



**ANALISIS KESULITAN GURU KELAS VI DALAM
PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
DIGITAL DI SD NEGERI 9 PATOKAN**

SKRIPSI

Oleh

Siti Amilia Nurjannah

202010001

**PADA PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS ABDURACHAMAN SALEH SITUBONDO
2024**



**ANALISIS KESULITAN GURU KELAS VI DALAM
PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
DIGITAL DI SD NEGERI 9 PATOKAN**

SKRIPSI

UNTUK MEMENUHI SEBAGIAN PERSYARATAN GUNA MEMPEROLEH
GELAR SARJANA PENDIDIKAN PADA PROGRAM STUDI PENDIDIKAN
GURU SEKOLAH DASAR FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU
PENDIDIKAN UNIVERSITAS ABDURACHAMAN SALEH SITUBONDO

Oleh

Siti Amilia Nurjannah

202010001

**PADA PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS ABDURACHAMAN SALEH SITUBONDO
2024**

LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI

JUDUL : Kesulitan Guru Kelas VI Dalam Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Digital Di SD Negeri 9 Patokan
NAMA : Siti Amilia Nurjannah
NPM : 202010001
PROGRAM STUDI : PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

UNTUK MEMENUHI SEBAGIAN PERSYARATAN GUNA MEMPEROLEH
GELAR SARJANA PENDIDIKAN PADA PROGRAM STUDI PENDIDIKAN
GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS ABDURACHMAN SALEH SITUBONDO

Situbondo, 2024

Menyetujui,

Dosen Pembimbing Utama

Dosen Pembimbing Anggota

Dr. Reky Lidyawati, M.Pd.I

Afif Amroellah, S.Pd., M.Pd

NIDN. 0708108101

NIDN. 0701078201

Mengetahui

Ka. Prodi PGSD

Universitas Abdurachman Saleh Situbondo

Vidya Pratiwi, M.Pd

NIDN. 0702078601

PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Siti Amilia Nurjannah
NIM : 202010001
Alamat : Rt.01 Rw.08, Kelurahan Mimbaan, Kecamatan
Panji, Kabupaten Situbondo, Privinsi Jawa Timur,
Kode Pos : 68322
No. Telpon(HP) : 081252263119

Menyatakan bahwa penelitian skripsi yang berjudul:“ Analisis Kesulitan Guru kelas IV dalam Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Digital di SD Negeri 9 Patokan” adalah murni gagasan saya yang belum pernah saya publikasikan dimedia, baik majalah maupun jurnal ilmiah dan bukan tiruan (plagiat) dari karya orang lain.

Apabila ternyata nantinya rancangan penelitian tersebut ditemukan adanyaunsur plagiat maupun autoplgiat, saya siap menerima sanksi akademik yang akan dijatuhkan oleh Fakultas.

Demikian pernyataan ini saya buat sesuai bentuk pertanggung jawaban etika akademik yang harus dijunjung tinggi dilingkungan perguruan tinggi.

Situbondo,, 2024

Yang menyatakan,

Materai Rp.10.000,

SITI AMILIA NURJANNAH.

NPM. 202010001

PENGESAHAN

Diterima Oleh Panitia Penguji Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Universitas Abdurachman Saleh Situbondo

SKRIPSI

UNTUK MEMENUHI SEBAGAI PERSYARATAN GUNA MEMPEROLEH
GELAR SARJANA PENDIDIKAN PADA PROGRAM STUDI PENDIDIKAN
GURU SEKOLAH DASAR FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU
PENDIDIKAN
UNIVERSITAS ABDURACHMAN SALEH SITUBONDO

Dipertahankan Dihadapan Panitia Penguji

Hari :
Tanggal :
Bulan :
Tahun :

PENGUJI

Ketua

Anggota

Anggota

Heldie Bramantha, M.Pd

NIDN. 0702108602

Dodik Eko Yulianto, M.Pd

NIDN. 0707078303

Dr. Reky Lidya, M.Pd.I

NIDN. 0708108101

Mengesahkan Dekan,

Dodik Eko Yulianto, M.Pd

NIDN. 0707070183

**PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK
KEPENTINGAN AKADEMISI**

Sebagai sivitas akademik Universitas Abdurachman Saleh Situbondo, saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Siti Amilia Nurjannah

NPM : 202010001

Alamat : Rt.01 Rw.08, Kelurahan Mimbaan, Kecamatan Panji,
Kabupaten Situbondo, Provinsi Jawa Timur, Kode Pos :
68322

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Keguruan Dan Ilmu Pendidikan

Jenis Karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Abdurachman Saleh Situbondo, hak bebas royalti non eksklusif (*Non- Exclusive Royalty Free Right*) atas karya saya yang berjudul: “Analisis Kesulitan Guru Kelas VI Dalam Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Digital Di SD Negeri 9” beserta perangkat yang ada (jika diperlukan), dengan hak bebas royalti non eksklusif ini Universitas Abdurachman Saleh Situbondo berhak menyimpan, mengalih media/format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat dan mempublikasikan karya ilmiah saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta sebagai pemilik hak cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Situbondo, 2024

Yang menyatakan,

Materai Rp.10.000,-

SITI AMILIA NURJANNAH

NPM. 202010001

PERSEMBAHAN

Syukur Alhamdulillah saya haturkan kehadiran Allah SWT yang selalu memberikan kelancaran dan kemudahan setiap langkah hidup saya. Karena tanpa-Nya saya bukan siapa-siapa, tidak bisa apa-apa dan tidak tahu apa-apa. Kedua kalinya saya haturkan kepada Rasulullah SAW panutan saya sebagai umat Islam. Dan tidak lupa pula rasa syukur saya haturkan kepada :

1. Rustiningsih selaku ibu saya, yang sampai saat ini tetap menjadi alasan saya selalu mengupayakan bertumbuh dengan hal-hal baik.
2. Mustakim selaku bapak saya, terimakasih selalu memberikan saya kebebasan untuk mencari jalan saya sendiri dan selalu mempercayai saya bahwa saya merupakan besi yang kuat.
3. Rukmiyati selaku bibi saya, terimakasih sudah sehangat musim semi dan terimakasih selalu mendukung saya. Mengupayakan apapun untuk saya dan menganggap saya sebagai anak sendiri.
4. Manda, Aisyah dan Nova, terimakasih menjadi rumah tempat saya mengeluhkan perkara kecil hingga perkara besar. Dan terimakasih menemani saya menyelesaikan tulisan ini.

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah, saya panjatkan kehadirat Allah SWT karena dengan rahmat-Nya, akhirnya skripsi berjudul “Analisis Kesulitan Guru Kelas VI Dalam Penggunaan Media Digital Di SD Negeri 9 Patokan” dapat saya selesaikan dengan baik.

Dalam penyelesaian skripsi ini, saya ingin menyampaikan terimakasih untuk segala dorongan, bantuan, dan semangat, serta inspirasi kepada :

1. Dr. Muhammad Yusuf Ibrahim, SH, MH,. Selaku Rektor Universitas Abdurachaman Saleh Situbondo yang telah memberikan saya kesempatan untuk menjadi bagian dari Universitas Akademika UNARS.
2. Dodik Eko Yulianto, M.Pd,. Selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Abdurachaman Saleh Situbondo.
3. Universitas Abdurachaman Saleh Situbondo yang telah menyediakan berbagai fasilitas sebagai penunjang pembelajaran selama saya mengikuti perkuliahan.
4. Dr. Reky Lidyawati, M.Pd Selaku Dosen Pembimbing Utama yang dengan penuh kesabaran telah meluangkan waktu dan memberikan pengarahan dan bimbingannya dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Afif Amroellah, M.Pd, Selaku Dosen Pembimbing Anggota yang dengan penuh kesabaran telah meluangkan waktu dan memberikan pengarahan dan bimbingannya dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Bapak dan Ibu Dosen Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Abdurachaman Saleh Situbondo yang telah memberikan bekal dan membimbing dengan baik selama saya mengikuti perkuliahan di Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Abdurachaman.
7. Kepala Tata Usaha beserta jajarannya di Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Abdurachaman, terimakasih atas pelayanan selama saya mengikuti perkuliahan.
8. Kurniyati, S.Pd Selaku Kepala Sekolah SD Negeri 9 Patokan yang telah memberi izin kepada penulis untuk melakukan penelitian.

9. Bapak dan Ibu Guru SD Negeri 9 Patokan yang telah memberikan bantuan selama penulis melakukan penelitian.

Semoga karya kecil ini dapat bermanfaat bagi lingkungan kampus dan khususnya bagi penulis pribadi

Hormat kami.

Penulis

MOTTO

"When girls are educated, their countries become stronger and more prosperous."

- Michelle Obama -

ABSTRAK

Siti Amilia Nurjannah¹, Dr. Reky Lidyawati, M.Pd.I², Afif Amroellah, M.Pd³

Jl. PB. Sudirman No. 07 Situbondo

202010001@unars.ac.id

Siti Amilia Nurjannah, NPM. 202010001, Analisis Kesulitan Guru Kelas VI Dalam Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Digital Di SD Negeri 9 Patokan.

Penelitian ini berjudul Analisis Kesulitan Guru Kelas VI Dalam Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Digital Di SD Negeri 9 Patokan dilatarbelakangi oleh kesulitan guru kelas VI dalam menggunakan media pembelajaran berbasis digital pada saat proses pembelajaran. Yang mana dalam hal ini media pembelajaran memegang peran penting dalam proses belajar mengajar.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui, memahami serta menganalisis secara mendalam kesulitan guru kelas VI dalam menggunakan media pembelajaran berbasis digital.

Metode penelitian yang digunakan dalam skripsi ini menggunakan metode penelitian pendekatan kualitatif untuk mendeskripsikan permasalahan dan fokus penelitian. Pada umumnya penelitian kualitatif bersifat deskriptif dan cenderung menggunakan analisis.

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan, pertama: Guru mengalami kesulitan mendesain dan merancang media pembelajaran berbasis digital, kesulitan dalam mengimplementasikan, tidak adanya kreatifitas, dan kurangnya sarana dan prasarana. Kedua: adanya faktor internal seperti tidak punya kemampuan dalam mendesain media pembelajaran berbasis digital, kurangnya pemahaman dalam penggunaan software atau aplikasi yang ada, daya ingat yang menurun, ketinggalan trend, faktor usia, tidak mahir menggunakan alat teknologi dan juga faktor eksternal antara lain fitur software yang rumit, kurangnya tersedianya alat teknologi yang memadai, koneksi internet dan kurangnya pelatihan, workshop, seminar terkait media pembelajaran berbasis digital.

Kata kunci : kesulitan guru, media pembelajaran berbasis digital

ABSTRACT

Siti Amilia Nurjannah¹, Dr. Reky Lidyawati, M.Pd.², Afif Amroellah, M.Pd³

Jl. PB. Sudirman No. 07 Situbondo

202010001@unars.ac.id

-

Siti Amilia Nurjannah, NPM. 202010001, Analysis of the Difficulties of Grade VI Teachers in the Use of Digital-Based Learning Media in SD Negeri 9 Benchmark.

This study is entitled Analysis of the Difficulties of Class VI Teachers in the Use of Digital-Based Learning Media in SD Negeri 9 Patokokan is motivated by the difficulties of grade VI teachers in using digital-based learning media during the learning process. Which in this case learning media plays an important role in the teaching and learning process.

This study aims to know, understand and analyze in depth the difficulties of grade VI teachers in using digital-based learning media.

The research method used in this thesis uses a qualitative approach research method to describe the problems and focus of the research. In general, qualitative research is descriptive and tends to use analysis.

Based on the results of the study, it can be concluded, first: Teachers experience difficulties in designing and designing digital-based learning media, difficulties in implementing, lack of creativity, and lack of facilities and infrastructure. Second: the existence of intrinsic factors such as lack of ability to design digital learning media, lack of understanding in the use of existing software or applications, decreased memory, lagging behind trends, age factors, not being proficient in using technological tools and also external factors such as complicated software features, lack of availability of adequate technological tools, internet connection and lack of training, workshops, seminars related to digital-based learning media.

Keywords: *teachers' difficulties, digital-based learning media*

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN.....	i
PERNYATAAN ORISINALITAS.....	ii
PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMISI.....	iv
PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
MOTTO.....	viii
ABSTRAK.....	ix
ABSTRACT.....	x
DAFTAR ISI.....	xi
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Fokus Penelitian.....	3
1.3 Rumusan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
BAB II KAJIAN TEORI.....	5
2.1 Deskripsi Konseptual Fokus dan Subfokus Penelitian.....	5
2.1.1 Konsep Guru.....	5
2.1.1.1 Pengertian Guru.....	5
2.1.1.2 Kompetensi Guru.....	6
2.1.1.3 Peran Guru.....	9
2.1.1.4 Tanggung Jawab Guru.....	11
2.1.1.5 Tugas Guru.....	12
2.1.1.6 Kewajiban Guru.....	13
2.2 Media Pembelajaran.....	15

2.2.1	Pengertian Media Pembelajaran.....	15
2.2.2	Komponen Media Pembelajaran.....	16
2.2.3	Karakteristik Media Pembelajaran.....	16
2.2.4	Jenis-Jenis Media Pembelajaran.....	17
2.3.	Kesulitan Guru Dalam Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Digital.....	19
2.3.1	Kesulitan Guru.....	19
2.3.2	Faktor Kesulitan Guru.....	20
2.4	Media Pembelajaran Berbasis Digital.....	22
2.4.1	Pengertian Media Pembelajaran Berbasis Digital.....	22
2.4.2	Komponen Media Pembelajaran Berbasis Digital.....	23
2.4.3	Karakteristik Media Pembelajaran Berbasis Digital.....	23
2.4.4	Jenis-Jenis Media Pembelajaran Berbasis Digital.....	24
2.4.5	Manfaat Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Digital.....	26
2.5	Penelitian Yang Relevan.....	27
BAB III	PENELITIAN.....	28
3.1	Metode dan Prosedur Penelitian.....	28
3.2	Tempat dan Waktu Penelitian.....	28
3.3	Latar Belakang.....	28
3.4	Data dan Sumber Data.....	28
3.5	Teknik dan Prosedur Pengumpulan Data.....	29
3.6	Prosedur Analisis Data.....	29
3.7	Pemeriksaan Keabsahan Data.....	31
BAB IV	HASIL PENELITIAN.....	33
4.1	Latar Penelitian.....	33
4.2	Temuan Hasil Penelitian.....	33
4.2.1	Deskripsi Hasil Observasi.....	33
4.2.2.1	Merancang dan Mendesain Media Pembelajaran.....	33
4.2.2.2	Mengimplentasikan Media Pembelajaran.....	34

4.2.2.3 Kreativitas Guru.....	35
4.2.2.4 Sarana dan Prasarana.....	35
4.2.2 Deskripsi Hasil Wawancara.....	35
4.2.2.1 Merancang dan Mendesain Media Pembelajaran.....	36
4.2.2.2 Mengimplentasikan Media Pembelajaran.....	36
4.2.2.3 Kreativitas Guru.....	37
4.2.2.4 Sarana dan Prasarana.....	37
4.2.3 Hasil Wawancara Dengan Kepala Sekolah.....	37
4.2.4 Hasil Wawancara dengan Siswa Kelas IV.....	38
4.2.5 Faktor Kesulitan Guru Kelas VI Dalam Penggunaan Media Berbasis Digital.....	38
4.2.5.1 Faktor Internal.....	38
4.2.5.2 Faktor Eksternal.....	41
4.3 Pembahasan Temuan Penelitian.....	42
BAB V PENUTUP.....	46
5.1 Kesimpulan.....	46
5.2 Saran.....	46
DAFTAR PUSTAKA.....	48
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	50
Lampiran 01. Lembar Hasil Observasi.....	50
Lampiran 02. Lembar Hasil Wawancara.....	56
Lampiran 03. Dokumentasi.....	61
Lampiran 04. Catatan Harian.....	63

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada era revolusi 4.0 digital seperti sekarang pengetahuan dan teknologi berkembang semakin pesat. Kehidupan manusia di era digital tidak akan terlepas dari teknologi. Manusia di tuntut untuk selalu *update* terhadap perkembangan teknologi mengingat masa sekarang seluruh aspek dalam kehidupan manusia berkaitan dengan teknologi. Munir menjelaskan informasi dan komunikasi sebagai bagian dari teknologi juga mempengaruhi berbagai kehidupan dan memberi perubahan terhadap cara hidup dan aktivitas manusia sehari-hari termasuk dalam dunia pendidikan yang menggunakan media digital (Marjuni & Harun, 2019; Samsudi & Hosaini, 2020). Sektor pendidikan diharapkan mampu menyerap dampak positif dari pesatnya perkembangan digital. Banyak yang bisa dilakukan oleh tenaga pendidik untuk bisa memanfaatkan teknologi dalam membantu proses pembelajaran termasuk penggunaan media digital. Dengan demikian kemajuan teknologi yang berkembang pesat saat ini, seorang guru diharapkan untuk dapat memanfaatkan perkembangan teknologi dalam kegiatan pembelajaran. Menurut Subekti (2022:54) adanya kemajuan teknologi dan informasi sangat penting dalam pembelajaran bagi seorang guru. Manfaat dari berkembangnya teknologi terhadap pembelajaran yaitu tumbuhnya inovasi, bertambahnya metode dan model yang terbaru, dan dapat digunakan sebagai akses pendukung dalam proses pembelajaran.

Menjadi guru tentu tidak mudah. Guru diharuskan mampu menyampaikan pembelajaran dengan baik dan tentu saja mudah dipahami oleh siswa. Utamanya bagi guru sekolah dasar yang sangat dituntut untuk bisa mengajar semua mata pelajaran. Dimana kreativitas dan keterampilan guru sangat dibutuhkan yang nantinya akan diintegrasikan ke dalam proses pembelajaran. Seorang guruyang mengelola pembelajaran memiliki suatu kewajiban yaitu

untuk profesional atau kompeten. Kewajiban seorang guru meliputi merencanakan, melaksanakan, dan menilai atau mengevaluasi pembelajaran dengan baik. Menurut Agung Wibowo dkk. (2022:2) untuk membantu siswa memahami materi yang diberikan, maka dibutuhkan media pembelajaran sebagai faktor pendukung proses pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Dengan media pembelajaran dapat memudahkan guru dalam penyampaian materi.

Media pembelajaran tidak dapat dipisahkan dari kegiatan belajar mengajar. Dengan menggunakan media pembelajaran guru dapat menerapkan metode yang bervariasi. Tentu saja untuk mewujudkan itu guru harus menggunakan media yang menyenangkan dan tepat guna. Guru harus memilih dan memilih media pembelajaran yang akan digunakan agar menarik dalam proses pembelajaran sebelum media pembelajaran diterapkan. Pemilihan media pembelajaran yang tepat mampu meningkatkan keaktifan siswa pada materi pembelajaran yang diajarkan sekaligus lebih menyenangkan. Menurut Widayati (2022: 206) dalam proses pembuatan media pembelajaran yang sederhana ada beberapa tahapan yang harus dilakukan antara lain menetapkan tujuan yang jelas dan terukur, menyusun materi pembelajaran sesuai dengan perangkat pembelajaran, menyusun alur cerita yang menunjukkan materi apa yang akan disampaikan, pengumpulan material yang terkait materi ajar, melakukan pembuatan media pembelajaran dan melakukan uji coba.

Namun kenyataannya di era yang sudah maju seperti sekarang masih terdapat masalah yang ditemukan terlebih dalam pembuatan pengembangan media pembelajaran. Masalah keterbatasan media membuat beberapa guru SD jarang menggunakan media pembelajaran terlebih media pembelajaran berbasis digital dalam proses pembelajaran. Kesulitan-kesulitan yang dialami oleh guru membuat guru hanya menggunakan buku sebagai bahan ajar. Sehingga hal tersebut mengakibatkan kurangnya partisipasi dari siswa. Karena untuk mendapatkan partisipasi dari siswa guru harus membuat media pembelajaran yang menyenangkan, menarik dan bervariasi seperti mainan dan gambar yang menarik dan juga media pembelajaran berbasis digital seperti video dan juga

animasi. Terlebih zaman yang sudah sangat berkembang ini pembelajaran sudah sepatutnya menggunakan pembelajaran yang ngetrend akhir-akhir ini. Guru benar-benar dituntut untuk selalu meng-*Upgrade* ilmu yang di punya agar dalam proses pembelajaran guru dapat dengan mudah mentransfer materi yang akan di ajarkan dan siswa pun juga dapat menerima ilmu dengan antusias. Karena dengan pembelajaran yang menyenangkan siswa mampu menyerap ilmu dengan baik sehingga mampu mencapai tujuan pembelajaran. Kemahiran guru dalam menggunakan teknologi dapat berdampak dalam kecakapan digital siswanya jika guru mampu mengikutsertakan siswa dalam penggunaan media pembelajaran berbasis digital.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti yaitu kesulitan guru dalam penggunaan media pembelajaran berbasis digital yang disebabkan beberapa faktor seperti faktor usia dan juga kurangnya kemahiran dalam mengoperasikan alat teknologi/multimedia padahal penggunaan media pembelajaran sangat penting untuk mencapai tujuan pembelajaran. Faktor lainnya adalah guru merasa cuek akan ketidakmampuannya dan kurang bersemangat untuk selalu meningkatkan kemampuannya sebagai guru sesuai dengan bidang ilmunya sehingga berdasarkan fenomena diatas peneliti ingin lebih mengetahui tentang kesulitan guru utamanya guru kelas VI dalam penggunaan media pembelajaran berbasis digital dan mengangkat judul “Analisis Kesulitan Guru kelas VI dalam Penggunaan Media pembelajaran di SD Negeri 9 Patokan”

1.2 Fokus Penelitian

Berdasarkan uraian latar belakang di atas fokus dalam penelitian ini tentang kesulitan guru kelas VI dalam penggunaan media pembelajaran berbasis digital di SD Negeri 9 Patokan

1.3 Rumusan Masalah

1. Bagaimana analisis kesulitan guru kelas VI dalam penggunaan media pembelajaran berbasis digital di SD Negeri 9 Patokan?
2. Faktor apa saja yang menjadi kesulitan guru VI dalam menggunakan media pembelajaran berbasis digital di SD Negeri 9 Patokan?

1.4 Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui faktor dan kesulitan guru kelas VI dalam penggunaan media pembelajaran berbasis digital di SD Negeri 9 Patokan

1.5 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

- a. Hasil Penelitian ini diharapkan dapat dimanfaatkan untuk memperkaya penelitian dibidang pendidikan.
- b. Sebagai pemahaman dan pengetahuan baru tentang kesulitan apa saja yang dihadapi seorang guru dalam penggunaan media pembelajaran berbasis digital

2. Manfaat Praktis

A. Bagi Pendidik

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan pengetahuan tentang kompetensi profesional guru bagi para pendidik.

B. Bagi Peneliti

Dapat dijadikan dasar penelitian dalam upaya untuk menjadi guru yang profesional.

BAB II

KAJIAN TEORI

2.1 Deskripsi Konseptual Fokus dan Subfokus Penelitian

2.1.1 Konsep Guru

2.1.1.1 Pengertian Guru

Menurut pandangan tradisional, guru adalah seseorang yang berdiri di depan kelas untuk menyampaikan ilmu pengetahuan namun pada umumnya guru adalah pendidik profesional yang mendidik, mengajarkan ilmu, membimbing, melatih, menilai dan mengevaluasi peserta didik. Guru adalah orang yang mengabdikan dirinya untuk mengajar, mendidik, membimbing, dan melatih ilmu-ilmu guna memahami ilmu yang diajarkan. Sederhananya, guru adalah orang yang memberikan informasi ataupun pengetahuan kepada siswa.

Guru memiliki kewenangan dan tugas dalam dunia pendidikan. Safitri (2019:5) mengatakan bahwa guru adalah seorang tenaga pendidik profesional yang mendidik, mengajarkan suatu ilmu, membimbing, melatih, memberikan penilaian, serta melakukan evaluasi kepada peserta didik. Jailani (2014) mengemukakan bahwa guru profesional pada hakikatnya adalah sosok guru yang memiliki kesadaran yang utuh akan posisinya sebagai tenaga pendidik. Guru juga memiliki tugas untuk mengembangkan nilai-nilai karakter dan keterampilan hidup.

Guru merupakan sosok yang begitu dihormati karena memiliki sumbangan yang cukup besar terhadap keberhasilan pembelajaran di sekolah. Guru sangat berperan dalam membantu perkembangan peserta didik untuk mencapai kemampuan optimalnya. Menurut undang-undang Guru dan Dosen Nomor 14 Tahun 2005 bahwa guru merupakan pendidik profesional yang tugas utamanya adalah mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan usia dini melalui pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan

menengah (Mukmin, 2021). Dengan begitu dapat diartikan guru merupakan kunci utama dalam keberhasilan pendidikan yang ada.

Tugas dan tanggung jawab yang begitu besar dan dimiliki oleh seorang guru harus dilaksanakan melalui keahlian, olehnya guru diharapkan mempunyai suatu keahlian yang sesuai dengan bidangnya serta mampu menguasainya (Yanti, 2020). Hal ini bertujuan agar guru tetap fokus dan mendalami bidang tersebut dan terus berkembang. Terlebih dalam perkembangan zaman yang begitu pesatnya. Menurut Zamroni (2001:60), guru adalah yang memegang peran penting dalam merancang strategi pembelajaran yang akan di lakukan. Maka dari itu guru harus mempunyai keterampilan dalam mengajar. Guru yang telah menguasai keterampilan mengajar dengan baik akan membuat pembelajaran berjalan dengan lancar dan kurangnya kemampuan mengajar juga dapat menghambat suasana belajar.

2.1.1.2 Kompetensi Guru

Menurut Kamus Umum Bahasa Indonesia karangan WJS Purwadarminto (1999:405), pengertian kompetensi adalah kekuasaan menentukan atau memutuskan suatu hal. Pengertian dasar kompetensi adalah kemampuan melaksanakan sesuatu yang di peroleh melalui pendidikan dan pelatihan yang bersifat kognitif, afektif dan performen. Yang mana dapat disimpulkan bahwa pengertian dasar kompetensi adalah kemampuan atau kecakapan.

Mc Ashan mengemukakan bahwa kompetensi adalah pengetahuan, keterampilan, dan kemampuan yang dikuasai oleh seseorang yang telah menjadi bagian dirinya sehingga ia dapat melakukan perilaku-perilaku kognitif, afektif, dan psikomotorik dengan sebaik-baiknya.

Lebih lanjut mengartikan kompetensi sebagai penguasaan terhadap suatu tugas, keterampilan, sikap, dan apresiasi yang diperlukan untuk menunjang keberhasilan. Hal tersebut menunjukkan bahwa kompetensi mencakup tugas, keterampilan, sikap, dan apresiasi yang diperlukan untuk menunjang keberhasilan. Sementara menurut Jejen Mustafah (2011) kompetensi merupakan kemampuan seseorang yang meliputi pengetahuan,

keterampilan, dan sikap yang dapat diwujudkan dalam hasil kerja nyata yang bermanfaat bagi diri dan lingkungannya.

Kompetensi guru adalah seperangkat penguasaan yang harus ada dalam diri agar dapat mewujudkan kinerjanya secara tepat dan efektif. Kompetensi guru tersebut meliputi kompetensi intelektual, kompetensi fisik, kompetensi pribadi dan kompetensi sosial (Kunandar, 2011:55). Seorang guru diartikan memiliki kompetensi jika ia mampu mengajar siswanya dengan baik.

Suparlan (2006 : 85) menjelaskan bahwa “standar kompetensi guru adalah ukuran yang ditetapkan atau dipersyaratkan dalam bentuk penguasaan pengetahuan dan perilaku perbuatan bagi seorang guru agar berkelayakan untuk menduduki jabatan fungsional sesuai dengan bidang tugas, kualifikasi dan jenjang pendidikan.

Menurut Nana Sudjana (2002: 17) “kompetensi guru merupakan kemampuan dasar yang harus dimiliki guru”. Sehingga berdasarkan uraian di atas kompetensi guru dapat diartikan sebagai kemampuan atau kecakapan seorang guru berupa pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai-nilai yang diperoleh melalui pendidikan dan pelatihan sehingga dapat melaksanakan tugasnya dengan baik. Seorang guru diartikan memiliki kompetensi jika ia mampu mengajar siswanya dengan baik .

Guna mencapai tujuan pembelajaran yang berkualitas maka guru diharuskan melakukan peningkatan kompetensi. Sesuai PP No.19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan pasal 28 (3) menyatakan bahwa kompetensi yang harus dimiliki oleh seorang guru sebagai agen pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Kompetensi Pedagogik

Kompetensi pedagogik adalah kemampuan mengelola pembelajaran peserta didik meliputi pemahaman terhadap peserta didik, perancangan dan pelaksanaan pembelajaran, evaluasi hasil belajar, dan pengembangan peserta didik untuk mengaktualisasikan berbagai kompetensi yang dimilikinya.

Kemampuan yang paling utama dan harus dilakukan adalah dengan memahami karakter siswa. Karena saat guru memberikan materi yang sama pemahaman tiap siswa akan berbeda. Oleh sebab itu, dalam hal ini kemampuan guru dilakukan untuk berkontribusi dalam memaksimalkan potensi siswa (Dahlan, 2019). Terlebih dalam era revolusi 4.0 seorang guru diharapkan mampu memanfaatkan sebaik mungkin teknologi sebagai alat bantu dalam pembelajaran (Amalia & Sholeha, 2021). Berikut ini adalah indikator kompetensi pedagogik antara lain:

- a. Memahami karakter siswa
 - b. Menyusun dan melaksanakan pembelajaran
 - c. Menyusun dan melaksanakan evaluasi pembelajaran
 - d. Mengembangkan siswa menjadi berpotensi
2. Kompetensi Kepribadian

Kompetensi kepribadian adalah kemampuan kepribadian yang mantap, stabil, dewasa, arif dan berwibawa, menjadi teladan bagi peserta didik, dan berakhlak mulia. Widodo (2020:62) mengemukakan bahwa kemampuan pribadi guru dapat dilakukan dengan cara menggambarkan akhlak yang baik pada diri seorang guru. Serta menerapkan akhlak yang mulia serta kewibawaan, itu dilakukan karena guru merupakan role model bagi seluruh siswanya, sehingga guru menjadi panutan dan motivasi siswa untuk belajar (Sopandi, 2019). Berikut adalah indikator kompetensi kepribadian antara lain:

- a. Kepribadian yang stabil
 - b. Kepribadian yang arif
 - c. Kepribadian yang berwibawa
 - d. Menjadi tauladan dan memiliki akhlak yang baik
3. Kompetensi Profesional

Kompetensi profesional adalah kemampuan penguasaan materi pembelajaran secara luas dan mendalam yang memungkinkannya membimbing peserta didik memenuhi standar kompetensi yang ditetapkan. Menurut (Suandi, 2021) kompetensi profesional adalah kemampuan guru dalam merencanakan dan melaksanakan kegiatan

belajar mengajar. Guru harus mampu membimbing siswanya dalam proses belajar mengajar, yang mana hal ini bertujuan untuk tercapainya tujuan pembelajaran. Menurut Yanti (2020:17) guru yang melakukan pekerjaan secara profesional selalu membawa pengaruh positif maupun negatif. Pengaruh tersebut membuat seorang guru harus mampu menerima resiko yang akan ditanggung nantinya. Oleh karenanya seorang guru harus mengerjakan profesinya harus secara sungguh-sungguh.

Salah satu komponen kompetensi profesional yaitu dalam penggunaan media pembelajaran. Menurut Rachmat dan Winata (2019) aspek kompetensi profesional ini berhubungan dengan media pembelajaran karena membawa pengaruh yang baik seperti menjadikan pembelajaran menjadi efektif, antusias siswa mengikuti pembelajaran, dan memudahkan guru dalam proses pembelajaran.

4. Kompetensi sosial

Kompetensi sosial adalah kemampuan pendidik sebagai bagian dari masyarakat untuk berkomunikasi dan bergaul secara efektif dengan peserta didik, sesama pendidik, tenaga kependidikan, orang tua/wali peserta didik dan masyarakat sekitar. Kodriyah (2022:176) mengatakan bahwa kompetensi sosial dapat diartikan sebagai makhluk sosial untuk berinteraksi dengan siswa atau orang lain. Oleh sebabnya memiliki skill komunikasi yang baik merupakan hal yang wajib untuk seorang guru. Guru juga harus pandai dalam memilih dan memilah kata yang akan digunakan sehingga mampu menciptakan kesan yang baik pula terutama bagi siswa. Komunikasi yang baik juga dapat membantu siswa menjadi lebih fokus selama pembelajaran, penggunaan bahasa yang ringan dan mudah dimengerti juga dapat membantu siswa dalam penyerapan materi yang sedang dijelaskan. Berikut ini adalah indikator kompetensi sosial guru antara lain:

- a. Mampu berkomunikasi dengan baik dengan siswa
- b. Mampu berkomunikasi dengan baik dengan sesama tenaga pendidik

- c. Mampu berkomunikasi dengan baik dengan wali siswa dan masyarakat sekitar/warga sekolah

2.1.1.3 Peran Guru

Pada proses pembelajaran tentu guru memiliki peran yang sangat penting, agar ilmu yang akan diajarkan kepada siswa dapat diterima dengan baik. Tak hanya sebatas mengajarkan materi pada siswa akan tetapi banyak sekali peran guru lainnya. Berikut ini merupakan peran dari seorang guru menurut (Yestiani : 2020)

1. Guru Sebagai Pendidik

Guru merupakan pendidik, tokoh, panutan serta identifikasi bagi para murid yang di didiknya serta lingkungannya. Oleh sebab itu, tentunya menjadi seorang guru harus memiliki standar serta kualitas tertentu yang memang harus dipenuhi. Sebagai seorang guru, wajib untuk memiliki rasa tanggung jawab, mandiri, wibawa, serta kedisiplinan yang dapat dijadikan contoh bagi siswa.

2. Guru Sebagai Pengajar

Kegiatan belajar mengajar akan dipengaruhi oleh beragam faktor di dalamnya, mulai dari kematangan , motivasi, hubungan antara murid dan guru, tingkat kebebasan, keterampilan guru di dalam berkomunikasi, serta rasa aman.

3. Guru Sebagai Sumber Belajar

Guru sebagai sumber belajar berkaitan dengan bagaimana penguasaan guru terhadap materi yang akan diajarkan kepada siswa. Tentang bagaimana guru mampu menjawab segala yang menjadi pertanyaan siswanya.

4. Guru Sebagai fasilitator

Guru sebagai fasilitator harus mampu memberikan pelayanan agar siswa dapat dengan mudah menerima dan juga memahami materi pembelajaran sehingga dalam proses pembelajaran akan menjadi lebih efektif.

5. Guru Sebagai Pembimbing

Dalam konteks ini guru harus mampu menjadi pembimbing bagi para siswanya. Pembimbing dalam proses pembelajaran dan juga hal-hal lainnya yang mencakup hidup siswanya agar siswa tidak salah arah dalam kehidupannya. Begitu juga dengan hal mendalam lainnya seperti mental, kreatifitas, moral, emosional dan spiritual yang lebih kompleks.

6. Guru Sebagai Demonstrator

Guru sebagai demonstrator disini adalah bagaimana guru mempunyai peran yang mana dapat menunjukkan sikap-sikap yang bisa dan mampu menginspirasi siswanya agar siswanya melakukan hal-hal baik.

7. Guru Sebagai Pengelola

Di dalam proses pembelajaran guru memiliki peran dalam memegang kendali atas iklim yang ada di dalam proses pembelajaran. diibaratkan guru adalah nahkoda yang memegang kendali atas semua yang terjadi dalam proses pembelajaran. yang mana guru harus mengendalikan semuanya agar proses pembelajaran mampu berjalan dengan lancar, nyaman dan menyenangkan.

8. Guru Sebagai Penasehat

Guru menjadi penasehat tidak hanya pada siswa, akan tetapi juga orang tua siswa. Walaupun pada dasarnya guru tidak memiliki pelatihan khusus penasihat namun dalam setiap hal keputusan yang akan di ambil siswa dan juga orang tua siswanya butuh sekali arahan dan bantuan guru. Dengan begitu guru juga harusnya mampu memiliki pendidikan psikologi agar saat siswa dan juga orang tua siswa dalam pengambilan keputusan guru mampu memberikan pilihan terbaik yang dipunya.

9. Guru Sebagai Inovator

Sebagai inovator bagi para siswanya, maka guru harus memberikan pengalaman terbaiknya untuk dibagikan kepada siswanya agar siswa terkesan dan mampu membangkitkan motivasi bagi siswanya. Tentu

saja dalam membagikan pengalaman guru juga harus menggunakan bahasa yang mampu dicerna oleh siswa.

10. Guru Sebagai Motivator

Selain menjadi inovator guru juga berperan sebagai motivator. Dalam hal ini guru memberikan motivasi mendalam terhadap siswanya dalam hal pendidikan dan juga dalam pembelajaran.

11. Guru Sebagai Pelatih

Dalam hal ini guru akan bertindak sebagai pelatih untuk mengembangkan keterampilan siswanya. Dengan begitu harus juga mengasah keterampilan mendasar. Tanpa adanya latihan maka seorang guru tidak akan mampu dalam menunjukkan penguasaan kompetensi dasar serta tidak mahir dalam keterampilan yang sesuai dengan materi standar.

12. Guru Sebagai Elevator

Dalam hal ini guru bertugas mengevaluasi setelah pembelajaran berlangsung. Evaluasi yang dilakukan tidak hanya untuk mengevaluasi keberhasilan siswa untuk mencapai tujuan dalam kegiatan belajar mengajar. Namun juga mengevaluasi keberhasilan guru dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar.

Dengan penjabaran peran guru diatas, dapat dipahami bahwasanya menjadi guru memiliki multi peran. Dengan semua peran tersebut dapat dibayangkan bagaimana menjadi guru sungguh tidak mudah. Banyak hal yang dipikul oleh guru agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Dengan banyaknya peran guru diharapkan mampu membawa arus pendidikan ke arah yang lebih baik lagi.

2.1.1.4 Tanggung Jawab Guru

Guru yang profesional akan terlihat dalam pelaksanaan dalam bentuk pengabdian yang ditandai dengan keahlian baik dalam materi maupun metode dalam proses pembelajaran. tanggung jawab guru yang profesional ditunjukkan melalui tanggung jawab dalam pengabdian. Yang mana guru mampu memikul dalam melaksanakan tanggung jawab sebagai guru

kepada peserta didik, orang tua, masyarakat, bangsa, negara, dan agamanya. Tanggung jawab seorang guru antara lain (Darmadi : 2015):

1. Tanggungjawab Intelektual

Tanggung jawab ini diwujudkan dalam bentuk penguasaan materi pembelajaran secara luas dan mendalam, yang mencakup penguasaan materi kurikulum mata pelajaran di sekolah

2. Tanggungjawab Profesi/Pendidikan

Tanggung jawab ini diwujudkan melalui pemahaman terhadap peserta didik, perancangan dan pelaksanaan pembelajaran, evaluasi hasil belajar, dan pengembangan peserta didik untuk mengaktualisasikan berbagai potensii yang dimilikinya.

3. Tanggungjawab Sosial

Guru harus mampu mengaktualisasikan kemampuan ini dengan kemampuan berkomunikasi dan juga bergaul dengan peserta didik, sesama teman sejawat, tenaga kependidikan, orang tua/wali dari pserta didik, dan juga masyarakat sekitar.

4. Tanggungjawab Spiritual dan Moral

Dalam hal ini guru harus menunjukkan penampilan guru sebagai insan yang beragama yang mana perilakunya senantiasa berpedoman pada ajara agama yang dianutnya dan tidak menyimpang.

5. Tanggungjawab Pribadi

Hal ini dapat diwujudkan melalui kemampuan guru memahami dirinya sendiri. Tidak hanya itu guru harus mampu mengelola, mengendalikan dan menghargai dirinya serta terus mengembangkan dirinya dalam bentuk moral spiritual.

Pengabdian guru sudah tentu dapat dilihat dari seberapa besar tanggung jawab yang sudah dikerjakan. Dalam hal ini guru memang harus mampu mengaktualisasikan tanggungjawabnya dengan baik. Memang tidak mudah akan tetapi sebagi tenaga pendidik yang profesional harus mampu dan terus belajar untuk mengemban tanggung jawab tersebut.

2.1.1.5 Tugas Guru

Selain tanggung jawab dan peran, guru memiliki tugas dalam proses pembelajaran. Secara umum tugas guru adalah mendidik siswa agar menjadi individu yang berkualitas baik dari segi intelektualnya tetapi juga dari segi akhlaknya. Berikut ini merupakan tugas guru secara khusus menurut Hazmi (2019) :

a) Merencanakan

1. Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran adalah hal yang penting. Menyampaikan tujuan pembelajaran supaya peserta didik bisa mencapai atau memahami apa yang harus didapat setelah proses pembelajaran berlangsung.

2. Bahan Ajar

Salah satu hal penting dalam proses pembelajaran adalah bahan ajar. Bahan ajar sendiri adalah seperangkat pembelajaran yang berisikan materi pembelajaran, metode, model pembelajaran yang dipilih dan digunakan guna membuat proses pembelajaran lebih menarik dan juga untuk mencapai tujuan pembelajaran.

3. Proses Pembelajaran yang Diciptakan

Untuk memaksimalkan kesempatan pembelajaran bagi peserta didik maka diperlukan menciptakan pembelajaran yang nyaman dan juga menyenangkan sehingga mampu memancing antusias peserta didik

4. Alat Ukur Tercapainya Tujuan Pembelajaran

Tercapainya tujuan pembelajaran dapat dilihat dari hasil evaluasi yang dilaksanakan kepada peserta didik.

b) Melaksanakan

Dalam pelaksanaan pembelajaran situasi pembelajaran merupakan hal yang penting. Situasi pembelajaran adalah suatu keadaan yang mana terjadi aktifitas pengetahuan dan pengalaman melalui berbagai proses pengolahan mental. Situasi pembelajaran juga dapat dikatakan situasi belajar yang dapat menghasilkan perubahan perilaku pada peserta

didik setelah ia ditempatkan pada situasi tersebut. Situasi belajar sangat mempengaruhi dalam berjalannya proses pembelajaran.

c) Evaluasi

Evaluasi disini adalah bagaimana guru mengukur keberhasilan dari pembelajaran sudah dilaksanakan. Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 57 ayat 1 yang menyatakan bahwa evaluasi dilakukan dalam rangka pengendalian mutu pendidikan secara rasional sebagai bentuk akuntabilitas penyelenggara pendidikan kepada pihak-pihak berkepentingan, di antaranya terhadap peserta didik, lembaga dan program pendidikan.

Selanjutnya ada pendapat lainnya. Menurut (Sopian : 2016) mengatakan bahwa guru memiliki tugas baik dinas maupun diluar dinas, dalam bentuk pengabdian. Apabila kita kelompokkan ada tiga jenis tugas guru, yakni : tugas dalam bidang profesi, tugas dalam kemanusiaan, tugas dalam bidang kemasyarakatan.

a. Tugas dalam bidang profesi meliputi mendidik, mengajar dan melatih.

1. Mendidik

Mendidik berarti meneruskan dan mengembangkan nilai-nilai hidup. Mendidik juga memiliki tujuan untuk mengubah tingkah laku siswa menjadi lebih baik.

2. Mengajar

Seorang guru memiliki tugas untuk mengajarkan ilmu kepada siswa-siswanya. Dengan tujuan adalah membuat para siswa mengetahui tentang materi dari suatu disiplin ilmu dan memiliki tingkat intelektual yang tinggi

3. Melatih

Tugas guru adalah melatih bsiswa agara memiliki kecakapan atau keterampilan hidup. Di jaman sekarang guru harus melatih siswa untuk memiliki keterampilan hidup di abd 21 untuk

menjadi bekal untuk menjawab segala tantangan yang akan mereka hadapi.

b. Tugas guru dalam bidang kemanusiaan

Guru harus menjadikan dirinya sebagai orang tua kedua, ia harus mampu menarik simpati sehingga ia mampu menjadi idola para siswanya.

c. Tugas guru dalam bidang kemasyarakatan

Masyarakat menempatkan guru pada yang lebih terhormat di lingkungannya karena dari seorang guru diharapkan dapat memperoleh ilmu pengetahuan.

Dari pendapat ahli diatas dapat disimpulkan bahwa guru tidak hanya mendidik akan tetapi juga memikul segala aspek keberhasilan hidup siswanya terlebih dalam proses pembelajaran. Mendidik, mengajar dan juga melatih dilakukan oleh guru untuk keberhasilan siswanya. Guru dibentuk tidak hanya satu tugas saja tetapi beberapa tugas sekaligus. Maka dari itu untuk menjadi guru tentu saja tidak bisa hanya berdiam diri dan tidak mencari pengalaman.

2.1.1.6 Kewajiban Guru

Kewajiban guru adalah hal mutlak yang dikerjakan oleh guru seperti halnya tugas guru. Hal-hal yang wajib dimiliki dan dikerjakan oleh guru juga harus selalu *update* sesuai dengan perkembangan zaman. Berikut ini adalah kewajiban guru dalam UUD No.14 tahun 2025 tentang guru dan dosen, pada pasal 20 yang dijabarkan tentang kewajiban guru yaitu:

1. Merencanakan dan melaksanakan proses pembelajaran yang bermutu, serta mengevaluasi dan memberi hasil berupa nilai dalam pembelajaran
2. Mengembangkan dan meningkatkan kualifikasi akademik dan kompetensi secara berkelanjutan sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni.
3. Bertindak objektif dan tidak diskriminatif terhadap jenis kelamin, agama, suku, ras dan kondisi fisik tertentu, atau

latar belakang keluarga, dan status sosial ekonomi peserta didik dalam pembelajaran

4. Menjunjung tinggi peraturan perundang-undangan, hukum dan kode etik guru, serta nilai-nilai agama dan etika.
5. Memelihara dan memupuk persatuan dan kesatuan bangsa

Dari bunyi undang-undang tentang kewajiban guru, dapat dipastikan bahwa guru diharuskan untuk selalu update skill yang dipunya untuk menciptakan pembelajaran yang bermutu dan juga tentunya untuk mewujudkan tujuan pendidikan. Guru juga harus merencanakan sebaik-baiknya terkait kegiatan belajar mengajar yang akan dilaksanakan dimulai dari pembuatan modul ajar sampai penggunaan media yang menarik.

2.2 Media Pembelajaran

2.2.1 Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari kata latin merupakan bentuk jamak dari kata “medium”. Secara harfiah kata tersebut mempunyai arti perantara atau pengantar. Akan tetapi sekarang kata tersebut digunakan baik untuk bentuk jamak maupun mufrad. Kemudian telah banyak pakar dan juga organisasi mengemukakan bahwa media adalah sebagai berikut:

1. Teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran, jadi media adalah perluasan dari guru (Schrm, 1977)
2. Sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun audio visual, termasuk teknologi perangkat kerasnya (NEA, 1969)
3. Segala bentuk dan saluran yang dipergunakan untuk proses penyaluran (AECT, 1977)
4. Berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar (Gagne, 1970)
5. Segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa untuk belajar (Miarso, 1989)

Satu lagi pemahaman Bevec (1997) media adalah alat yang memiliki fungsi untuk menyampaikan pesan. Yunus Namsa mengatakan, media merupakan sarana alat komunikasi yang dapat dimanfaatkan sebagai penghubung, perantara dalam pendidikan

Dari beberapa uraian dari para ahli dapat disimpulkan bahwa media merupakan alat atau sarana yang dirancang untuk digunakan dalam proses pentransferan informasi. Yang mana dalam hal lainnya media juga dapat dikatakan mampu memperlancar proses pembelajaran, dimana siswa memiliki minat dan antusias yang tinggi selama mengikuti pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan segala bentuk wadah yang berisi pesan yang ingin diteruskan kepada penerima pesan (Maimunah, 2016). Penggunaan media yang tepat maka pesan yang ingin disampaikan tersalurkan dengan baik, sehingga siswa mampu memahami materi yang dimaksudkan oleh guru.

Dalam kegiatan pembelajaran dibutuhkan guru yang kreatif dalam perancangan media pembelajaran hal ini sejalan dengan pendapat (Rohani, 2018) bahwa hal ini dilakukan agar tingkat pemahaman guru terhadap media pembelajaran dapat mencapai kualitas yang baik. Implementasi media pembelajaran umumnya mengarah kelancaran dalam aktivitas belajar mengajar. Menurut (Ismiyanti & Afandi, 2022) media pembelajaran adalah sarana yang digunakan untuk mempermudah tersampainya informasi. Dalam tingkatan Sekolah Dasar (SD) media pembelajaran merupakan hal penting dalam proses pembelajaran, didasarkan dengan sifat anak-anak yang sangat suka hal yang menarik dan juga menyenangkan maka guru harus mampu menjadi kreatif dalam merancang media pembelajaran.

Dengan demikian, media pembelajaran adalah alat atau sarana yang dipakai oleh tenaga pendidik untuk menyampaikan pesan, informasi dan juga materi pembelajaran kepada siswa sehingga penyerapan materi menjadi maksimal sehingga mampu untuk mewujudkan tujuan pendidikan.

2.2.2 Komponen Media Pembelajaran

Gerlach dan Ely dalam Arsyad (2016:3) menjelaskan bahwa media pembelajaran secara umum adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.

Komponen-komponen media pembelajaran meliputi beberapa bagian, di antaranya:

1. Orang

Orang (Manusia) termasuk dalam media pembelajaran. dalam pendidikan orang yang menjadi unsur dalam media pembelajaran adalah tenaga pendidik, orang tua, tenaga ahli dan sebagainya.

2. Alat (Ninik : 2019)

Dalam membuat media dibutuhkan alat. Alat yang dipilih dan digunakan disesuaikan dengan kebutuhan dari si pembuat media pembelajaran

3. Bahan (Ninik: 2019)

Selain alat, dalam pembuatan media pembelajaran juga dibutuhkan bahan-bahan yang nantinya akan dirancang oleh sipembuat media pembelajaran

Karena media pembelajaran merupakan salah satu hal penting dalam proses pembelajaran. Maka dari itu perancangan media pembelajaran harus aman dan ramah anak. Dari pemilihan bahan dan alat yang harus benar-benar *safety*.

2.2.3 Karakteristik Media Pembelajaran

Menurut Arsyad (2002), setiap media mempunyai karakteristik tertentu baik dilihat dari segi kemampuannya, cara pembuatannya, maupun cara penggunaannya. Memahami karakteristik media pembelajaran merupakan hal mendasar yang harus dimiliki oleh seorang guru dalam kaitannya dengan keterampilan pemilihan media pengajaran. Disamping itu memberi kemungkinan pada guru untuk menggunakan jenis media pengajaran secara bervariasi. Sedangkan apabila guru tidak memahami karakteristik dari media pembelajaran yang akan digunakan guru akan

dihadapkan pada kesulitan. Maka penting bagi seorang guru mengetahui karakteristik dari media pembelajaran .

Karakteristik media pembelajaran dalam Rima, dkk (2016) adalah 1) tujuan pembelajaran jelas, 2) materi pelajaran disajikan sesuai dengan kompetensi, 3) kebenaran konsep, 4) alur proses pembelajaran, 5) petunjuk penggunaan jelas, 6) terdapat apersepsi, 7) terdapat kesimpulan, contoh, dan latihan yang disertai umpan balik, 8) mampu membangkitkan motivasi belajar siswa, 9) terdapat evaluasi yang disertai hasil dan pembahasan, 10) memiliki intro yang menarik, 11) gambar, animasi, teks, warna tersaji serasi, harmonis, dan proposional, 12)interaktif, 13) navigasi yang mudah, dan 14) bahasa yang digunakan bisa dipahami oleh siswa.

Dari uraian ini dapat dijelaskan bahwa setiap media pembelajaran yang bisa digunakan dalam proses belajar memiliki karakteristik tertentu. Media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran sesuai dengan ketentuan dan kebutuhan. Penting halnya memperhatikan karakteristik untuk pemilihan media pembelajaran sebelum diterapkan dalam kegiatan belajar.

2.2.4 Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah media pendukung yang digunakan dalam proses pembelajaran. Jenis media pembelajaran yang digunakan tentu beragam sesuai dengan kebutuhan. Maka dari itu guru harus memahami materi dan juga mampu memilih media apa yang cocok guna menciptakan media pembelajaran yang afektif dalam proses pembelajaran. Selain guru juga dituntut cerdas dalam menentukan macam dan jenis alat bantu yang akan digunakan dalam proses pembelajaran yang baik.

Media pembelajaran dikategorikan menjadi beberapa jenis media. Secara umum, media pembelajaran dibagi menjadi tiga yaitu media audio, media visual, dan media audiovisual. Berikut ini adalah penjelasan dari ketiganya:

1. Media audio

Menurut Nurrita (2018:180) media audio merupakan media yang mengandalkan suara. Dalam hal pendidikan, keterkaitan media audio dengan tujuan pembelajaran sangat erat (Azizah 2021). Dari perspektif kognitif, media pembelajaran audio dapat digunakan untuk menyampaikan prinsip yang berbeda sedangkan dari segi emosional, media pembelajaran audio digunakan agar suasana pembelajaran lebih menyenangkan. Adapun ciri-ciri media pembelajaran audio menurut (hardianto, 2016) antara lain sebagai berikut:

- a. Media yang hanya dapat di dengar
- b. Komunikasi bersifat satu arah
- c. Informasi yang dituangkan berupa verbal maupun non verbal

2. Media Visual

Media visual adakah jenis media yang sering digunakan dalam kegiatan belajar mengajar. Yang pada umumnya, media visual ini terfokus pada komunikasi verbal dan nonverbal (Aghni, 2018). Media visual diartikan hanya sebagai media yang menyajikan gambar atau jenisnya (Nurrita, 2018). Sehingga secara teknis media visual hanya menyajikan gambar saja yang diterima oleh siswa. Namun media visual ini sangat berpengaruh terhadap siswa sekolah dasar terutama untuk kelas rendah. Berikut ini adalah karakteristik dari pembelajaran visual antara lain sebagai berikut:

- a. Memiliki unsur garis, bentuk, warna, dan tekstur
- b. Dapat dinikmati oleh pancra indera
- c. Menyajikan komunikasi secara satu arah

3. Media Audiovisual

Media audio visual merupakan gabungan dari media audio dan media visual. Media ini dijadikan satu media yakni media yang berfokus pada penggunaan audio dan berfokus pada penggunaan visual (Aghni, 2018). Hasil dari produksi dari media audiovisual yaitu berupa film pendek, video, gambar, dan suara. Melalui penjelasan video pembelajaran akan menarik perhatian siswa, siswa akan lebih antusias

dan tertarik untuk mengikuti pembelajaran. Selain itu media audiovisual mampu meningkatkan daya ingat siswa. Menurut Arsyad (2011:31) dalam jurnalnya (Nugraheni, 2017) mengemukakan karakteristik dari media pembelajaran audiovisual antara lain sebagai berikut:

- a. Bersifat linear
- b. Berorientasi pada guru
- c. Memiliki unsur suara dan gambar

4. Media Pembelajaran Tiga Dimensi

Media pembelajaran tiga dimensi adalah sekelompok media tanpa proyeksi yang penyajiannya secara visual tiga dimensional. Kelompok media 3D dapat berbentuk seperti benda asli baik hidup maupun mati dan dapat juga berwujud sebagai tiruan yang mewakili aslinya. Artinya media pembelajaran tiga dimensi ini adalah yang nampak dilihat dari berbagai arah pandangan memiliki dimensi panjang, lebar dan tinggi (Munadi : 2013). Kelebihan dari media tiga dimensi (Moejiono:29):

- a. Memeberikan pengalaman secara langsung
- b. Menyajikan secara kongkrit dan menghindari verbalisme.
- c. Dapat menunjukkan objek secara utuh, baik kontruksi maupun cara kerjanya.
- d. Dapat memperlihatkan struktur organisasi secara jelas
- e. Dapat menunjukkan alur suatu proses secara jelas.

Secara jelasnya penggunaan media pembelajaran tiga dimensi merupakan media pembelajaran yang mampu mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan indra sehingga penyampaian informasi lebih mudah. Dengan kemudahan tersebut diharapkan materi yang akan disampaikan oleh guru kepada siswanya akan terserap maksimal sehingga mampu mencapai tujuan pembelajaran.

5. Media Pembelajaran Berbasis Digital

Penggunaan media digital dalam aspek pendidikan merupakan jalan yang dipilih agar dunia pendidikan mampu menyerap dampak positif dari perkembangan teknologi saat ini. Media digital adalah media

elektronik yang bekerja pada kode digital dan komputer atau laptop, mesin yang biasanya menafsirkan biner data digital sebagai informasi.

2.3 Kesulitan Guru Dalam Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Digital

2.3.1 Kesulitan Guru

Kesulitan guru dapat diartikan sebagai bila guru merasa benar-benar tidak mampu berbuat apa-apa lagi dalam menghadapi ulah peserta didik, maka kemungkinan yang dihadapinya adalah perasaan ketidakmampuan (Rohani, 2010:146) . Namun menurut (Hamalik, 2014: 12-13) kesulitan guru adalah adanya masalah karena guru tersebut merasa tidak puas dengan apa yang terjadi dan dia memandangnya sebagai suatu yang perlu diprioritaskan.

Kesulitan dalam proses pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu kondisi dalam proses mengajar yang ditandai oleh adanya hambatan tertentu bagi seorang guru dalam kegiatan mengajarnya untuk memperoleh hasil yang ingin dicapai, hambatan itu mungkin disadari ataupun tidak disadari oleh guru, baik bersifat psikologis, sosiologis atau fisiologis dalam proses mengajar (asep, 2008: 7)

Dari ketiga pendapat diatas dapat dikatakan bahwa kesulitan guru adalah hal yang sulit untuk dilakukan oleh guru atau masalah yang dihadapi oleh guru yang secara sadar dirasakan maupun tanpa disadari dalam kegiatan belajar mengajar maupun dalam perencanaan pembelajaran.

Banyak sekali kesulitan yang dihadapi oleh guru diantaranya adalah seperti perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi yang tepat. Tak jarang guru kesulitan untuk merancang rencana pembelajaran dan juga merancang media pembelajaran yang menarik. Sehingga kegiatan pembelajaran berjalan dengan biasa saja.

2.3.2 Faktor Kesulitan Guru Dalam Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis digital

Salah satu kesulitan yang sering dialami guru yaitu kesulitan menggunakan media pembelajaran terutama dalam penggunaan media berbasis digital. Penyebab guru mengalami kesulitan tersebut karena harus

diawali dengan media pembelajaran yang menarik. Yang mana media pembelajaran dirancang sesuai dengan kebutuhan siswa dan juga materi pembelajaran yang diajarkan.

Menurut Winda dan Dafit (2021) terdapat indikator-indikator kesulitan guru pada aspek media pembelajaran digital, diantaranya:

1. Merancang dan Mendesain Media Pembelajaran

Dalam hal ini guru merasa kesulitan untuk merancang dan juga mendesain pembelajaran yang akan digunakan dalam pembelajaran. keterbatasan yang dimiliki oleh guru termasuk juga pada guru yang mempunyai usia lanjut. Padahal perancang media pembelajaran harus disesuaikan dengan karakteristik siswa dan juga materi pembelajaran yang akan di sampaikan kepada siswa. Maka dari itu guru memang seharusnya merancang dengan matang media pembelajaran yang akan digunakan dalam proses pembelajaran.

2. Mengimplementasikan Media Pembelajaran

Pengimplementasian media pembelajaran guru harus paham betul, agar tidak terkesan kurang profesional dalam menggunakan media pembelajaran. Terlebih lagi dalam penggunaan media digital guru harus mahir dalam menggunakan. Sehingga guru tidak merasa kebingungan. Agar tidak merasa kebingungan maka guru harus selalu *update* akan kemampuannya dalam menggunakan media digital.

3. Kreatifitas Guru

Kreatifitas guru benar-benar dibutuhkan dalam membuat dan penggunaan media pembelajaran. karena dengan guru yang kreatif maka media pembelajaran akan dibuat akan menjadi sangat menarik. Sehingga mampu memantik motivasi siswa untuk mengikuti pembelajaran dengan perasaan senang dan juga antusias.

4. Sarana dan Prasarana

Adapun faktor-faktor penyebab kesulitan guru dalam membuat media pembelajaran. Faktornya ada dua yakni faktor internal dan eksternal. Kesulitan guru pada aspek media pembelajaran sejalan dengan pendapat Amelia dkk (2021) yang dipengaruhi oleh beberapa faktor diantaranya sebagai berikut:

1. Faktor internal, antara lain:
 - a. Kurangnya motivasi dan minat guru untuk belajar terkait media pembelajaran
 - b. Kurangnya pemahaman dan pengetahuan guru terkait media pembelajaran
 - c. Kurangnya sikap antusias guru terhadap penggunaan media pembelajaran
 - d. Kebingungan membuat media pembelajaran
 - e. Kesulitan guru menentukan kesesuaian materi dengan media pembelajaran
 - f. Guru merasa nyaman tanpa media
 - g. Kurangnya waktu dan tenaga untuk membuat media pembelajaran
 - h. Guru kebingungan atau malas membuat media pembelajaran

2. Faktor eksternal, antara lain:
 - a. Kurangnya sarana dan prasarana sekolah
 - b. Kurangnya ketersediaan koneksi internet di sekolah
 - c. Kurangnya bahan rujukan yang sesuai sebagai acuan memahami media pembelajaran
 - d. Kurangnya biaya untuk media pembelajaran

Menurut (Sahelatua:2018) faktor yang mempengaruhi guru dalam menggunakan media pembelajaran berbasis digital adalah:

1. Kendala guru dalam memanfaatkan komputer sebagai media pembelajaran
2. Kendala guru dalam menggunakan aplikasi sebagai media pembelajaran
3. Kendala guru dalam memanfaatkan internet
4. Keaktifan siswa dengan media IT yang digunakan oleh guru
5. Kendala guru menggunakan infokus sebagai media pembelajaran

Dari pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa dalam merancang dan penggunaan media pembelajaran khususnya media pembelajaran berbasis digital terdapat 2 faktor yang mempengaruhi yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Guru diwajibkan dan diharuskan untuk selalu mengembangkan kemampuannya sehingga terciptanya media pembelajaran yang menarik minat siswa dalam proses pembelajaran.

2.4 Media Pembelajaran Berbasis Digital

2.4.1 Pengertian Media Pembelajaran Berbasis Digital

Memasuki zaman yang dipenuhi dengan “serba digital” tak dapat dipungkiri menyebabkan dunia digital semakin menembus domain pendidikan dan keterampilan, dengan teknologi secara bertahap digunakan untuk menyampaikan pendidikan, pengetahuan, dan keterampilan dengan cara yang baru dan inovatif. Peningkatan penggunaan teknologi digital yang cepat berubah di tempat kerja berdampak pada kebutuhan akan keterampilan baru (Junaidi, Satria, & Wahyuni:2021)

Media pembelajaran masa kini biasanya diisi dengan media yang berhubungan dengan digital. Media pembelajaran berbasis digital adalah media yang digunakan untuk membuat media yang bersifat audio visual (Maryah, Budiman, Rohayani, & Audina:2021). Media pembelajaran berbasis digital ini berfungsi sebagai media pembelajaran yang canggih sehingga memungkinkan peserta didik untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan dengan lebih muda dan cepat. Penggunaan media digital juga dapat memungkinkan siswa untuk mempelajari materi dengan lebih interaktif dan menyenangkan dan juga tentu saja membuka kesempatan guru untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan.

Menurut Umam (2013, 101) mengungkapkan bahwa media pembelajaran digital dapat menyajikan materi pembelajaran secara kontekstual, audio, maupun visual secara menarik dan interaktif, hal ini juga didukung dengan perkembangan teknologi komputer yang sangat pesat. Adapun menurut Riri (2019, 122) menyatakan bahwa media pembelajaran digital dapat diartikan sebagai segala bentuk peralatan fisik komunikasi

berupa perangkat yang harus diciptakan atau dikembangkan, digunakan, dan di kelola untuk kebutuhan pembelajaran dalam mencapai efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran. Selain itu menurut Neni (2017: 32) pembelajaran berbasis digital adalah teknologi berbasis komputer yang digunakan untuk menyampaikan sebuah cerita pada siswa baik dalam bentuk teks, grafik, animasi, audio, maupun video.

Dari teori diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis digital adalah media berbasis teknologi yang digunakan untuk menyampaikan informasi dalam bentuk audio, video animasi, grafik dan games. Media pembelajaran berbasis digital ini didapuk sebagai media yang pas untuk jaman sekarang karena selaras dengan perkembangan zaman.

2.4.2 Komponen Media Pembelajaran Berbasis Digital

Penggunaan media digital dapat memungkinkan siswa untuk mempelajari materi dengan lebih interaktif dan menyenangkan dan tentu lebih menyenangkan sehingga mampu membuka kesempatan guru untuk membuat pembelajaran lebih. Berikut ini adalah komponen media pembelajaran berbasis digital (Hayati:2023) meliputi beberapa bagian diantaranya:

1. Orang

orang atau manusia termasuk dalam media pembelajaran. dalam pendidikan orang yang menjadi unsur dalam media seperti guru, orang tua, tenaga ahli dan sebagainya.

2. Bahan

Bahan terdiri dari perangkat lunak (*software*) . bahan atau material sering disebut dengan istilah perangkat lunak yang terkandung pesan-pesan yang perlu disajikan baik dengan alat penyaji atau tidak.

3. Alat (*Device*) Perangkat Keras

Alat merupakan *hardware* atau perangkat keras yang digunakan untuk menyajikan pesan, contohnya proyektor, film bingkai, video tape, radio, tv, dan sejenisnya.

Dari uraian tersebut dapat dijelaskan bahwa komponen dalam media pembelajaran berbasis digital adalah selain manusia sebagai pemogram ada juga perangkat lunak yang mana merupakan aplikasi yang biasanya ada di laptop dan juga *handphone* dan digunakan dalam dunia pendidikan. Sedangkan untuk *hardware*nya sendiri merupakan alat teknologi yang ngetrend dimasa sekarang.

2.4.3 Karakteristik Media Pembelajaran Berbasis Digital

Setiap media pembelajaran memiliki karakteristiknya sendiri, tak terkecuali media pembelajaran berbasis digital. Media pembelajaran berbasis digital merupakan media yang sedang ngetrand belakangan ini dalam dunia pendidikan. Berikut ini menurut Abbas (2020) karakteristik dari media pembelajaran berbasis digital:

1. Memiliki Lebih Dari Satu Media yang Konvergen

Misalnya menggabungkan unsur audio dan juga unsur visual dalam pembuatannya. Sehingga biasanya media pembelajaran berbasis digital lebih menarik perhatian siswa.

2. Bersifat Interaktif

Yang mana dalam hal ini media pembelajaran berbasis digital ini memiliki kemampuan mengakomodasi respon dari si pengguna.

3. Bersifat Mandiri

Dalam hal ini maksudnya adalah dengan kelengkapan yang disuguhkan oleh fitur yang suda berkembang pesat membuat penggunanya tidak membutuhkan member lain dalam penggunaannya.

Dari uraian diatas maka media pembelajaran berbasis digital merupakan media yang tepat untuk kebutuhan masa kini. Selain bervariasi, media pembelajaran berbasis digital juga lebih menarik dibandingkan dengan media pembelajaran konvensional. Media pembelajaran digital tentu saja akan memancing siswa untuk berfikir selalu ingin tahu akan teknologi, sehingga berdampak pada kecakapan digital yang akan dimiliki oleh siswa.

2.4.4 Jenis-Jenis Media Pembelajaran Berbasis Digital

Dizaman yang sudah canggih ini. Tentu saja banyak sekali media pembelajaran berbasis digital yang disuguhkan untuk digunakan dalam proses pembelajaran di kelas. Berikut ini beberapa jenis media pembelajaran berbasis digital yang ada saat ini(Hendra:2023):

1. E-book: E-book merupakan bentuk digital dari buku yang dapat di akses melalui perangkat elektronik seperti tablet, smarthphone, atau komputer.
2. Video pembelajaran: merupakan media pembelajaran yang menggunakan format video untuk menyampaikan informasi kepada para siswa. Video pembelajaran dapat digunakan untuk memberikan penjelasan materi pembelajaran secara visual, misalnya dengan menggabungkan animasi, narasi, dan gambar. Video pembelajaran juga dapat berfungsi sebagai media untuk menggali lebih dalam konsep-konsep tertentu atau mendemonstrasikan praktik yang berbeda.
3. Aplikasi pembelajaran: Perangkat lunak yang dirancang secara khusus untuk membantu pengguna memperoleh pengetahuan, keterampilan atau pemahaman tentang berbagai subjek atau topik. Aplikasi pembelajaran dirancang khusus untuk tujuan pembelajaran, dan dapat berupa aplikasi umum atau aplikasi yang dikembangkan khusus untuk satu mata pelajaran. Aplikasi pembelajaran dapat digunakan untuk mengakses materi pembelajaran, menawab kuis atau ujian, dan mendapatkan umpan balik terhadap kemajuan siswa.
4. Simulasi dan game pembelajaran: simulasi dan game pembelajaran dapat digunakan untuk merikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik. Simulasi dan game dapat memfasilitasi pemahaman konsep, membantu siswa untuk memecahkan masalah, dan meningkatkan keterampilan kritis dan kreatif.

5. Webinar dan video konferensi: webinar dan video konferensi dapat digunakan untuk memberikan kelas secara online datau jarak jauh. Webinar dan video konferensi memungkinkan siswa untuk belajar langsung dari guru, mengajukan pertanyaan, dan berinteraksi dengan teman sekelas dalam waktu yang real-time.
6. Augemented reality (AR) dan virtual reality (VR): AR dan VR digunakan untuk memberikan pengalaman pembelajaran yang interaktif dan mendalam dengan menggunakan teknologi digital. AR dan VR memungkinkan siswa untuk mengalami pengalaman pembelajaran yang realistis dan mengeksplorasi konsep dengan cara yang lebih intuitif.
7. Multimedia Interaktif
Multimedia diartikan sebagai sebuah kombinasi berbagai media seperti teks, gambar, suara, animasi, video dan lain-lain secara terpadu dan sinergis dengan menggunakan alat komputer guna mencapai tujuan pembeljaran.
8. Digital Vidio dan Animasi
Video dan animasi meruapakan salah satau bentuk visual bergerak yang dapat dimanfaatkan untuk menjelaskan materi pembelajaran yang dirasa sulit disampaikan secara konvensional (Wawan:2020)
9. Podcast
Podcast merupakan program yang tersedia di internet, podcast merupakan hasil dari rekaman video dan audio yang lalu di unggah di internet atau melalui program TV dan Radio.
10. Game Based Learning
Game based learning merupakan pemanfaat game dalam proses pembelajaran, untuk anak usia sekolah dasar penggunaan game dalam proses pembelajaran mampu meningkatkan antusias siswa.

Dalam keseluruhan, media pembelajaran berbasis digital dapat membantu guru dan siswa untuk mengakses informasi dan bekajar

dengan lebih efektif melalui penggunaan teknologi digital dan berbagai jenis aplikasi. Pemilihan media yang tepat akan memberikan manfaat yang besar bagi siswa dan meningkatkan efektivitas proses belajar.

2.4.5 Manfaat Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Digital

Penggunaan media digital juga tak luput dari sarana dan prasaran yang memungkinkan guru untuk merancang dan mengembangkan media pembelajaran media berbasis digital yaitu seperti komputer, laptop, handphone dan jaringan internet. Berikut ini adalah berbagai manfaat dan keuntungan dari penggunaan media pembelajaran berbasis digital diantaranya (Sitepu:2022):

1. Kemudahan akses dan fleksibilitas: Media pembelajaran berbasis digital dapat diakses dengan mudah darimana saja dan kapan saja, baik melalui komputer, tablet, maupun smartphone. Hal ini memberikan fleksibilitas dalam waktu dan tempat, sehingga siswa dapat belajar secara mandiri dan memilih waktu yang tepat untuk mempelajari materi.
2. Interaktif dan visual: Media pembelajaran berbasis digital menawarkan pengalaman pembelajaran yang lebih interaktif dan visual dengan menggunakan gambar, animasi, audio, dan video. Hal ini membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan membantu siswa untuk memahami materi secara lebih baik (Gunawan dan Ritonga, 2019)
3. Personalisasi pembelajaran: Media pembelajaran berbasis digital dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan kemampuan individu siswa. Hal ini memungkinkan siswa untuk belajar dengan ritme yang sesuai dengan kemampuan masing-masing, sehingga meningkatkan efektivitas belajar.
4. Umpan balik instan: media pembelajaran berbasis digital dapat memberikan umpan balik instan kepada siswa, baik melalui sistem penilaian otomatis atau melalui perangkat lunak yang dapat memberikan saran dan masukan yang berguna. Hal ini membantu siswa untuk memperbaiki kesalahan dan meningkatkan pemahaman mereka.
5. Keterlibatan siswa lebih tinggi: Media pembelajaran berbasis digital dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar, dengan menyediakan forum diskusi online, kuis interaktif, dan berbagai aktivitas

lain yang dapat meningkatkan motivasi dan minat siswa terhadap pembelajaran.

6. Efisiensi dan penghematan biaya: Media pembelajaran berbasis digital dapat meningkatkan efisiensi dan penghematan biaya dalam pembelajaran, dengan mengurangi penggunaan buku teks dan memungkinkan guru untuk membuat materi pembelajaran yang dapat digunakan berulang kali.

Dalam keseluruhan, media pembelajaran berbasis digital dapat membantu guru dan siswa dalam memperoleh informasi dan belajar dengan lebih efektif dengan memanfaatkan teknologi digital. Penggunaan media berbasis digital juga dapat meningkatkan kualitas kemampuan siswa. Karena untuk hasil optimal pembelajaran harus menyenangkan dan merangsang imajinasi serta kreativitas siswa. Teknologi yang disuguhkan pada zaman sekarang menghasilkan fitur-fitur baru yang dapat dimanfaatkan dalam pendidikan.

2.5 Penelitian yang Relevan

Penelitian yang dilakukan oleh (Yani dkk, 2022), UIN Sunan Kalijaga dengan judul problematika guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis multimedia di SD/MI. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa alasan dibalik permasalahan dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis digital adalah kesulitan yang dihadapi oleh guru satu diantaranya adalah bagaimana guru kesulitan menggunakan alat editor digital.

Persamaan penelitian diatas dengan penelitian ini adalah keduanya meneliti tentang media pembelajaran berbasis digital, serta membahas problematika yang dihadapi oleh guru dalam membuat media pembelajaran digital. Selaras dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti.

Penelitian yang dilakukan oleh Popon (2018) Universitas Pendidikan Indonesia Tasikmalaya dengan judul analisis kesulitan guru dalam penggunaan media pembelajaran bahasa indonesia ini memiliki kesamaan dengan penelitian ini yaitu dalam menganalisis kesulitan guru

dalam penggunaan media pembelajaran namun yang menjadi pembeda adalah media pembelajaran dikhususkan untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia

BAB III

PENELITIAN

3.1 Metode dan Prosedur Penelitian

Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif untuk mendeskripsikan permasalahan dan fokus penelitian. Pada umumnya penelitian kualitatif bersifat dekriptif dan cenderung menggunakan analisis. Dengan menggunakan metode kualitatif data yang dihasilkan oleh peneliti menjadi lebih *Credibly, tranferability, depandability, comfertabilty* (Salim. A, 2006). Yang mana dalam penelitian ini proses atau setting ini dibagi menjadi dua tahap, yaitu pertama tahap perencanaan dan tahap pelaksanaan.

Tahap perencanaan dilakukan dengan cara melakukan observasi awal tentang kesulitan guru dan pada tahap pelaksanaan peneliti mengumpulkan data dengan menggunakan observasi, pengamatan, dan wawancara seperti yang sudah direncanakan lalu dalam hal ini peneliti juga mendokumentasikan hasil data yang sudah didapatkan melalui sumber.

3.2 Tempat dan Waktu Penelitian

Lokasi dalam penelitian adalah di SD Negeri 9 Patokan yang berada di Jl. Pb Sudirman Gg. Keramat No.29 Karangasem, Kecamatan Situbondo, Kabupaten Situbondo, Jawa Timur.

3.3 Latar Penelitian

Dari observasi yang dilakukan oleh peneliti yang dilaksanakan pada bulan Agustus 2023 ada beberapa hal gambaran umum terkait tempat penelitian yaitu, tenaga pendidik yang jarang sekali menggunakan media pembelajaran terlebih lagi dalam menggunakan media pembelajaran digital. Guru kelas yang mengajar berjenis kelamin wanita dengan rentang umur yang beragam dari yang muda sampai tua. Semua guru kelas tersebut sudah mampu menggunakan android walaupun hanya digunakan sebagai alat komunikasi

saja. Dan penggunaan laptop tak jarang hanya digunakan sebagai administrasi sekolah saja.

3.4 Data dan Sumber Data

Adapun sumber data dalam penelitian ini terdiri dari dua jenis yaitu data primer dan data sekunder. Berikut ini penjelasan mengenai sumber data pada penelitian ini yakni:

1. Sumber data primer

Data primer adalah data yang diperoleh atau dikumpulkan secara langsung dari obyek yang akan diteliti dan diperiksa. Hal tersebut akan diolah oleh penulis sehingga dapat ditarik kesimpulan. Sumber data primer dalam penelitian ini adalah data hasil observasi, wawancara, dokumentasi peneliti dengan narasumber yakni guru kelas 1 sampai dengan kelas VI di SD Negeri 9 Patokan

2. Sumber data sekunder

Sumber data sekunder dari penelitian adalah hasil dokumentasi tambahan, wawancara yang dilakukan warga sekolah dan juga literatur yang relevan dengan penelitian ini

3.5 Teknik dan Prosedur Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini dikumpulkan dengan cara:

1. Observasi

Observasi adalah teknik pengumpulan data dengan cara mengamati secara langsung maupun tidak tentang hal-hal yang diamati dan mencatatnya. Dalam penelitian ini peneliti melakukan observasi secara langsung mengenai kesulitan guru dalam membuat media pembelajaran berbasis digital. Observasi ini dilakukan di SD Negeri 9 Patokan. Melalui teknik observasi langsung ini peneliti ingin mengetahui secara langsung kejadian yang sebenarnya untuk memastikan keabsahan data.

2. Wawancara

Wawancara adalah teknik pengumpulan data yang dilaksanakan dengan cara dialog dengan narasumber dengan menggunakan teknik wawancara mendalam (*in depth interview*). Dalam penelitian ini peneliti mewawancarai guru kelas IV dan juga akan melakukan wawancara dengan

siswa dan juga kepala sekolah. Dengan wawancara ini diharapkan peneliti menemukan permasalahan dan juga jawaban yang seluas-luasnya.

3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah data pendukung yang dikumpulkan sebagai penguat data observasi dan wawancara. Dalam penelitian ini data dokumentasi berupa rekaman hasil wawancara bersama narasumber dan juga hasil foto yang berhubungan penelitian yang dilakukan

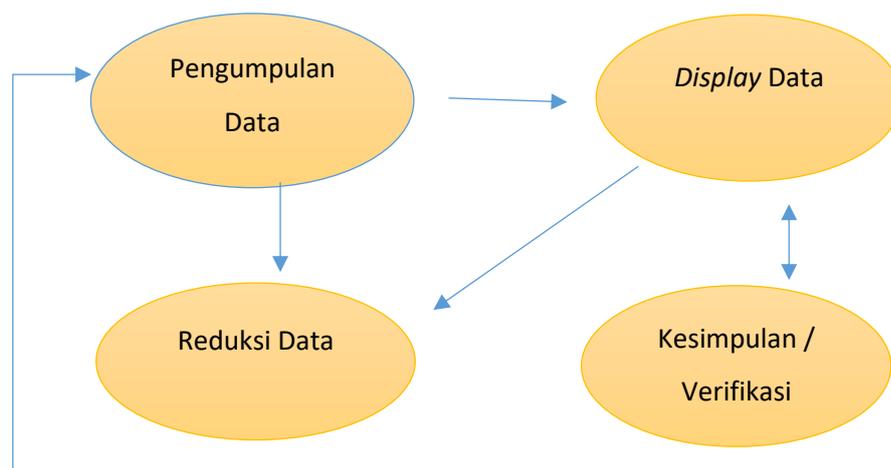
4. Catatan Harian

Peneliti juga menggunakan catatan harian milik narasumber dan juga catatan harian milik peneliti untuk dijadikan sumber perolehan data tambahan agar data yang dimiliki peneliti semakin lengkap

3.6 Prosedur Analisis Data

Analisis data dalam penelitian kualitatif dilakukan pada saat proses pengumpulan data berlangsung. Menurut Sugiyono (2017) analisis data adalah proses memperoleh dan menyusun secara sistematis data yang sudah didapatkan dari hasil observasi, wawancara dan dokumentasi. Dengan cara mengelompokkan data sesuai bagaian atau kategori masing-masing, diuraikan kedalam bagian-bagian atau unit menyusun dan melakukan sintesa sehingga mendapatkan kesimpulan agar mudah untuk dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain.

Terdapat teknik analisis data model Miles dan Huberman, yaitu teknik analisis data yang dilakukan secara berlangsung saat pengumpulan data berlangsung, dan dilakukan secara terus menerus sampai tuntas (Sugiyono, 2021:132)



1. Pengumpulan Data

Pengumpulan data adalah proses mendapatkan informasi yang dibutuhkan dalam penelitian melalui wawancara secara mendalam, observasi dan dokumentasi agar banyak data yang di peroleh.

2. Reduksi Data

Reduksi data artinya adalah proses pemilihan pokok penelitian, merangkum, menggolongkan, menyederhanakan serta memfokuskan atau memusatkan pada hal yang penting, untuk dicari tema dan polanya, dilaksanakan sesudah peneliti melakukan pengumpulan data. Reduksi data bertujuan untuk memberikan gambaran, memberikan informasi serta menarik kesimpulan data yang dihasilkan dalam penelitian.

3. Display Data

Penyajian data adalah proses mengemukakan atau menyajikan data-data hasil penelitian, untuk disusun dan dibuat laporan agar dapat dipahami dan memudahkan dalam pengambilan keputusan, serta merencanakan langkah yang akan diambil selanjutnya.

4. Verifikasi

Kesimpulan merupakan tahap terakhir yang dilaksanakan dalam pengumpulan data. Setelah data terkumpul selanjutnya melakukan penarikan kesimpulan dan menemukan makna dari keseluruhan data yang disajikan melalui proses redksi data dan penyajian data. Tujuan dari penarikan kesimpulan adalah agar peneliti dapat memperoleh jawaban dan kesimpulan akhir dari fokus penelitian.

5. Validitas Data

Dalam penelitian ini, uji validitas yang digunakan adalah triangulasi. Triangulasi menurut Sugiyono (2021:189) adalah upaya pengecekan data dari berbagai sumber dengan berbagai cara, dan berbagai waktu.

3.7 Pemeriksaan Keabsahan Data

Pemeriksaan terhdap keabsahan data pada dasarnya, selain digunakan untuk menyanggah balik yang dituduhkan kepada peneliti kualitatif yang

menatakan tidak ilmiah, juga merupakan sebagai unsur yang tidak terpisahkan dari tubuh pengetahuan penelitian kualitatif (Moleong, 2007:320).

Uji keabsahan data ini dilakukan sebagai pembuktian bahwa penelitian yang dilakukan benar-benar merupakan penelitian ilmiah sekaligus untuk menguji data yang diperoleh oleh peneliti. Uji keabsahan data dalam penelitian kualitatif meliputi uji *credibility*, *transferability*, dan *confirmability* (Sugiyono, 2007:270)

Agar data dalam penelitian dapat dipertanggungjawabkan sebagai penelitian ilmiah perlu dilakukan uji keabsahan data. Adapun uji keabsahan yang dapat dilakukan. Penelitian ini menggunakan uji kredibilitas (*credibility*) untuk menguji keabsahan data. Uji *credibility* (kredibilitas) atau uji kepercayaan terhadap data hasil penelitian yang disajikan oleh peneliti agar hasil penelitian yang dilakukan tidak meragukan sebagai sebuah karya ilmiah dilakukan.

a. Perpanjangan Pengamatan

Perpajangan pengamatan dapat meningkatkan kredibilitas kepercayaan data. Dengan perpanjangan pengamatan berarti peneliti kembali ke lapangan, melakukan pengamatan, melakukan wawancara lagi dengan sumber data. Dengan perpanjangan pengamatan berarti hubungan anatara peneliti dengan sumber data akan semakin terjalin, semakin akrab antara peneliti dan juga informan sehingga terjadi keterbukaan dan timbul kepercayaan. Sehingga berpengaruh kepada informasi yang diperoleh.

b. Peningkatan ketekunan penelitian

Peningkatan ketekunan penelitian secara berkelanjutan maka kepastian data dan urutan kronologis peristiwa dapat dicatat atau direkam dengan baik, sistematis. Meningkatkan kecermatan merupakan salah satu cara mengontrol/mengecek pekerjaan apakah data yang telah dikumpulkan sudah benar atau belum.

Cara untuk meningkatkan ketekunan peneliti adalah dengan membaca berbagai refrensi, buku, hasil penelitian terdahulu, dan dokumen-dokumen terkait dengan membandingkan hasil penelitian yang telah diperoleh. Sehingga data yang disajikan teruji kredibilitasnya.

c. Review Informan

Teknik ini merupakan salah satu teknik pengumpulan data dengan cara bertanya dengan informan terkait dengan permasalahan yang ada melalui wawancara

d. Member Check

Tujuan dari *membercheck* adalah untuk mengetahui seberapa jauh data yang diperoleh sesuai dengan apa yang diberikan oleh pemberi data. Jadi tujuan *membercheck* adalah agar informasi yang diperoleh dan akan digunakan dalam penulisan laporan sesuai dengan apa yang dimaksud sumber data atau informan (Sugiyono, 2007:276)

e. Triangulasi

William Wiersma (1986) mengatakan triangulasi dalam pengujian kredibilitas diartikan sebagai pengecekan data dari berbagai sumber dengan berbagai waktu. Terdapat 3 jenis triangulasi yaitu triangulasi teori, triangulasi sumber, dan triangulasi metode.

1. Triangulasi teori

Hasil akhir penelitian kualitatif berupa sebuah rumusan informasi atau thesis statement. Informasi tersebut selanjutnya dibandingkan dengan perspektif teori yang relevan untuk menghindari bias individual peneliti atas temuan atau kesimpulan yang dihasilkan.

2. Triangulasi sumber

Triangulasi sumber adalah menggali kebenaran informasi tertentu melalui berbagai metode dan sumber perolehan data. Misalnya melalui wawancara dan observasi.

3. Triangulasi metode

Triangulasi metode dilakukan dengan cara membandingkan informasi atau data dengan cara yang berbeda, sebagaimana dikenal, dalam penelitian kualitatif peneliti menggunakan metode wawancara, observasi, dan dokumentasi.

BAB IV

HASIL PENELITIAN

4.1 Latar Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 9 Patokan yang beralamat Jl. Pb. Sudirman Gg. Keramat No.29, Patokan, Kec. Situbondo, Kab. Situbondo Prov. Jawa Timur. Sekolah ini berada di tengah kota dan cukup mudah untuk mengakses sekolah ini. Jumlah guru di SD Negeri 9 Patokan ada kepala sekolah, 6 guru kelas, 1 guru mata pelajaran olah raga, 1 guru mata pelajaran BTQ dan 1 guru mata pelajaran agama. Lainnya, ada 1 staf operator sekolah dan 1 penjaga sekolah, dengan rentang umur yang beragam. Namun kebanyakan dari guru yang mengajar sudah berumur diatas 30 tahun .Gaya mengajar beberapa guru yang masih tradisional cenderung hanya menggunakan dan beberapa guru lagi yang mulai menggunakan media pembelajaran sederhana dalam proses mengajar. Sekolah ini memiliki 6 ruangan kelas yaitu kelas 1 sampai dengan kelas 6. Ruang perpustakaan, musholla, UKS dan juga kantin. Dengan kondisi yang masih layak walaupun bangunan tidak baru. Namun sayangnya tidak ada lab komputer yang tersedia. Akses internet juga sangat terbatas hanya ruangan yang dekat dengan sumber wifi saja yang bisa mengakses internet. Jadi siswa di SD Negeri 9 Patokan tidak pernah mendapat pembelajaran terkait pembelajaran TIK mendasar. Sarana dan prasarana di sd ini kurang memadai. Terbukti dengan hanya ada 2 LCD Proyektor yang sekolah ini punya. Tidak ada tv pintar di setiap ruang kelas sehingga guru hanya menggunakan bahan seadanya untuk mengajar.

4.2 Temuan Penelitian

Dalam proses penelitian, peneliti melakukan kegiatan observasi dan juga kegiatan wawancara kepada narasumber. Yang narasumber dalam penelitian ini adalah Erma yang merupakan guru kelas VI.

4.2.1 Deskripsi Hasil Observasi

4.2.2.1 Merancang dan Mendesain Media Pembelajaran

Berdasarkan observasi yang sudah dilakukan oleh peneliti kepada

guru kelas VI di SD Negeri 9 Patokan yaitu Guru I pada tanggal 14 Mei 2024 . Guru tidak merancang media pembelajaran berbasis digital dan juga tidak mendesain media pembelajaran berbasis digital yang akan di digunakan dalam proses pembelajaran. Bahkan guru I tidak menggunakan media pembelajaran bahkan media pembelajaran konvensional sekalipun untuk membantu dalam proses pembelajaran.

Peneliti melakukan observasi kembali ditanggal 15 Mei 2014, sejauh peneliti mengamati guru tidak merancang dan mendesain media pembelajaran untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Selanjutnya hasil observasi pada tanggal 16 Mei 2024 adalah guru juga masih tidak mendesain media pembelajaran khususnya media pembelajaran berbasis digital.

Hasil observasi guru I dalam mendesain dan merancang media pembelajaran berbasis digital yang dilakukan tiga kali oleh peneliti adalah bahwa guru I tidak melakukan perancangan dan juga mendesain media pembelajaran berbasis digital.

Sebelumnya peneliti sudah pernah melakukan magang di SD Negeri 9 Patokan selama 4 bulan yang mana selama melakukan magang di SD tersebut guru I memang tidak pernah merancang atau mendesain media pembelajaran terutama media pembelajaran berbasis digital .

4.2.2.2 Mengimplementasikan Media Pembelajaran

Pada observasi yang dilakukan di dalam kelas saat guru I sedang melakukan kegiatan belajar mengajar tidak ada media pembelajaran berbasis digital yang digunakan.

Observasi pertama yang dilakukan pada tanggal 14 Mei 2024, saat melakukan kegiatan pembukaan dalam proses pembelajaran guru tidak menggunakan alat teknologi atau media pembelajaran berbasis digital apapun untuk mengabsen. Semua dilakukan dengan cara yang konvensional. Mengabsen menggunakan buku absen dan dipanggil satu persatu.

Selanjutnya saat memasuki kegiatan inti pembelajaran, guru I juga tidak menggunakan media pembelajaran berbasis digital. guru I hanya

menggunakan buku ajar dan juga menggunakan metode ceramah untuk menyampaikan materinya. Begitu juga saat melakukan kegiatan penutup dalam proses pembelajaran guru I tidak menggunakan media digital. semua kegiatan pembelajaran yang guru I lakukan dilakukan dengan konvensional tanpa ada sentuhan teknologi.

Hasil observasi pada tanggal 15 Mei 2024 yang dilakukan peneliti kepada guru I adalah dalam kegiatan pembukaan guru I masih sama tidak menggunakan media digital. Dalam kegiatan inti, yaitu saat guru menyampaikan materi kepada siswa guru juga masih menggunakan buku dan juga masih menggunakan metode ceramah dalam penyampaian materi. Guru benar-benar tidak menggunakan media pembelajaran berbasis digital apapun. Begitupun dalam kegiatan penutupan pembelajaran guru juga tidak menggunakan media digital.

Selanjutnya pada tanggal 16 Mei 2024 peneliti melakukan observasi kepada guru I. Namun tidak ada perubahan berarti, dalam kegiatan pembukaan dalam pembelajaran guru masih sama tidak menggunakan media digital. Saat kegiatan inti, hasil observasi masih sama dengan yang sebelumnya yaitu tidak menggunakan media pembelajaran berbasis digital dalam penyampaian materi. Selanjutnya saat kegiatan penutupan hasil observasi yang diperoleh peneliti adalah guru I juga tidak menggunakan media digital.

Dalam kegiatan observasi yang dilakukan oleh peneliti, guru I memang tidak menggunakan media pembelajaran berbasis digital untuk membantu proses penyampaian materi kepada siswa. Karena guru tidak merancang dan mendesain media pembelajaran berbasis digital, maka tidak ada pengimplementasian media pembelajaran berbasis digital dalam proses pembelajaran. Sejalan dengan data yang diperoleh oleh peneliti saat melakukan magang di SD tersebut selama 4 bulan guru memang tidak menggunakan media pembelajaran berbasis digital dalam bentuk *software* ataupun *hardware*.

4.2.2.3 Kreatifitas Guru

Pada kegiatan observasi yang dilakukan peneliti kepada guru I dari

kegiatan pembuka sampai penutup, tidak ada penggunaan media pembelajaran media digital maupun media pembelajaran konvensional yang dipakai untuk mendukung proses pembelajaran. Guru I hanya menggunakan buku yang digunakan untuk membantu penyampaian materi kepada siswa. Tidak hal menarik yang guru I kembangkan. Selama pembelajaran guru I menggunakan metode ceramah. Namun proses pembelajaran berjalan cukup menyenangkan. Karena dalam penyampaian materi guru I menggunakan verbal yang menarik. Dengan begitu tidak ada kreatifitas guru yang dikembangkan dalam proses pembelajaran terlebih dalam penggunaan media pembelajaran berbasis digital. Akan tetapi guru I sangat mahir dalam pengembangan verbal yang dipilih untuk digunakan dalam menyampaikan materi.

4.2.2.4 Sarana dan Prasana

Sejauh observasi yang dilakukan oleh peneliti, sarana dan prasaran di SD Negeri 9 Patokan memang terbatas. Seperti internet yang tidak terkoneksi di ruang kelas VI dan juga beberapa alat teknologi yang kurang memadai seperti *TV Android* atau *LCD Proyektor* untuk mendukung proses pembelajaran. Yang tersedia hanyalah laptop dan juga *handphone* milik guru I pribadi.

4.2.2 Deskripsi Wawancara dengan Guru

Saat wawancara dengan guru peneliti mengajukan pertanyaan terkait faktor-faktor pada kesulitan yang di alami oleh guru I saat penggunaan media pembelajaran berbasis digital dalam proses pembelajaran. wawancara yang dilakukan oleh peneliti dilakukan di jam istirahat dan dilanjutkan saat waktu pulang sekolah atau saat kelas berakhir.

4.2.2.1 Merancang dan Mendesain Media Pembelajaran

Dari hasil wawancara yang dilakukan pada tanggal 14 Mei 2024 guru I mengatakan tidak pandai dalam mendesain dan merancang media pembelajaran. terlebih banyak sekali aplikasi atau *software* yang tersedia untuk membantu guru dalam membantu proses pembelajaran. Seperti Canva, PPT dan lain sebagainya. Guru I mengatakan pernah mengikuti pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis digital melalui canva

namun karena fitur yang tersedia di canva sangat rumit membuat guru I kebingungan dan merasa kesulitan. Yang akhirnya membuat guru I tidak menekuni sampai mahir. Guru I juga mengemukakan bahwa selain faktor tersebut faktor lainnya adalah kurangnya pelatihan terkait media digital dan daya ingat yang berkurang, beliau mengatakan bahwasanya untuk hal-hal rumit terlebih penggunaan *software* guru I gampang sekali untuk lupa. Guru I juga menambahkan bahwa tidak ada rasa malas dalam mengupayakan hal tersebut akan tetapi karna kecanggihan yang disuguhkan di *software* yang ada sekarang merupakan hal baru yang sulit untuk bisa beradaptasi. Dalam wawancaranya guru I mengatakan jika memang harus merancang dan mendesain media pembelajaran maka guru I akan menggunakan *Youtube* saja sebagai alternatif . Karena guru I mengatakan mampu mengakses *Youtube* dengan mudah. Guru I hanya perlu *mendownload* video dari *youtube* dan siap untuk digunakan dalam membantu proses pembelajaran.

Dalam hal merancang dan mendesain media pembelajaran berbasis digital dikatakan sangat kurang . Masih perlu adaptasi dan terus mengasah kemampuannya dalam mengenal fitur-fitur yang ada pada aplikasi digital yang biasa digunakan dalam pembelajaran.

4.2.2.2 Mengimplementasikan Media Pembelajaran

Dalam hasil wawancara dengan guru I sudah dijelaskan bahwa beliau tidak menggunakan media pembelajaran berbasis digital apapun kecuali jikalau memang diharuskan guru I akan menggunakan *youtube*. Guru I mengatakan bahwa penggunaan *Youtube* sangat mudah sekali diakses, dan untuk ditunjukkan kepada siswa guru I menggunakan *LCD Proyektor*, yang mana dalam penggunaannya guru I masih perlu di dampingi oleh operator sekolah. Guru I mengatakan menggunakan *LCD Proyektor* juga hal baru, jadi guru I merasa takut jika harus memakai *LCD Proyektor* sendiri. Guru I mengatakan takut terjadi kesalahan sehingga menimbulkan kerusakan terhadap aset sekolah, maka lebih baik meminta tolong terhadap operator sekolah yang dirasa lebih mengerti untuk urusan digitalisasi.

4.2.2.3 Kreatifitas Guru

Dalam kreatifitasnya, guru I mengatakan bahwa dirinya bukan orang yang bisa dikatakan kreatif, guru I kembali menyinggung terkait masalah umur dan juga daya ingat yang kian menurun. Guru I menjelaskan dalam penggunaan media digital guru memang harus memiliki kreatifitas yang tinggi untuk menarik minat siswa. Sehingga siswa tertarik untuk mengikuti pembelajaran dan juga mampu untuk menyerap materi semaksimal mungkin. Guru I mengatakan bahwa beliau sudah sangat tertinggal dengan trend-trend yang ada. Terkadang guru I juga berusaha untuk bertukar pikiran dengan sesama guru khususnya guru yang lebih muda agar tau hal baru apa saja yang menjadi kesenangan siswa, setelah mendapatkan jawaban guru I mengatakan sangat susah untuk mengerti. Sehingga guru I menggunakan cara lain untuk menarik minat siswa agar dalam pembelajaran siswa tidak bosan yaitu dengan menggunakan verbal yang asik.

4.2.2.4 Sarana dan Prasarana

Guru I mengatakan untuk sarana dan prasarana pribadi tidak terlalu ada masalah. Karena beliau memiliki laptop sendiri dan untuk mengakses internet guru I biasa menyambungkan *hotspot* dari telefon pribadinya ke laptop. Untuk sarana dan prasarana dari sekolah beliau mengeluhkan jaringan *wifi* yang tidak bisa di akses di ruang kelas. *Lcd Proyektor* yang tidak banyak hanya ada 2 saja. Guru I menambahkan jika saja alat teknologinya lengkap mungkin akan lebih mudah pembelajarannya dan guru guru tentu saja akan selalu meningkatkan kemampuannya. Namun guru I selalu mensyukuri apa yang sudah tersedia, beliau menambahkan bahwa guru memang harus terus berkembang apapun kondisinya dikelas.

4.2.3 Hasil Wawancara Dengan Kepala Sekolah

Setelah melakukan wawancara dengan kepala sekolah yang dilaksanakan pada tanggal 8 Mei 2024. Kepala sekolah yang bernama Kurniyati.S.Pd banyak sekali menjawab pertanyaan dari peneliti. Kepala sekolah menjelaskan bahwa setiap guru diberikan kebebasan mau

menggunakan media pembelajaran atau tidak. Entah media pembelajaran konvensional atau media digital. Namun kepala sekolah menerangkan bahwa sekolahnya hanya memiliki sedikit sekali alat teknologi yang dapat digunakan dalam membantu proses pembelajaran, sehingga memang guru tidak bisa menggunakan media alat teknologi tersebut dalam waktu yang bersamaan. Terkait peningkatan kemampuan guru dalam kecakapan digital terutama dalam penggunaan media pembelajaran berbasis digital kepala sekolah menerangkan bahwa tidak banyak pelatihan atau workshop yang berfokus pada hal tersebut. Selama 4 tahun terakhir hanya ada 2 kali workshop terkait penggunaan media pembelajaran berbasis digital yang disediakan oleh gugus yaitu tentang penggunaan canva dan satu lagi adalah *workshop* tentang penggunaan media digital namun kepala sekolah lupa menggunakan *software* apa.

4.2.4 Hasil Wawancara dengan Siswa Kelas IV

Wawancara pada siswa kelas VI dilakukan pada tanggal 14 Mei 2024 yang mana dalam hal ini peneliti mendapat informasi bahwa dalam proses pembelajaran siswa kelas 6 jarang sekali menggunakan media pembelajaran berbasis digital. Bahkan saat peneliti bertanya kapan dan saat mata pelajaran apa yang menggunakan media pembelajaran berbasis digital, siswa kelas IV perlu berpikir yang lama untuk mengingat. Setelah dapat mengingat siswa yang peneliti tanyai menjawab hanya sekali saat harus menghafal senam yang baru untuk diperagakan di setiap hari rabu wajib senam. Setelah peneliti tanya lebih jauh lagi siswa menegaskan bahwa sangat berharap dalam proses pembelajaran guru memakai media pembelajaran berbasis digital seperti bermain games teka teki digital, video animasi dan lainnya yang ditampilkan melalui *LCD Proyektor*. Meskipun dengan ada beberapa kekurangan dalam proses pembelajaran siswa tetap merasa senang diajari oleh guru I dikarenakan kepribadian dari guru I yang sangat baik dan juga menyenangkan.

4.2.5 Faktor Kesulitan Guru Kelas VI Dalam Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Digital

4.2.5.1 Faktor Internal

Setelah melakukan observasi dan juga wawancara secara mendalam berikut ini yang menjadi faktor internal yang dialami oleh guru I saat menggunakan media pembelajaran berbasis digital pada saat proses pembelajaran.

Faktor internal yang dimaksud adalah faktor-faktor yang berasal dari diri guru I itu sendiri dalam menggunakan media pembelajaran berbasis digital.

Indikator faktor internal kesulitan guru dalam penggunaan media pembelajaran berbasis digital:

a. Kurangnya motivasi dan minat guru

Dari hasil wawancara dan juga observasi yang dilakukan 3 kali oleh peneliti, guru I merasa kurang motivasi dan minat dalam penggunaan media pembelajaran berbasis digital. dibuktikan dengan guru I sudah 2 kali mengikuti pelatihan berbasis digital namun guru I tetap saja tidak menekuni media berbasis digital. guru I beralasan bahwasanya fitur *software* yang tersedia terlalu sulit untuk guru I sehingga guru tidak menekuni hal tersebut yang berakibat kurangnya kemahiran dalam penggunaan media pembelajaran berbasis digital.

b. Kurangnya pemahaman dan pengetahuan

Dalam indikator kurangnya pemahaman dan pengetahuan, guru I merasa bahwa guru I memang tidak memahami fitur yang ada pada *software* pembelajaran yang ada sekarang. Bahkan setelah mencoba untuk mempelajari *software* pembelajaran, guru I tetap saja kurang memahami fitur-fitur yang tersedia. Dikatakannya karena faktor menurunnya daya ingat membuat guru I kesulitan untuk memahami *software* pembelajaran. Pada alat digital seperti *LCD Proyektor* guru I juga merasa kurang paham dalam penggunaannya.

Dibuktikan dengan saat akan menggunakan *LCD Proyektor* guru I masih butuh bantuan operator sekolah.

c. Kurangnya sikap antusias

Dalam wawancara yang dilakukan oleh peneliti kepada guru I dikatakan bahwa fitur yang ada sangat sulit dipahami. Hal tersebutlah yang membuat guru I tidak terlalu minat untuk menggunakan media pembelajaran berbasis digital dalam membantu penyampaian materi pada siswa.

d. Kebingungan membuat media pembelajaran

Guru I mengatakan bahwa bukan orang yang mempunyai ide, ditambah menurunnya daya ingat membuat guru I tidak menggunakan media pembelajaran berbasis digital.

e. Kesulitan menyesuaikan akan dengan materi

Untuk penyesuaian media dengan materi, guru I mengatakan tidak merasa kesulitan. Namun yang membuat guru I tidak menggunakan media pembelajaran berbasis digital adalah memang karena fitur yang ada sangat sulit.

f. Guru merasa nyaman saat tanpa media

Dari hasil wawancara yang peneliti lakukan, guru I mengungkapkan bahwa memang merasa nyaman tanpa media. Namun terkadang beliau juga merasa bahwasanya lebih baik menggunakan media pembelajaran berbasis digital. misalkan menggunakan youtube dalam pembelajaran. namun tidak guru I lakukan karena kesulitan saat menggunakan media pembelajaran berbasis digital

Dari hasil penelitian, temuan faktor internal terhadap kesulitan guru I dalam penggunaan media pembelajaran berbasis digital peneliti menemukan ada beberapa indikator yang menjadi faktor internal guru dalam penggunaan media pembelajaran berbasis digital:

a. Daya ingat yang menurun

Usia yang tidak lagi muda membuat Daya ingat guru I menurun, yang mana ini menjadikan faktor kesulitan guru I dalam meningkatkan kemampuannya untuk menggunakan *software* pembelajaran. bahkan setelah mempelajari *software* pembelajaran pun guru I masih belum

fasih dalam penggunaan karena guru I sering lupa terhadap fitur-fitur yang ada.

b. Faktor Usia

Tahun ini guru I mengungkapkan bahwasanya beliau sudah berumur 55 tahun, yang mana menurut beliau diusianya yang sekarang dalam mempelajari sesuatu yang baru dan rumit sangat susah dikarenakan daya ingat yang kian menurun.

c. Ketinggalan trend

Dari pengakuan guru I dalam wawancaranya. Guru I mengatakan bahwasanya beliau sangat ketinggalan trend yang ada sekarang, terutama dalam hal digitalisasi.

d. Sulit beradaptasi dengan trend

Guru I mengatakan bahwasanya beliau tidak berdiam diri untuk selalu mencari tahu trend media pembelajaran yang ada sekarang. Guru I sering kali berdiskusi dan bertukar isi kepala dengan guru muda lainnya namun guru I mengatakan bahwa guru I sangat sulit untuk beradaptasi dan juga perbedaan generasi. Guru I mengatakan dari pertama kali guru I menjadi guru, dimasa itu tidak ada penggunaan media digital dalam pembelajaran. Sehingga saat jaman sudah dituntut untuk cakap digital. Guru I merasa kesulitan dalam beradaptasi.

e. Kurang Cakap Digital

Karena pengaruh jaman yang berbeda, faktor umur dan juga daya ingat yang menurun membuat guru I bisa dikatakan kurang cakap digital. dari hasil observasi dan wawancara peneliti menemukan bahwa guru I mampu mengoperasikan laptop dan *LCD Proyektor* namun tidak terlalu mahir dan juga masih membutuhkan orang lain untuk membantu.

4.2.5.2 Faktor Eksternal

Setelah melakukan observasi dan juga wawancara secara mendalam berikut ini yang menjadi faktor internal yang dialami oleh guru I saat menggunakan media pembelajaran berbasis digital pada saat proses

pembelajaran.

Faktor eksternal yang dimaksud adalah faktor apa saja yang berasal dari luar yang mempengaruhi guru I dalam menggunakan media pembelajaran berbasis digital. yang dalam hal ini data yang didapat oleh peneliti merupakan data yang di dapat saat peneliti melakukan observasi dan juga melakukan wawancara secara mendalam dengan guru I.

Indikator faktor eksternal guru dalam penggunaan media digital:

a. Sarana dan Prasaran

Dalam hasil observasi yang dilakuakn didalam kelas VI memang sarana dan prasarana sangat terbatas. dibuktikan dengan tidak adanya *LCD Proyektor* atau televisi pintar di dalam kelas. Setelah melakukan wawancara mendalam kepada kepala sekolah diketahui bahwa sekolah hanya memiliki 2 *LCD Proyektor*

b. Ketersediaan Koneksi Internet

Jaringan internet atau *wifi* di ruang kelas VI pun tidak ada, jaringan internet di SD Negeri 9 Patokan hanya bisa diakses di ruang kelas yang dekat dengan sumber wifi.

c. Kurangnya Bahan Rujukan

Dalam hal ini guru I mengatakan, sumber rujukan bisa didapat dari guru yang lebih muda atau internet. Jadi guru I merasa untuk sumber rujukan ada.

d. Kurangnya Biaya

Dalam hal ini biaya bukan hal yang menjadi kesulitan guru I dalam pembuatan dan penggunaan media pembelajaran berbasis digital.

Namun peneliti menemukan indikator faktor eksternal yang lain yang di alami oleh guru I yang tidak termasuk dalam tabel diatas, yaitu:

a. Fitur software yang rumit

Dari hasil wawancara guru I beberapa kali menyinggung terkait fitur yang tersedia di *software* sangat rumit dan sangat sulit untuk dipahami. Untuk guru I yang sudah berusia 55 tahun bukan ha yang mudah untuk mempelajari hal tersebut.

b. Kurangnya pelatihan , workshop, seminar terkait penggunaan media

pembelajaran berbasis digital

Guru I mengatakan bahwa sedikit sekali pelatihan yang disediakan oleh sekolah maupun oleh gugus 2 itu sendiri. Yang mana dalam wawancaranya guru I mengatakan bahwa guru hanya 2 kali mengikuti pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis digital dan itu dilakukan 4 tahun yang lalu.

c. Kurangnya alat teknologi yang memadai

Diketahui bahwa SD Negeri 9 patokan hanya memiliki alat teknologi yang membantu pembelajaran sangat kurang sekali. Sd ini memiliki total 2 *LCD Proyektor*.

4.3 Pembahasan Temuan Penelitian

Menurut beberapa ahli guru mengalami kesulitan dalam proses pembelajaran, contohnya dalam penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran terkhususnya dalam penggunaan media pembelajaran berbasis digital menjadi salah satu tantangan guru untuk selalu mengembangkan kreatifitas. Menurut Winda dan Dafit (2021) terdapat indikator-indikator kesulitan guru pada aspek media pembelajaran digital diantaranya yaitu:

1. Merancang dan Mendesain Media Pembelajaran
2. Mengimplementasikan Media Pembelajaran
3. Kreatifitas Guru
4. Sarana dan Prasarana

Kegiatan observasi, wawancara secara mendalam dan juga mengumpulkan dokumentasi yang dilakukan oleh peneliti tentang kesulitan guru dalam penggunaan media pembelajaran berbasis digital yang dilakukan di SD Negeri 9 Patokan kepada guru kelas VI yaitu Guru I. Guru I dalam merancang dan mendesain media pembelajaran terdapat beberapa kesulitan yaitu diantaranya tidak punya kemampuan dalam mendesai media pembelajaran berbasis digital, terbatasnya pengetahuan tentang aplikasi yang sedang trend, fitur software yang sangat rumit, tidak mahir dalam penggunaan software yang ada, daya ingat yang menurun. Selanjutnya dalam mengimplementasikan media pembelajaran berbasis digital guru I juga menghadapi beberapa kesulitan, yaitu tidak bisa

menggunakan alat teknologi contohnya LCD Proyektor. Guru I masih butuh dibantu oleh operator sekolah. Untuk kesulitan kreatifitas dalam membuat media pembelajaran berbasis digital yaitu guru I ketinggalan trend terkait media pembelajaran berbasis digital apa yang asik dan menyenangkan. Lalu selanjutnya guru I juga kurang mampu beradaptasi dengan trend tersebut. Saat guru I sudah mengetahui trend yang ada guru I mengungkapkan bahwa butuh waktu yang lama untuk terbiasa dan beradaptasi. Yang terakhir adalah kesulitan sarana dan prasarana yang dihadapi guru I adalah kurang tersedianya alat teknologi yang mendukung pembelajaran dan juga koneksi internet.

Menurut Amelia dkk (2021) kesulitan guru dalam penggunaan media pembelajaran di pengaruhi oleh 2 fakto yaitu faktor internal dan eksternal.

1. Faktor internal, antara lain:

- a. Kurangnya motivasi dan minat guru untuk belajar terkait media pembelajaran
- b. Kurangnya pemahaman dan pengetahuan guru terkait media pembelajaran
- c. Kurangnya sikap antusias guru terhadap penggunaan media pembelajaran
- d. Kebingungan membuat media pembelajaran
- e. Kesulitan guru menentukan kesesuaian materi dengan media pembelajaran
- f. Guru meras nyaman tanpa media
- g. Kurangnya waktu dan tenaga untuk membuat media pembelajaran
- h. Guru kebingungan atau malas membuat media pembelajaran

2. Faktor eksternal, antara lain:

- a. Kurangnya sarana dan prasaran sekolah
- b. Kurangnya ketersediaan koneksi internet di sekolah
- c. Kurangnya bahan rujukan yang sesuai sebagai acuan memahami media pembelajaran
- d. Kurangnya biaya untuk media pembelajaran

Dengan data yang sudah di dapat oleh peneliti. Peneliti menemukan faktor

kesulitan guru I dalam penggunaan media pembelajaran berbasis digital yang tidak masuk dalam indikator yang disebutkan oleh Amelia dkk (2021). Peneliti mengelompokkan menjadi 2 faktor yaitu faktor internal dan faktor eksternal yang menjadi kesulitan guru dalam menggunakan media pembelajaran berbasis digital. Berikut ini adalah beberapa faktor yang menjadi kesulitan guru kelas VI dalam penggunaan media pembelajaran berbasis digital:

a. Faktor Internal

1. Tidak punya kemampuan dalam mendesain media pembelajaran berbasis digital

Dalam hal ini dikarenakan guru I bisa dikatakan bukan orang yang punya banyak ide

2. Kurangnya pemahaman tentang software atau aplikasi yang sedang trend

Guru I mengatakan karena fitur yang tersedia sangat rumit dan juga karena faktor umur membuat guru I kurang memahami *software* pembelajaran yang sedang trend.

3. Ketidakhadiran dalam penggunaan software atau aplikasi yang ada
Beda generasi dan juga pada masa dahulu guru I jarang sekali menggunakan aplikasi dalam pembelajaran, yang mana membuat guru I belum mahir dalam penggunaan media pembelajaran berbasis digital.

4. Daya ingat yang menurun

Daya ingat yang menurun merupakan hal utama yang menjadi kesulitan guru dalam penggunaan media pembelajaran berbasis digital.

5. Faktor Usia

Tahun ini usia guru I genap di usia 55 tahun, yang membuat daya ingatnya semakin menurun. Sehingga dalam hal ini guru I sulit untuk mempelajari dan mengingat tentang fitur yang ada pada aplikasi pembelajaran yang ada.

6. Ketinggalan trend

Karena beda jaman membuat guru seringkali ketinggalan trend yang

ada di jaman sekarang.

7. Kurang mampu beradaptasi dengan hal-hal baru

Kurang mampunya guru I dalam beradaptasi dengan hal hal baru yang ada di dunia pendidikan sekarang khususnya media pembelajaran berbasis digital ditekankan guru I tidak terbiasa.

8. Tidak mahir dalam menggunakan alat teknologi

Guru I tidak mahir menggunakan alat teknologi pembelajaran dikarenakan tidak terbiasa

b. Faktor Eksternal

1. Fitur software yang rumit

Dijaman sekarang fitur *software* memang sangat rumit digunakan oleh penggunanya terlebih lagi untuk guru I yang memiliki daya ingat yang menurun.

2. Kurang tersedianya alat teknologi yang memadai

SD Negeri 9 Patokan hanya memiliki 2 *LCD Proyektor* yang dapat digunakan oleh guru-guru.

3. Koneksi internet

Koneksi internet di SD Negeri 9 Patokan hanya terhubung di ruang kelas yang dekat dengan sumber internet.

4. Kurangnya pelatihan, workshop, seminar terkait media pembelajaran berbasis digital

Minimnya pelatihan merupakan faktor yang juga membuat guru I susah untuk meningkatkan keterampilannya dalam penggunaan media pembelajaran berbasis digital.

Sejauh penelitian yang dilakukan oleh peneliti kepada narasumber, peneliti tidak mengalami kesulitan dalam mengumpulkan data yang diperlukan. Pihak SD Negeri 9 Patokan sangat terbuka akan informasi yang sangat dibutuhkan oleh peneliti dan memberikan ruang untuk peneliti mengobaservasi sekolah.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Menurut (Mulyadi, 2010:6) menyebutkan kesulitan adalah situasi atau kondisi yang tertentu yang akan menjadi hambatan-hambatan dalam kegiatan untuk mencapai suatu tujuan, sehingga diperlukan usaha lebih giat lagi agar dapat mengatasinya. Dalam proses pembelajaran tentu saja guru mendapati kesulitan, salah satunya ada dalam penggunaan media pembelajaran berbasis digital.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah peneliti uraikan mengenai Analisis Kesulitan Guru Kelas VI dalam Penggunaan Media Berbasis Digital di SD Negeri 9 Patokan dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Guru mengalami kesulitan mendesain dan merancang media pembelajaran berbasis digital, kesulitan dalam mengimplementasikan, tidak adanya kreatifitas, dan kurangnya sarana dan prasarana.
2. Faktor internal dan eksternal
 - a. Faktor internal
 - 1) Tidak punya kemampuan dalam mendesain media pembelajaran berbasis digital
 - 2) Kurangnya pemahaman dalam penggunaan software atau aplikasi yang ada
 - 3) Daya ingat yang menurun
 - 4) Ketinggalan trend
 - 5) Sulit beradaptasi dengan trend
 - 6) Usia
 - 7) Tidak mahir menggunakan alat teknologi
 - b. Faktor eksternal
 - 1) Fitur software yang rumit

- 2) Kurang tersedianya alat teknologi yang memadai
- 3) Koneksi internet
- 4) Kurangnya pelatihan, workshop, seminar terkait media pembelajaran berbasis digital.

5.2 Saran

Sehubungan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Maka peneliti memiliki beberapa saran atau rekomendasi yang mungkin dapat berguna bagi pihak-pihak terkait. Berikut adalah beberapa saran peneliti yang terdapat didalam penelitian ini:

1. Untuk meningkatkan kemampuan digitalisasi khususnya digitalisasi dalam pembelajaran, kepala sekolah hendaknya membuat workshop internal di SD Negeri 9 Patokan. Jadi bisa mengundang anak muda yang dirasa mampu untuk mengajari tenaga pendidik yang ada
2. Perluanya mewajibkan guru untuk menggunakan media pembelajaran berbasis digital
3. Karena keterbatasan alat teknologi yang ada butuh kiranya dibentuk jadwal penggunaan alat teknologi tersebut
4. Perluasan jangkauan koneksi internet, agar kelas kelas dapat menggunakan fasilitas internet.

Daftar Pustaka

- Abbas, Baharuddin, et al. "Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis multimedia." *Al Asma: Journal of Islamic Education* 2.1 (2020): 97-110.
- Adrian, Y., & Agustina, R. L. (2019). Kompetensi Guru di Era Revolusi Industri 4.0. *Ilmiah Kependidikan*, 14(2), 175–181.
- Anam, K., Mulasi, S., & Rohana, S. (2021). No Title. *Journal of Primary Education*, 2(2).
- Ariani, Meiliyah, et al. Penerapan Media Pembelajaran Era Digital. PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2023.
- Ashsiddiqi, Hasbi. "Kompetensi sosial guru dalam pembelajaran dan pengembangannya." *Ta'dib: Jurnal Pendidikan Islam* 17.01 (2012): 61-71.
- Darmadi, Hamid. "Tugas, peran, kompetensi, dan tanggung jawab menjadi guru profesional." *Edukasi: Jurnal Pendidikan* 13.2 (2015): 161-174.
- Fadilah, Ninik Uswatun. "Media Pembelajaran." *Kemenag 1000* (2019): 1-6.
- Hamid, Abdul. "Guru profesional." *Al-Falah: Jurnal Ilmiah Keislaman dan Kemasyarakatan* 17.2 (2017): 274-285.
- Hatta, M. (2018). *Empat Kompetensi Untuk Membangun Profesionalisme Guru*.
- Hazmi, Nahdatul. "Tugas guru dalam proses pembelajaran." *Journal of Education and Instruction (JOEAI)* 2.1 (2019): 56-65.
- L, I., & Astuti, T. (2023). Analisis Kompetensi Profesional Guru dalam Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif (Studi Kasus di SD Muhammadiyah 01 Pencongan. *Elementary Education*, 12(1), 10–18.
- Muzakki, F. I. (n.d.). *Membelajarkan Generasi Digital di SD*.
- Nurfadhillah, Septy. MEDIA PEMBELAJARAN Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran. CV Jejak (Jejak Publisher), 2021.
- Nurutami, R., & Adman. (2016). Kompetensi Profesional Guru Sebagai

- Determinan Terhadap Minat Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 1(1), 119–127.
- Pratiwi, Yani, and Aninditya Sri Nugraheni. "Problematika Guru Dalam Mengembangkan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Di SD/MI." *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 11.5 (2022): 1479-1490.
- Pratiwi, Yani, and Aninditya Sri Nugraheni. "Problematika Guru Dalam Mengembangkan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Di SD/MI." *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 11.5 (2022): 1479-1490.
- Ramaliya. (2018). Pengembangan Kompetensi Guru dalam Pembelajaran. *Bidayah : Studi Ilmu-Ilmu Keislaman*, 9.
- Riyana, Cepy. Media pembelajaran. KEMENAG RI, 2012
- Sanusi, Hary Priatna. "Peran Guru PAI Dalam pengembangan Nuansa religius di sekolah." *Jurnal Pendidikan Agama Islam-Ta'lim* 11.2 (2013): 143-153
- Sari, M., Elvira, D. N., Aprilia, N., & Dwi R, S. F. (2024). *Media Pembelajaran Berbasis Digital Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Pelajaran Bahasa Indonesia*. 18(1), 205–218.
- Sitepu, E. N. (2021). Media Pembelajaran Brbasis Digital. *Prosiding Pendidikan Dasar*, 1(1). <https://doi.org/10.34007/ppd.v1.1.195>
- Sitepu, Ekalias Noka. "Media Pembelajaran Berbasis Digital." *Prosiding Pendidikan Dasar* 1.1 (2022): 242-248.
- Sugiyono, P. D. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (19th ed.). Alfabeta.
- Soemantri, Sandha. "Pelatihan membuat media pembelajaran digital." *Aksiologi*: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat 3.1 (2019): 64-69.
- Wahyudi. (2010). Standar Kompetensi Profesional Guru. *Pendidikan Sosiologi Dan Humaniora*, 1(2).

Winda, Rose, and Febrina Dafit. "*Analisis kesulitan guru dalam penggunaan media pembelajaran online di sekolah dasar.*" *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran* 4.2 (2021): 211-221.

Yestiani, Dea Kiki, and Nabila Zahwa. "Peran guru dalam pembelajaran pada siswa sekolah dasar." *Fondatia* 4.1 (2020): 41-47.

Lampiran 1. Lembar Hasil Observasi

Hasil Observasi Kepada Guru Kelas VI

Observasi Pertama

Tanggal : 14 Mei 2024

Aspek Penilaian	Deskriptor	Keterangan
Pra Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membuat dan merancang pembelajaran 2. Mempersiapkan siswa, alat dan media pembelajaran 	Sejauh hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti, guru I tidak melakukan kegiatan merancang media pembelajaran dan mempersiapkan alat dan media pembelajaran
Membuka	<ol style="list-style-type: none"> 1. Melakukan kegiatan apersepsi 	Guru I melakukan kegiatan apersepsi dengan menggunakan verbal
Kegiatan Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menyampaikan materi yang akan dijelaskan 2. Melaksanakan kegiatan pembelajaran 3. Pemanfaatan Media Pembelajaran 	Guru I melakukan kegiatan inti dengan baik namun tetap tidak menggunakan media pembelajaran berbasis digital dalam penyampaian materi. Tidak ada

		pemanfaatan media pembelajaran
Pemanfaatan media pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menggunakan media pembelajaran berbasis digital 2. melibatkan siswa dalam pemanfaatan media pembelajaran berbasis digital 	Dari kegiatan pembuka sampai kegiatan inti guru I tidak memanfaatkan media pembelajaran berbasis digital , sehingga tidak ada kegiatan yang melibatkan siswa dalam penggunaan media pembelajaran berbasis digital
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. menutup pembelajaran 2. melakukan refleksi 	Dalam kegiatan penutup pun guru I jug tidak ada pemanfaatan media pembelajaran berbasis digital

Observasi ke Dua

Tanggal : 15 Mei 2024

Aspek Penilaian	Deskriptor	Keterangan
Pra Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membuat dan merancang pembelajaran 2. Mempersiapkan siswa, alat dan media pembelajaran 	Sejauh hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti, guru I tidak melakukan kegiatan merancang media pembelajaran dan mempersiapkan alat dan media pembelajaran
Membuka	<ol style="list-style-type: none"> 1. Melakukan kegiatan apersepsi 	Guru I melakukan kegiatan apersepsi dengan menggunakan verbal
Kegiatan Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menyampaikan materi yang akan dijelaskan 2. Melaksanakan kegiatan pembelajaran 3. Pemanfaatan Media Pembelajaran 	Guru I melakukan kegiatan inti dengan baik namun tetap tidak menggunakan media pembelajaran berbasis digital dalam penyampaian materi. Tidak ada pemanfaatan media pembelajaran
Pemanfaatan media	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menggunakan media 	Dari kegiatan

pembelajaran	<p>pembelajaran berbasis digital</p> <p>2. melibatkan siswa dalam pemanfaatan media pembelajaran berbasis digital</p>	<p>pembuka sampai kegiatan inti guru I tidak memanfaatkan media pembelajaran berbasis digital , sehingga tidak ada kegiatan yang melibatkan siswa dalam penggunaan media pembelajaran berbasis digital</p>
Penutup	<p>1. menutup pembelajaran</p> <p>2. melakukan refleksi</p>	<p>Dalam kegiatan penutup pun guru I jug tidak ada pemanfaatan media pembelajaran berbasis digital</p>

Observasi ke Tiga

Tanggal : 16 Mei 2024

Aspek Penilaian	Deskriptor	Keterangan
Pra Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membuat dan merancang pembelajaran 2. Mempersiapkan siswa, alat dan media pembelajaran 	Sejauh hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti, guru I tidak melakukan kegiatan merancang media pembelajaran dan mempersiapkan alat dan media pembelajaran
Membuka	<ol style="list-style-type: none"> 1. Melakukan kegiatan apersepsi 	Guru I melakukan kegiatan apersepsi dengan menggunakan verbal
Kegiatan Inti	<ol style="list-style-type: none"> 2. Menyampaikan materi yang akan dijelaskan 3. Melaksanakan kegiatan pembelajaran 4. Pemanfaatan Media Pembelajaran 	Guru I melakukan kegiatan inti dengan baik namun tetap tidak menggunakan media pembelajaran berbasis digital dalam penyampaian materi. Tidak ada pemanfaatan media pembelajaran
Pemanfaatan media	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menggunakan media 	Dari kegiatan

pembelajaran	<p>pembelajaran berbasis digital</p> <p>2. melibatkan siswa dalam pemanfaatan media pembelajaran berbasis digital</p>	<p>pembuka sampai kegiatan inti guru I tidak memanfaatkan media pembelajaran berbasis digital , sehingga tidak ada kegiatan yang melibatkan siswa dalam penggunaan media pembelajaran berbasis digital</p>
Penutup	<p>1. menutup pembelajaran</p> <p>2. melakukan refleksi</p>	<p>Dalam kegiatan penutup pun guru I jug tidak ada pemanfaatan media pembelajaran berbasis digital</p>

Lampiran 2. Hasil Wawancara

Kegiatan wawancara pertama

Hasil Wawancara Bersama Guru Kelas VI

Tanggal : 14 Mei 2024

NO	Pertanyaan	Keterangan
1	Apakah dalam kegiatan pembelajaran ibu menggunakan media pembelajaran berbasis digital?	“ndak ibuk dak pakek media digital”
2	Apa yang menjadi alasan ibu tidak menggunakan media pembelajaran berbasis digital?	“ibu ini sudah tua sudah umur 55 tahun, jadi ibu ndak terlalu ngerti sama aplikasi sekarang. ditambah daya ingat ibu menurun ibu sudah gampang lupa”
3	Kendala apa saja yang dihadapi ibu dalam membuat media pembelajaran berbasis digital?	“ ya itu tadi karena memang ibu sudah tua, daya ingat menurun jadi gampang lupa. Terus ditambah ibu dak terlalu ngerti sama fitur fiturnya itu. Susah buat ibu yang sudah umur segini. Apalagi dulu ibu ngajar belum kenal digital kan. Jadi pas trend digital saat ibu sudah tua jadi susah untuk beradaptasi untuk ibu”

4	Aplikasi apa yang ibu tau yang biasanya digunakan dalam pembelajaran?	“ibu taunya itu hanya canva, power point, ms word, palingan juga youtube”
5	Apakah ibu bisa pakai laptop secara mandiri?	“bisa, hal hal mendasar yang tidak berat ibu bisa. Menghubungkan ke wifi ibu bisa. Bukak google ibu juga bisa. Pokok dah susah ibu bisa mel”
6	Kalau menggunakan LCD bu?	“jujur kalau pakai lcd ibu harus dibantu sama pak gilang mel, takut rusak kalau pakai sendiri”
7	Apakah ibu pernah mengikuti kegiatan workshop yang berhubungan dengan pembuatan media pembelajaran berbasis digital?	“Pernah tapi cuman 2 kali apa gitu ya mel, sudah lama sekali. Itu bikin media pembelajaran dari canva. Sangking ya gitu mel. Ibuk dak ngerti. Sulit untuk mau paham. Pencet ini muncul apa pencet itu muncul apa. Bingung ke ibu, jadi ibu memilih yasudah tidak usah pakai media digital, kan banyak cara lain”
8	Apakah saran dan prasaran disekolah sudah lengkap untuk mendukung membuat media pembelajaran berbasis digital?	“ya adanya gini mel, LCD sekolah cuman punya 2. Wifi juga di kelas VI ga sampe. Ibu untung punya laptop sendiri kadang kalau mau nganu wifi

		minta tolong pak gilang untuk nganu hotspot dari hpnya ibuk”
9	Apa karena malas juga jadi alasan ibu tidak menggunakan media pembelajaran berbasis digital?	“engga juga mel kalo dikatakn malas, ibu itu hanya gaterlalu menguasai. Pokok aplikasi sekarang itu susah”
10	Setelah melakukan obrolan dengan guru disini, katanya bu irma sering sekali tanya dan bertukar fikiran tentang apa apa saja yang menjadi trend pembelajaran? apa benar bu?	“iya nmanyanya guru kan harus gitu ya mel, tapi ibuk kalau sudah tau kalau semisal trendnya itu pakai canva atau pakai apa gitu yang sekiranya anak anak suka. Ya ibu pelajari ya gitu hasilnya ibu tetap gabisa. Ya jadi ibu berceramah saja ke anka anak. Sama buku itu dah mel, atau pakai alat peraga yang ada digudang deket perpus itu kan banyak itu disana mel lebih nyaman ke ibu jadi ibu gaperlu bingung-bingung lagi. Jadi pakai cara lama tapi alhamdulillah anak anak paham mel”
11	Bu kalau misal disuruh merancang atau mendesain media pembelajaran gimana bu?	“ibuk ini dak kreatif mel, idenya dak ada dah. Kan Ibuk sudah bilang kalau misal ibuk ini sudah

		tua. Gimana rah mel kalau sudah tua. Terbatas semuanya”
12	Kurangnya waktu dan tenaga	“sebenarnya mel, kalau ibuk bisa pasti dikerjakan masalahnya ibuk dabisa”
13	Kalau masalah biaya?	“ndak mel, ibu masih bisa”

Kegiatan Wawancara Ketiga

Hasil wawancara dengan kepala sekolah

Tanggal : 8 Mei 2024

NO	Pertanyaan	Keterangan
1	Apakah dalam proses pembelajaran guru kelas diwajibkan menggunakan media pembelajaran khususnya media pembelajaran berbasis digital?	"sebenarnya dari saya sebagai kepala sekolah memberikan kebebasan untuk guru. Senyamannya saja. Cuma memang lebih baik untuk menggunakan media pembelajaran"
2	dalam penggunaan media pembelajaran berbasis digital, apakah sekolah memberikan ruang untuk guru meningkatkan kemahirannya dalam berdigital?	"belum ada, cuma memang dulu sempat ada dari gugus. Cuma saya lupa, dan itu hanya dua kali saja kalau tidak salah ya. Terus sekolah belum pernah mengadakan pelatihan pelatihan kayak gitu"
3	Terkait sarana dan prasarana yang ada di sekolah bagaimana bu?	"kalau disini memang kita hanya punya 2 LCD ya, mau dilengkapi juga serba terbatas dari pendanaan. Internet ada, disini wifi ada"

Kegiatan Wawancara Keempat

Hasil wawancara bersama siswa

Tanggal : 14 Mei 2024

NO	Pertanyaan	Keterangan
1	Apakah kalian senang diajari oleh ibu A? Apa yang membuat kalian senang?	“senang bu, karena bu I menyenangkan kalau dalam menyampaikan materi atau kasih wejangan wejangan”
2	Dalam penyampaian materi ibu A kalian mudah mencerna atau malah sebaliknya?	“iya bu”
3	Apakah ibu A pernah memutar video atau animasi selama pembelajaran?	“tidak pernah, tapi dulu pernah sudah lama sekali saat berlatih gerakan senam”
4	Ibu A pernah menggunakan sound audio atau LCD dalam pembelajaran?	“tidak bu”
5	Apakah kalian ingin belajar menggunakan video atau animasi yang ditayangkan melalui LCD?	“sangat ingin bu, seperti saat guru PPL mengajar di kelas VI dulu yang main game sama video”

Lampiran 3. Dokumentasi



Gambar 1. Wawancara Bersama Kepala Sekolah



Gambar 2. Wawancara Bersama Siswa Kelas VI



Gambar 3. Wawancara Bersama Guru Kelas VI



Gambar 4. Suasana Kelas Saat Proses Pembelajaran

Lampiran 4. Catatan Harian

Catatan Harian Penelitian SD Negeri 9 Patokan

No	Tanggal	Keterangan
1	2 Mei 2024.	<ul style="list-style-type: none"> - Peneliti Melakukan Surat Keterangan Untuk Izin Penelitian kepada Kepala Sekolah. - Peneliti mengobservasi kelas 3 sekaligus menemani izin untuk mengadakan wawancara
2.	3 Mei 2024	<ul style="list-style-type: none"> - Peneliti Melakukan Wawancara kepada guru yang didapatkan wawancara - Peneliti Melakukan Observasi di kelas (guru siswa sendiri, siswa aktif dan pasif, dan mendampingi siswa)
3.	6 Mei 2024	<ul style="list-style-type: none"> - Melakukan wawancara dengan Kepala Sekolah dan di lanjut wawancara dengan Siswa kelas 3 - mencari informasi lapangan dengan guru di SDN 9 Patokan - observasi wawancara di dalam kelas (kelas main samu) - pulang sekolah wawancara dgn guru kelas 3
4.	7 Mei 2024	<p>Peneliti melakukan wawancara dengan guru kelas 3 kembali. tentang guru kelas 3 ingin peneliti melakukan sebuah media/tesis dalam hasil penelitian.</p>
5.	8 Mei 2024	
6	13 Mei 2024	<ul style="list-style-type: none"> - meninjau data guru, setelah kepada TU - Peneliti tidak melanjutkan wawancara guru kelas 3 karena waktunya. guru kelas 3 sulit - Peneliti untuk wawancara keal jika ya di mediasi
7	19 Mei 2024.	<ul style="list-style-type: none"> - peneliti mengadakan wawancara dengan guru kelas 6. guru berada dalam hal ini bahwa guru SDN - wawancara! keal dan dalam wawancara media dan pelaksanaan wawancara di kelas.

No	Tanggal	Keterangan
		<p>mengobservasi kelas C</p> <p>: Selama pembelajaran berlangsung guru tidak menggunakan media pembelajaran apapun kecuali buku, menggunakan metode ceramah.</p>
	19 Mei 2019	<p>warman cara dengan guru kelas C</p> <p>dilaksanakan dengan cara dgn ^{sejua} kelas C.</p>
	15 Mei 2019	<p>- Kualitas pembelajaran ketepatan hasil ada update ke-taman caranya masih sama.</p>
		<p>- Peneliti menemukan praktik guru kelas C memiliki klonis kepada staf tu untuk membantu merencanakan dan yang sulit dilakukan dan membantu edit file yang mana guru kelas C kesulitan untuk melakukan hal itu.</p>
	16 Mei 2019.	<p>- Peneliti meneliti KPR kepada guru kelas C</p> <p>yang mana dalam hal ini peneliti dibuat bingung, karena dalam KPR yang ke-2 sangat penting LCD yang proses pembelajaran hari ini yaitu menggunakan LCD sama sekali</p> <p>- KPR tidak berbasis Suman yang download di web.</p>