteria media yang menarik menurut adalah sebanyak 66,7% siswa menyatakan bahwa media yang digunakan seharusnya lebih dari satu dan diselingi dengan percobaan di setiap materinya.

Analisis media belajar, dari hasil angket peserta didik dan hasil wawancara yang dilakukan guru didapatkan bahwa media pembelajaran yang sering digunakan dalam proses pembelajaran 70,1 % siswa memilih media audiovisual. Namun penggunaan media audiovisual tersebut bagi siswa belum cukup menarik, sehingga minat siswa dalam pembelajaran masih rendah. Gawise, dkk (2022) mengemukakan bahwa peranan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar tidak dapat dipisahkan dari dunia pendidikan. Selain itu tingkat berpikir kritis, kreatif, inovatif, dan kolaboratif siswa masih tergolong rendah, karena siswa masih kurang mampu untuk memecahkan permasalahan yang diberikan berupa soal latihan. Sehingga, dapat digunakan multi media (gambar, suara, dan AR) yang sesuai dengan metode *montessori*, siswa

akan tertarik dengan pembelajaran yang diberikan guru karena konsep metode *montessory* adalah belajar sambil bermain. Di media tersebut juga dapat memuaskan kebutuhan siswa akan percobaan, agar kemandirian siswa dalam memahami sebuah konsep terlatih sehingga pembelajaran lebih bermakna.

Analisis karakter siswa, berdasarkan hasil angket siswa sebanyak 63,9% siswa menyatakan bahwa dengan melakukan percobaan mereka mempelajari materi, sebanyak 51,1% siswa menyatakan bahwa untuk memahami materi siswa lebih suka dengan cara mendengarkan penjelasan dari guru dan 13,9 % siswa menyatakan bahwa dengan cara membaca mereka mempelajari materi.

Analisis tujuan pembelajaran, analisis tujuan pembelajaran ini dilakukan untuk menentukan indikator pencapaian pembelajaran. KD yang dipilih adalah KD 3.8 Menggali informasi yang terdapat pada teks non fiksi. Dengan memiliki 10 IPK yang akan dicapai dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru dan angket siswa, semua SD sudah menggunakan kurikulum 2013. Kurikulum 2013 merupakan realisasi dari kompetensi abad 21. Abad 21 menuntut pendidikan untuk mengajarkan 4 kompetensi yaitu *communication, colaboration, critical thinking, dan creativity* (Siti Zubaidah, 2019). Hal ini sejalan dengan perkembangan dunia pendidikan yang dapat mengintegrasikan berbagai media dalam satu pembelajaran dengan tujuan untuk memunculkan potensi masing-masing siswa yaitu *montessory*.

*Montessory* menekankan pada pentingnya mengajar anak sesuai dengan masa peka dan memberikan lingkungan yang sesuai untuk memenuhi ketertarikan dan keingintahuan anak secara alamiah (Menurut Irine, dkk, 2022). Metode *montessory* memberikan kesempatan kepada siswa untuk menghadapi permasalahan-permasalahan yang sebenarnya mereka temukan, dan diminta untuk memberikan solusi atas permasalahan tersebut dengan permainan yang menyenangkan. Sehingga, jika hal tersebut selalu dilakukan pada siswa, tanpa keterpaksaan mereka akan mengembangkan segala keterampilan yang mereka butuhkan untuk menghadapi tantangan di abad 21, memiliki daya saing tinggi, aktif dalam pembelajaran, dan mampu membuat koneksi. Tujuan penerapan metode *montessory* adalah membantu anak-anak untuk meraih dan mencapai potensi dalam kehidupannya.

Metode *montessori* dapat meningkatkan sikap kemandirian siswa, bertanggung jawab, peduli pada diri sendiri, orang lain dan lingkungan, serta berkesempatan untuk bereksperimen dengan berbagai sumber dan media pembelajaran (Kristiani, 2022). Hal ini sejalan dengan digunakannya multi media berbasis metode *montessori* sebagai alat bantu pembelajaran. Dengan pengembangan media pembelajaran dapat memberikan kesempatan siswa untuk bereksperimen dalam menemukan konsep materi.

Dalam proses pembelajaran, siswa dan guru belum mengembangkan media berbasis *montessori*. Sebanyak 100% siswa menyatakan bahwa perlunya multi media berbasis *montessori* dalam menunjang pembelajaran. Berdasarkan analisis hasil wawancara dengan guru dan angket siswa di atas dapat disimpulkan bahwa adanya kebutuhan akan pengembangan media berbasis *montessori* pada pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan 4C siswa.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan dari hasil penelitian yang telah dilakukan peneliti menyimpulkan bahwa (1) Media yang digunakan dalam pembelajaran belum maksimal sehingga minat siswa dalam pembelajaran masih tergolong rendah; (2) Kemampuan siswa dalam menyelesaikan masalah masih tergolong rendah; (3) Siswa dan guru membutuhkan inovasi media pembelajaran dengan menggunakan metode *montessori*; (4) Metode *montessori* merupakan solusi alternatif dalam meningkatkan keterampilan 4C siswa dalam pembelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

- Eti F., Retoliah, Hilda W. 2022. Penerapan Metode Montessori Dalam Mengembangkan Kemampuan Motorik Anak di Paud Islam Terpadu Bina Insan Palu. Prosiding Pendidikan dan Pembelajaran Berbasis Multidisciplinary di Era Society 5.0, 105-111. <https://jurnal.iainpalu.ac.id/index.php/p2bm50/article/view/1166/725>
- Gawise, dkk. 2022. Peranan Media Pembelajaran dalam Penguatan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4 (3), 3575 – 3581. <https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/2669>
- Irine, K., dkk. 2022. Pendampingan Pembelajaran Berbasis Metode Montessori Bagi Guru TK Kanisius Demangan Baru. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5 (1), 34-41. <https://e-journal.usd.ac.id/index.php/ABDIMAS/article/view/3949/2636>
- Khavisa P., Arif N. F., & Zulherman. 2022. Pengaruh Media Pembelajaran Audio Visual Melalui Zoom terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4 (4), 6231-6236. <https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/2982>
- Kristiani L. Y. 2022. Pengaruh Pendekatan Metode Montessori dalam Membentuk Karakter Kemandirian pada Anak Usia Dini. *Arus Jurnal Pendidikan*, 2 (2), 185-195. <http://jurnal.ardenjaya.com/index.php/ajup/article/view/97>
- Laudhira K. & Sukartono. 2022. Penerapan Media Pembelajaran Berbasis TIK pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6 (4), 6379-6386. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/3269>
- M. Rizal & Fauziah. 2022. Pengaruh Aplikasi Pembelajaran dan Teori Behavioristik terhadap Efektivitas Pembelajaran Siswa Jurusan Keagamaan. *Inovasi Kurikulum*, 19 (1), 54-68. <https://ejournal.upi.edu/index.php/JIK/article/view/42874>
- Murnihati, S., dkk. 2022. Penggunaan Model Pembelajaran Artikulasi Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA Terpadu. *Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 8(3), 2045-2052. <http://ejournal.pps.ung.ac.id/index.php/Aksara/article/view/1462>
- Rahmi, S. N., Zulyusri, Helendra. 2022. Analisis Kebutuhan LKPD Berbasis STEM (*Science, Technology, Engineering, and Mathematic*) pada Materi Sistem Pencernaan Kelas XI SMA. *Journal on Teacher Education*, 4(2), 324-333. <http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jote/article/view/7556>
- Siti Zubaidah. 2019. Pendidikan Karakter Terintegrasi Keterampilan Abad Ke-21. *Jurnal Penelitian dan Pengkajian Ilmu Pendidikan: e-Saintika*. 3 (2), 1-24. <https://journal-center.litpam.com/index.php/e-Saintika/article/view/125>