



PROBLEMATIKA GURU DALAM MENGEMBANGKAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA DI SD/MI

Yani Pratiwi¹, Aninditya Sri Nugraheni²

^{1,2} UIN Sunan Kalijaga/Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Yogyakarta, Indonesia
¹Pratiwiyani89@gmail.com, ²aninditya.nugraheni@uin-suka.ac.id

TEACHERS' PROBLEMS IN DEVELOPING MULTIMEDIA-BASED LEARNING MEDIA AT SD/MI

ARTICLE HISTORY

Submitted:
08 Maret 2022
08th March 2022

Accepted:
12 September 2022
12th September 2022

Published:
24 Oktober 2022
24th October 2022

ABSTRACT

Abstract: Multimedia-based learning media is very important to be developed in order to support the continuity of the learning process. However, teacher experience problems when they intend to develop multimedia-based learning media and the teachers often use existing learning media. Hence, the research in this article will discuss the problems of teachers in developing multimedia-based learning media and the efforts that should be applied at MIN 2 South OKU in order to ease teachers to develop multimedia-based learning media. The research method used was a qualitative research method based on field research. The research was conducted at MIN 2 South OKU, which involved the principal, teachers, and students at the school. It was obtained that the results of the teachers' problems in developing multimedia-based learning media in elementary schools were 1) not having much time, 2) difficulty in using digital editor tools, 3) the ages, 4) cost that was quite expensive, 5) lack of knowledge, and 6) network constraints and efforts that should be made to minimize the existing problems through conducting training, mutual cooperation among the teachers, discussing the funds for learning media, and giving appreciation.

Keywords: *problematics, learning media, multimedia*

Abstrak: Media pembelajaran berbasis multimedia penting untuk dikembangkan guna membantu keberlangsungan proses pembelajaran. Namun guru mengalami kendala pada saat ingin mengembangkan media pembelajaran berbasis multimedia, dan guru kerap menggunakan media pembelajaran yang sudah ada saja. Maka dari itu penelitian dalam artikel ini akan membahas apa saja problematika guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis multimedia dan apa saja upaya yang sebaiknya di terapkan di MIN 2 OKU Selatan agar bisa mempermudah guru dalam pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia. Penelitian menggunakan metode penelitian kualitatif yang berbasis field research atau penelitian lapangan. Penelitian dilakukan di MIN 2 OKU Selatan yang mana objek penelitiannya melibatkan kepala sekolah, guru dan siswa. Diperoleh hasil bahwa problematika guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis multimedia adalah 1) tak mempunyai banyak waktu, 2) kesulitan menggunakan alat editor digital, 3) faktor umur, 4) biaya yang cukup mahal, 5) minimnya pengetahuan, dan 6) terkendala jaringan serta upaya yang sebaiknya dilakukan untuk meminimalisir problematika yang ada yaitu dengan mengadakan pelatihan, saling bekerja sama antar guru, mendiskusikan dana untuk media pembelajaran, dan memberikan apresiasi.

Kata Kunci: *problematika, media pembelajaran, multimedia.*

CITATION

Pratiwi, Y., & Nugraheni, A. S. (2022). Problematika Guru dalam Mengembangkan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia di SD/MI. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11 (5), 1479-1490. DOI: <http://dx.doi.org/10.33578/jpkip.v11i5.8977>.

PENDAHULUAN

Media pembelajaran sangat penting dikembangkan untuk membantu proses pembelajaran. Media pembelajaran harus diterapkan dalam proses pembelajaran untuk mengarahkan perhatian siswa untuk lebih meningkatkan hasil belajar siswa pada saat proses pembelajaran. (Arista & Rakhma, 2020).

Peningkatan kualitas pembelajaran adalah dasar yang merupakan titik fokus pertimbangan dan kualitas pengembangan lebih lanjut adalah tujuan dari semua tingkat pengajaran, dengan pencapaian pembelajaran nilai, itu akan meningkatkan mutu pembelajaran. Salah satu bagian pembelajaran adalah media pembelajaran. Mengenai kemajuan informasi dan teknologi, khususnya di bidang pendidikan, semakin dicari adanya berbagai media pembelajaran mulai dari pendidikan tingkat rendah hingga tingkat yang lebih tinggi. Bertekad untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dengan alasan bahwa dengan meningkatkan pada kualitas, itu akan memudahkan pencapaian tujuan.

Media pembelajaran inovasi berfungsi sebagai peningkatan di antara pendidik dan siswa. Fungsi media yang lain adalah menyampaikan pesan dari sumber dengan cara yang tersusun, sehingga pembelajaran menjadi kondusif. (Nazhiroh, Jazeri, & Maunah, 2021). Guru membutuhkan media yang inovatif pada saat mengajar di dalam kelas terkhusus pada sekolah tingkat dasar. Mendidik anak usia dasar membutuhkan usaha yang maksimal agar materi yang diajarkan bisa tersampaikan dan diterima dengan baik oleh siswa. Akan lebih mudah dipahami oleh siswa apabila materi ajar yang disampaikan disertai dengan media yang menarik sehingga siswa bersemangat untuk belajar.

Namun guru terkadang mengabaikan pentingnya media pembelajaran. Akomodasi materi hanya untuk keperluan buku cetak di sekolah dan dimaknai melalui teknik ceramah. Media Pembelajaran secara keseluruhan merupakan instrumen untuk mendidik dan

menumbuhkan pengalaman. Semua itu dapat dimanfaatkan untuk memperkuat pertimbangan, perasaan, pertimbangan dan kapasitas atau memperoleh kemampuan sehingga dapat memberi dorongan pada proses belajar. Media pembelajaran adalah sarana yang sebenarnya untuk menyampaikan isi/materi pembelajaran, misalnya buku, film, rekaman, dan lain-lain. (Anam & Choifin, 2017). Tugas pendidik adalah menjadi kunci keberhasilan dalam mengembangkan misi pendidikan dan membantu pengajaran di sekolah serta bertanggung jawab untuk mengatur, mengkoordinasikan dan membuat lingkungan yang kondusif yang mendorong siswa untuk melakukan kegiatan di kelas.

Berdasarkan wawancara bersama kepala sekolah, guru dan siswa kelas MIN 2 OKU Selatan, ibu D mengatakan bahwa "media pembelajaran sangatlah menunjang proses pembelajaran di kelas, namun guru di MIN 2 OKU Selatan belum memaksimalkan pengembangan media pelajaran dikarenakan kurangnya edukasi mengenai media pembelajaran terutama guru senior. Selain itu rasa malas menjadi momok bagi guru-guru dalam mengembangkan media pembelajaran". Sedangkan kepala sekolah MIN 2 OKU Selatan mengatakan bahwa "saya sudah mencoba memberlakukan peraturan bahwa media pembelajaran harus dikembangkan guna meningkatkan motivasi siswa dalam proses pembelajaran". Dan salah satu siswa kelas IV yaitu A mengatakan bahwa "media pembelajaran akan membuatnya semangat belajar, guru-guru di MIN 2 OKU Selatan jarang menerapkannya di kelas, biasanya yang menerapkan media pembelajaran di kelas jika ada mahasiswa magang dan membuat siswa sangat antusias mengikuti proses pembelajaran".

Berdasarkan pembahasan di atas, penelitian ini akan mengkaji permasalahan pendidik dalam mengembangkan media pembelajaran di MIN 2 OKU Selatan, salah satu penentu hasil belajar siswa dalam

pendidikan adalah kemampuan guru dalam memanfaatkan media pembelajaran. Namun lucunya masih ada pengajar yang kurang siap dalam mengembangkan media pembelajaran. Hal ini bertentangan dengan kapasitas dan kewajiban guru sebagai pengajar. Maka untuk mengatasi permasalahan tersebut guru harus mengembangkan wawasannya tentang media pembelajaran dan diharapkan berusaha untuk mengatasi problematika yang ada.

KAJIAN TEORI

Media Pembelajaran

Kata media berasal dari kata “medium” yang berasal dari bahasa latin yang berarti “peranta”. Pengertian lebih lanjut tentang media adalah “sesuatu yang membawa informasi dari sumbernya untuk diteruskan kepada penerimanya”.(Alwi, 2017) . Informasi ini berada dalam siklus korespondensi. Jelas dalam siklus korespondensi harus ada empat bagian, khususnya; sumber informasi, informasi, dan penerima manfaat informasi serta media itu sendiri.(Istiqlal, 2018). 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. Menurut Purnamawati dan Eldarni, media adalah apa saja yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim kepada pengumpul, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa sehingga terjadi proses belajar. Media dicirikan sebagai instrumen khusus yang digunakan untuk membawa informasi dari sumber ke penerima.(Herawati Daulae, 2019). Media pembelajaran yaitu alat perasa yang akan berfungsi dengan baik jika media tersebut dapat memberikan kesempatan tumbuh kembang yang signifikan dan menarik bagi anak.(Andrijati, 2014).

Dalam proses pembelajaran, media pembelajaran adalah wadah dan penyalur pesan dari sumber pesan, untuk situasi ini

pendidik kepada penerima pesan yaitu siswa. Dalam perspektif yang lebih luas, Yusufhadi Miarso mencirikan media sebagai apa saja yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa untuk mendorong terjadinya proses belajar.(Mahnun, 2020). Media Pembelajaran secara keseluruhan adalah perangkat untuk mendidik dan mengembangkan pendidikan. Semua itu dapat dimanfaatkan untuk menghidupkan suasana, perasaan, pertimbangan dan kemampuan atau memperoleh kemampuan sehingga dapat mendukung proses pembelajaran. Media pembelajaran adalah sarana yang sebenarnya untuk menyampaikan isi/materi pembelajaran, misalnya buku, film, rekaman, dan lain-lain.(Anam & Choifin, 2017).

Media pembelajaran adalah suatu sarana yang dimanfaatkan atau digunakan agar pendidikan dapat berlangsung dengan baik, bergerak lebih dekat atau bekerja sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Keunggulan masing-masing media pembelajaran bergantung pada kesiapan dan kapasitas pendidik dan peserta didik untuk menyampaikan dan menghubungkan dengan pesan yang terkandung dalam media pembelajaran yang digunakan.(Alwi, 2017). Pemanfaatan media pembelajaran pada tahap *show direction* akan sangat membantu kelangsungan pembelajaran dengan penanganan dan penyampaian pesan dan isi pada saat itu. (Hayes, Hardian, & Sumekar, 2017). Media pembelajaran yang digunakan harus direncanakan sesuai dengan program pendidikan sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara ideal, hal ini sesuai dengan penilaian bahwa untuk menghasilkan pembelajaran yang layak, rencana media yang digunakan harus disesuaikan dengan rencana pendidikan yang digunakan. , khususnya media pembelajaran sangat bermanfaat bagi siswa sekolah dasar dalam memahami materi.(Nazhiroh et al., 2021)

Multimedia

Multimedia merupakan media yang tersedia karena peningkatan inovasi yang cepat. (Ningsih, 2021) Multimedia adalah bermacam-macam perpaduan desain, pesan, suara, video, dan keaktifan yang menjadi satu kesatuan dan bersama-sama menampilkan data, pesan, atau isi pelajaran. (Indriani, 2018) Multimedia adalah perpaduan pesan, keahlian, suara, gambar, gerakan, video, yang disampaikan melalui PC atau dikontrol dengan hati-hati dan dapat disampaikan atau dikontrol secara intuitif. (Tresnawati, Satria, & Adinugraha, 2016)

Multimedia berasal dari kata multi yang berarti banyak atau berbeda dan kata media yang berarti alat untuk menyampaikan pesan. Akibatnya, multimedia berarti perpaduan dari teks yang berbeda, realistis, suara, visual dan media yang berbeda dikonsolidasikan dalam satu perangkat. (Ali Mudlofir, 2017) Pembelajaran berbasis multimedia merupakan salah satu penemuan yang memanfaatkan PC atau media campuran dengan bantuan Android. Multimedia tentunya dalam pemanfaatannya membutuhkan PC atau android, dalam pemanfaatannya membutuhkan perangkat dan koneksi selain itu dapat diakses melalui internet, dan mengikuti hal-hal yang ada di media interaktif tersebut. Kita dapat belajar lebih efektif dengan penglihatan dan suara ini karena kita dapat membaca materi dalam satu perangkat dengan berbagai media. (Santi Ratna Dewi, 2018)

Keistimewaan media adalah 1) Multimedia dalam pendidikan berbasis PC, 2) Multimedia mengoordinasikan berbagai media (teks, gambar, suara, video, dan gerakan) dalam satu program dengan cermat, 3) Multimedia memberikan siklus cerdas dan memberikan kritik sederhana, 4) Multimedia memberikan kesempatan siswa dalam menentukan topik, 5) Multimedia memberikan kemudahan pengendalian yang efisien dalam pembelajaran. (Nilla Heryanti, 2021)

Tujuan penggunaan multimedia dalam pembelajaran menurut Daryanto adalah (Sudjana (2010, 2019) :

1. Penggunaan multimedia dengan melibatkan multimedia merupakan jawaban dalam mengerjakan sifat pembelajaran yang dilakukan di kelas dan membuat pilihan berbeda dengan pembatasan mendidik yang dilakukan oleh guru.
2. Maju dengan memanfaatkan multimedia untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan menumbuhkan wawasan dan keinovasian guru dalam merencanakan kemajuan yang terbuka dan intuitif serta metode untuk mengatasi masalah di tengah kesibukan guru.

Pengembangan media pembelajaran ini kemudian dimanfaatkan ke dalam pembelajaran di kelas untuk mencari cara menggantikan atau sebagai pelengkap pembelajaran reguler.

Macam-macam media pembelajaran

Dilihat dari sifatnya, media dapat dikelompokkan menjadi media auditif, visual, dan audio visual. Sejauh jangkauan, ada media radio dan TV serta film slide, film, dan rekaman. Dari segi penggunaan, media dapat dikelompokkan menjadi media proyeksi dan non-proyeksi. (Suryaman, 2010). Media pembelajaran memiliki jenis yang beragam. Secara umum, media digambarkan oleh tiga komponen utama, yaitu: suara, visual, dan gerakan. Menurut Rudy Brets, ada 7 (tujuh) klasifikasi media, lebih spesifiknya: (Luh & Ekayani, 2021)

- 1 Media audio visual gerak, misalnya film suara, kaset video, film, televisi.
- 2 Media audio visual senyap, misalnya film soundtrack, halaman suara.
- 3 Suara semi-gerakan, misalnya, bersuara jauh dari komposisi.
- 4 Media visual yang bergerak, seperti film yang tenang.
- 4 Media visual senyap, misalnya halaman cetak, foto, amplifier, slide hening.
- 5 Media audio, misalnya radio, telepon, pita suara
- 6 Media cetak, misalnya buku, modul, bahan ajar mandiri.

Adapun tujuan dari media pembelajaran yaitu:

- 1 Mempermudah proses belajar- mengajar.
- 2 Meningkatkan efektivitas pendidikan dan pembelajaran.
- 3 Pertahankan pentingnya target pembelajaran.
- 4 Membantu konsentrasi Mahasiswa.

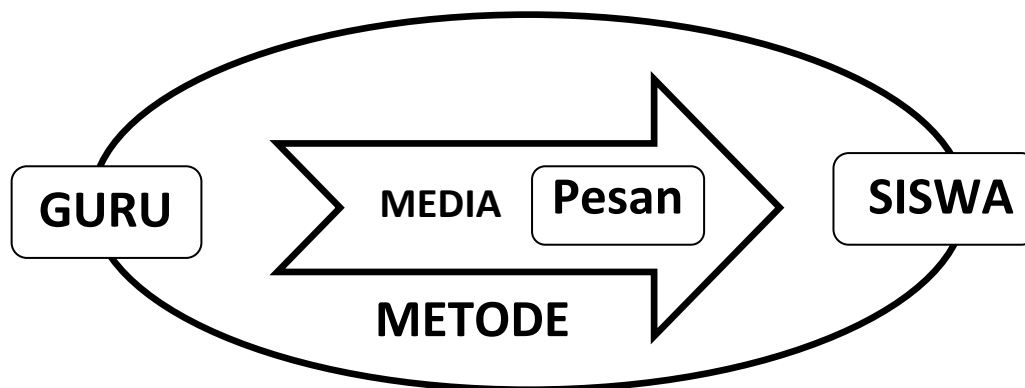
Ada empat landasan dalam penggunaan media pembelajaran yaitu:

1. Landasan Psikologis. Belajar adalah proses yang kompleks dan unik, artinya, seseorang yang belajar melibatkan segala aspek- aspek kepribadiannya, baik itu fisik maupun mental. Setiap orang memunculkan perilaku belajar yang berbeda. Keunikan perilaku belajar ini disebabkan oleh adanya perbedaan karakteristik yang menentukan perilaku belajar itu sendiri, seperti: gaya belajar (visual vs auditif), gaya kognitif (field independent vs field dependent), bakat, minat, tingkat kecerdasan, kematangan intelektual dan lainnya.
2. Landasan Teknologis Sasaran akhir dari teknologi pembelajaran adalah memudahkan belajar siswa. Untuk mencapai sasaran akhir ini, teknologi-teknologi dibidang pembelajaran mengembangkan berbagai sumber belajar untuk memenuhi kebutuhan setiap siswa sesuai dengan karakteristiknya.
3. Landasan Empiris. Berbagai temuan penelitian yang menunjukkan bahwa ada interaksi antara penggunaan media pembelajaran dan karakteristik belajar

siswa dalam menentukan hasil belajar siswa. Artinya, bahwa siswa akan mendapat keuntungan yang signifikan bila ia belajar dengan menggunakan media yang sesuai dengan karakteristiknya. Siswa yang memiliki gaya belajar visual akan lebih mendapatkan keuntungan dari menggunakan media visual, seperti film, video, gambar atau diagram. Sedangkan siswa yang memiliki gaya belajar auditif lebih mendapatkan keuntungan dari penggunaan media pembelajaran auditif, seperti rekaman suara, radio atau ceramah dari guru/ pengajar.

4. Landasan filosofis. Ada suatu pandangan, bahwa dengan digunakannya berbagai jenis media hasil teknologi baru di dalam kelas, akan berakibat proses pembelajaran yang kurang manusiawi. Dengan kata lain, penerapan teknologi dalam pembelajaran akan terjadi dehumanisasi. Dengan adanya berbagai media pembelajaran justru siswa dapat mempunyai banyak pilihan untuk digunakan media yang lebih sesuai dengan karakteristik pribadinya.

Ditinjau dari proses pembelajaran maka fungsi media adalah sebagai pembawa informasi dari sumber (pembelajar/guru) ke penerima (pebelajar/siswa). Sedangkan metode adalah prosedur untuk membantu siswa dalam menerima dan memperoleh informasi guna mencapai tujuan pembelajaran. (Jannah, 2009) Fungsi media pembelajaran dapat diperjelas dalam bagan berikut:



Bagan 1. Fungsi Media Pembelajaran

Derek Rowntree menjelaskan bahwa fungsi media dalam pembelajaran antara lain:

1. Dapat membangkitkan motivasi siswa dalam menerima pesan.
2. Menimbulkan respon siswa dalam menanggapi stimulus yang terkandung dalam media. Lebih mempermudah siswa untuk mengulangi pesan yang terdapat dalam media.
3. Dapat memberikan masukan (umpan balik lebih cepat).
4. Dapat merangsang siswa untuk mengadakan latihan.

Fungsi media pembelajaran bagi guru adalah untuk : (Rohani, 2019)

1. Memberikan pedoman, arah untuk mencapai tujuan.
2. Memahami desain dan pengelompokan mendidik yang hebat.
3. Berikan struktur yang efisien untuk mengajar yang baik.
4. Bekerja dengan kontrol pendidik dari materi.
5. Membantu ketepatan, ketelitian dalam pengenalan materi
6. Bangun keberanian seorang guru.
7. Meningkatkan kualitas pelajaran.

Adapun fungsi media pembelajaran bagi siswa adalah untuk :

1. Meningkatkan inspirasi belajar siswa.
2. Memberi dan meningkatkan keragaman belajar siswa.

3. Berikan konstruksi topik dan buat lebih mudah dipelajari siswa
4. Memberikan inti informasi, pokok-pokok secara sistematis sehingga memudahkan pembelajar untuk belajar

METODE PENELITIAN

Penelitian dalam penelitian ini bersifat subjektif. Objek penelitian adalah penelitian lapangan (*Field Research*). Metodologi penelitian ini adalah penelitian berorientasi konteks. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi. Subjek dalam penelitian ini adalah Kepala Sekolah, Guru dan Siswa. Sumber data utama dalam eksplorasi ini adalah problematika guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis multimedia di MIN 2 OKU Selatan, metode penelitiannya menggunakan teknik penelitian kualitatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Media Pembelajaran yang pernah diterapkan di SD Negeri 104 Palembang

MIN 2 OKU Selatan terletak di Desa Kemu, Kec. Pulau Beringin, Kabupaten OKU Selatan tepatnya di Sebelah kanan jalan raya desa Kemu Induk. Sekolah ini berada di pedesaan yang masih asri dan memiliki suhu udara 15°C. Kondisi listrik di daerah ini sering padam dan karena padamnya listrik tersebut

akan mengakibatkan jaringan yang tak stabil bahkan jaringannya bisa hilang.

Adapun media pembelajaran sudah diterapkan sejak lama di MIN 2 OKU Selatan, seperti media visual, media audio, dan media audio visual. Namun karena ketertinggalan pemahaman tentang media pembelajaran terbaru atau media pembelajaran yang sesuai perkembangan zaman, membuat guru terbiasa menerapkan media yang ada saja. Berikut media pembelajaran yang sudah diterapkan di MIN 2 OKU Selatan.

1. Media Pembelajaran Visual

Media pembelajaran visual yaitu media yang berupa gambar baik gambar yang cetak atau gambar yang ditampilkan di layar monitor. Seperti pada materi klasifikasi hewan, guru mencetak gambar di kertas HVS lalu diperlihatkan di kelas lalu siswa pun memperhatikan penjelasan guru sembari melihat gambar yang diperlihatkan guru di depan kelas. Untuk guru yang bisa menggunakan layar proyektor, guru memanfaatkan alat tersebut untuk menampilkan gambar sesuai dengan materi.

2. Media Audio

Media audio adalah media yang berupa suara tanpa adanya gambar. Biasanya guru membawa speaker pribadi, lalu guru memutar sebuah lagu yang berhubungan dengan materi. Atau guru biasanya memutar instrumen

lagu dan liriknya dibuat langsung oleh guru dan dinyanyikan di dalam kelas secara bersamaan. Media audio juga diterapkan dalam ice breaking untuk membuat suasana kelas menjadi menyenangkan. Namun jika guru yang tak mempunyai speaker pribadi, akan kesulitan menerapkan hal ini dan akhirnya guru hanya menjelaskan materi sesuai yang ada di buku paket saja.

3. Media Audio Visual

Media audio visual yaitu berupa Media gambar dengan diisi suara, atau gambar yang bergerak lalu disertai dengan suara. Seperti Video nyanyian anak-anak, Video dongeng, atau video pembelajaran materi yang disertai dengan suara. Video audio visual sangatlah membantu dalam proses pembelajaran, misalnya dengan menggunakan video pembelajaran yang sudah ada materi dan suaranya, guru akan lebih menghemat energi dan menghemat suara ketika proses pembelajaran, karena materi sudah dijelaskan di dalam video.

Mahasiswa UIN Raden Fatah Palembang sudah pernah menerapkan media audio visual seperti komik digital tematik berbasis kearifan lokal kota Palembang. Berikut medianya :

Contoh media audio visual diterapkan di MIN 2 OKU Selatan.



Gambar 1. Cover Komik Digital



Gambar 2. Opening Story

Media di atas adalah Komik digital Tematik. Produk ini dinamai bahan ajar komik digital berbasis kearifan lokal kota Palembang. Yang dimana produk ini akan dikemas dalam bentuk digital, berisi gambar dan warna sesuai karakteristik siswa kelas III SD/MI. bahasa yang akan digunakan yaitu bahasa Palembang. Materi yang akan diambil yaitu materi tematik tema 1 subtema 3 tentang pertumbuhan Hewan.

Sesuai materi yang diambil, komik digital ini mengambil sebuah cerita yang berlatar di kebun binatang. Di kebun binatang itu ada 4 siswa SD dan seorang penjaga kebun binatang, 4 siswa tersebut mendatangi kebun binatang untuk menanyakan tugas yang

diberikan oleh guru di sekolah, dan penjaga kebun binatang adalah tempat mereka bertanya.

Di dalam materi tematik tema 1 subtema 3 terdapat materi tentang sikap saling menghargai, pertumbuhan dan perkembangbiakan hewan, berhitung, olahraga lompat tali, dan menjaga lingkungan sehat. Materi dikemas menjadi suatu komik agar siswa tertarik dan lebih bersemangat belajar serta lebih mudah untuk memahami materi.

Berikut analisis materi berdasarkan kompetensi (KI) inti dan kompetensi dasar (KD) tema 1 subtema 3 tentang pertumbuhan hewan.

Tabel 1. Kompetensi Inti

NO	Kompetensi Inti
1	Menerima dan menjalankan agama yang dianutnya.
2	Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga.
3	Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati, mendengar, melihat, membaca berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan tuhan dan kegiatannya, benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
4	Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

Tabel 2. Kompetensi Dasar Subtema 3 Pertumbuhan Hewan

NO	Kompetensi Dasar
1	Mengidentifikasi kegiatan pertumbuhan hewan dan hubungannya dengan berbagai bidang kegiatan seperti olahraga, matematika, dan kehidupan sosial di lingkungan sekitar.
2	Menyajikan hasil identifikasi kegiatan pertumbuhan hewan dan hubungannya dengan berbagai bidang kegiatan seperti olahraga, matematika, dan kehidupan sosial di lingkungan sekitar.

Berdasarkan KI dan KD pada tabel tersebut dapat disimpulkan bahwa diharapkan siswa dapat mengidentifikasi berbagai jenis pertumbuhan hewan dan dihubungkan dengan kegiatan berbagai bidang seperti olahraga, matematika dan kegiatan sosial di lingkungan sekitar.

Implementasi Produk dilakukan pada saat siswa belajar daring dengan cara penugasan. Cara ini sudah melalui izin dari

wali kelas IIIA MIN 2 OKU Selatan. Karena belajarnya via grup Whatsapp, maka produk dikirim ke grup beserta link google form yang berisi soal sesuai dengan materi yang ada di dalam komik digital.

Guru memberikan apresiasi kepada mahasiswa yang telah menerapkan media tersebut, namun guru merasa tak mampu untuk mengembangkan media komik digital tersebut. Biasanya guru hanya mengambil video

pembelajaran dari youtube dan menampilkannya di kelas menggunakan layar proyektor. Dan jika materi yang akan diajarkan tidak ada sesuai dengan video pembelajaran yang ada di youtube, maka guru akan mengajarkannya dengan sederhana di dalam kelas.

Struktur kurikulum MIN 2 OKU Selatan

Media pembelajaran yang akan dikembangkan harus mengacu pada struktur kurikulum di MIN 2 OKU Selatan. Struktur kurikulum ini berfungsi sebagai bahan pertimbangan media pembelajaran apa saja yang akan dikembangkan. Berikut struktur kurikulum di MIN 2 OKU Selatan.

Tabel 3. Struktur Model Kurikulum di MIN 2 OKU Selatan

No	Mata Pelajaran	Jumlah Jam Perminggu					
		Kelas					
		1	2	3	4	5	6
1	Bahasa Arab	2	2	2	2	2	2
2	Al-Qur'an Hadits	2	2	2	2	2	2
3	Fiqih	2	2	2	2	2	2
4	Akidah Akhlak	2	2	2	2	2	2
5	Tematik	13	13	13	11	11	11
6	Pjok	2	2	2	2	2	2
7	Matematika	0	0	0	4	4	4
8	Tahsinul Qur'an	1	1	1	0	0	0
9	Tahfidzul Qur'an	0	0	0	1	1	1

Kurikulum di MIN 2 OKU Selatan dirincikan sebagai berikut: Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di MIN 2 OKU Selatan yang dibagi menjadi 4 mata pelajaran khusus bahasa Arab, Al-Quran Hadist, Fiqh dan Akidah Akhlak artinya: 1) menanamkan keyakinan melalui proses persepsi, praktik pengobatan, dan peningkatan informasi, penghayatan, pengamalan, penyesuaian, dan pengalaman siswa tentang Islam sehingga menjadi umat Islam yang senantiasa memupuk rasa percaya diri dan ketakwaannya kepada Allah SWT; 2) Mata pelajaran tematik terdiri dari mata pelajaran yang berbeda yang digabungkan menjadi satu mata pelajaran, bertujuan untuk membuat pembelajaran yang wajar dari semua disiplin dalam mata pelajaran dan membuat siswa dinamis dan imajinatif dalam setiap pengalaman yang berkembang; 3) mata pelajaran Pendidikan Jasmani, yang terdiri dari Olahraga dan Kesehatan ditujukan untuk menanamkan kebiasaan hidup sehat, mengembangkan lebih lanjut kesehatan, dan

kemampuan dalam olahraga, serta menanamkan rasa sportif, kewajiban, disiplin, dan kepercayaan pada siswa; 4) Mata pelajaran matematika, diharapkan dapat memberikan pemahaman tentang rasionalitas dan kemampuan numerik fundamental dalam menguasai ilmu pengetahuan dan inovasi; 5) Latihan Pembiasaan di MIN 2 OKU Selatan Merupakan mata kuliah pembiasaan kualitas yang mendalam dan penanaman/latihan pelajaran agama Islam. Latihan penyesuaian meliputi mengingat Juz Amma dan surat pilihan, doa sehari-hari, Sifat-sifat Allah dan Nabi, senandung Sholawat Nabi, Pembinaan Tilawatil Qur'an.

Memperhatikan struktur model kurikulum MIN 2 OKU Selatan, mata pelajarannya terdiri dari pendidikan agama islam, tematik, PJOK, Matematika, dan kegiatan Tahfidzul dan Tahsinul Al-Qur'an. Mata pelajaran untuk kelas rendah yaitu tematik, PAI dan PJOK. Sedangkan kelas tinggi terdiri dari PAI, Tematik, PJOK dan Matematika. Guru bisa menciptakan atau

mengembangkan media pembelajaran dengan mengacu pada struktur kurikulum di MIN 2 OKU Selatan. Karena struktur tersebut terdapat berbagai mata pelajaran yang diterapkan di sekolah.

Problematika guru

Banyak permasalahan yang menyebabkan guru enggan mengembangkan media pembelajaran yang efektif untuk proses pembelajaran terkhusus media pembelajaran yang berbasis multimedia yang menarik sehingga menumbuhkan motivasi belajar siswa. Adapun permasalahan tersebut di antaranya adalah: a. Guru merasa repot b. Mahal c. Tidak bisa d. Tidak tersedia e. Kurang penghargaan.

Media pembelajaran berbasis multimedia sebenarnya tidak begitu sulit jika kita mau untuk mengembangkannya, namun karena kurangnya pengetahuan tentang media pembelajaran berbasis multimedia sehingga guru tidak mengembangkan media pembelajaran dengan hasil karya sendiri. Guru sudah terbiasa instan dengan media pembelajaran yang ada di youtube ataupun platform lainnya, guru menjadi malas untuk mengkreasi media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan zaman yang penuh dengan digitalisasi seperti media pembelajaran berbasis multimedia. Berikut kendala guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis multimedia:

1. Tak mempunyai banyak waktu

Waktu menjadi faktor utama yang menjadi problematika guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis multimedia. Dikarenakan mayoritas guru-guru di MIN 2 OKU Selatan sudah berkeluarga dan memiliki anak. Di pagi hari, guru harus menyiapkan keperluan di rumah baik keperluan anak ataupun suami, lalu guru pergi ke sekolah hingga siang hari. Di MIN 2 OKU Selatan, siswa pulang pukul 13.30 WIB dan guru pulang pukul 14.00 – 14.30 WIB. Dengan waktu yang tersisa tersebut, guru beranggapan untuk mengembangkan media pembelajaran

sendiri membutuhkan waktu yang cukup banyak dan guru merasa waktu dari sepulang sekolah itu tak begitu bisa dimanfaatkan untuk membuat media pembelajaran.

2. Kesulitan menggunakan alat editor digital

Sekarang ini terdapat banyak aplikasi yang bisa menunjang dalam pembuatan media pembelajaran berbasis multimedia, namun dikarenakan guru yang terbilang sulit untuk mudah memahami aplikasi edit sehingga menyebabkan guru enggan mengembangkan media pembelajaran multimedia. Karena tak bisa menggunakan aplikasi tersebut, guru biasanya akan meminta bantuan anaknya untuk membantunya. Jika tak ada yang membantu, guru akan meminta bantuan orang lain dan itu membutuhkan biaya yang lumayan mahal. Maka dari itu, guru memanfaatkan yang ada saja karena biaya yang keluar pun tak sebanding dengan apa yang diperoleh jika hal tersebut dilakukan secara rutin.

3. Faktor Umur

Umur menjadi problematika guru yang sudah berusia lanjut. Biasanya guru sudah mengalami kesulitan untuk mengoperasikan Handphone ataupun laptop. Font yang kecil dan gambar yang tak begitu jelas membuat guru tak mampu untuk mengembangkan media pembelajaran.

4. Biaya yang cukup mahal

Dalam mengembangkan media pembelajaran, guru menggunakan dana pribadi yang jika dilakukan secara rutin maka tak sebanding dengan yang diperoleh oleh guru tersebut, terkhusus guru honorer. Sedangkan dalam mengembangkan media pembelajaran multimedia memerlukan mediator yang mumpuni seperti handphone atau laptop yang mendukung, dan juga memerlukan kuota internet untuk mengakses segala sesuatu yang berkaitan dengan media pembelajaran yang akan dikembangkan.

5. Minimnya pengetahuan

Pada saat ini, teknologi sudah menjadi hal yang lumrah di kalangan masyarakat. Untuk tenaga pendidik biasanya diadakan



workshop tentang pengembangan teknologi untuk proses pembelajaran. Namun yang ikut workshop itu tak seluruh guru, hanya satu dua orang saja yang mewakili tiap sekolah untuk mengikuti workshop. Dan itu menjadi penyebab kurangnya pengetahuan guru mengenai media pembelajaran berbasis multimedia.

6. Terkendala jaringan

Seperti yang telah dijelaskan bahwa, Listrik di desa Kemu sering padam. Karena padamnya listrik tersebut mengakibatkan buruknya jaringan dan hanya dengan satu menit saja sinyalnya akan hilang. Oleh karena itu, guru sering tertinggal berita mengenai perkembangan media pembelajaran. Dan karena jaringan yang tidak stabil pun untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis multimedia sangatlah tidak mudah.

Upaya untuk Mengatasi Problematika Guru dalam Mengembangkan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia

Diperlukan upaya untuk meminimalisir problematika guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis multimedia di MIN 2 OKU Selatan seperti :

1. Mengadakan pelatihan

Kurangnya pengetahuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis multimedia adalah menjadi faktor utama dalam problematika dalam pengembangan media pembelajaran. Maka dari itu perlu diadakan pelatihan di tiap sekolah. Kepala sekolah berkoordinasi dengan dinas pendidikan untuk mengajukan permintaan mengenai diadakannya pelatihan rutin sebulan sekali di sekolah masing-masing dengan materi yang bisa menunjang perkembangan pendidikan di MIN 2 OKU Selatan menjadi lebih baik.

2. Saling bekerja sama antar guru

Dari segala problematika guru seperti waktu, faktor usia dan ketidak mampuan untuk menggunakan alat editor untuk mengembangkan media pembelajaran. Maka diperlukan kerja sama antar guru, bisa dibuat kelompok berdasarkan pelajaran masing-

masing yang di dalam kelompok itu harus ada yang sudah memahami pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia, lalu tiap guru saling membantu untuk membuat media pembelajaran tersebut agar cepat selesai. Media pembelajaran bisa dibuat satu per-mata pelajaran, jadi satu media pembelajaran bisa digunakan beberapa guru. Itu akan lebih efisien dibandingkan harus membuat satu media pembelajaran tiap guru.

3. Mendiskusikan dana untuk media pembelajaran

Dana menjadi hal yang memberatkan guru dalam mengembangkan media pembelajaran. Maka dari itu perlu diadakan rapat bersama guru dan komite yang ada di MIN 2 OKU Selatan untuk membahas mengenai dana media pembelajaran. Kemungkinan akan menemukan solusinya jika sudah diadakan rapat mengenai pendanaan media pembelajaran. Ini akan menjadi kemajuan sekolah sendiri, karena semakin banyak output yang dihasilkan oleh guru, maka akan menjadi penunjang kemajuan sekolah.

4. Memberikan Apresiasi

Apabila guru telah mampu mengembangkan media pembelajaran dengan baik, sebaiknya diperlukan apresiasi berupa reward tiap sebulan sekali atau bisa tiap triwulan sekali. Apresiasi tak perlu yang berlebihan, karena apresiasi sederhana pun mampu membuat guru menjadi lebih semangat lagi, seperti dinobatkan sebagai guru terkreasi dan diumumkan di lapangan sekolah pada saat upacara bendera akan bisa memotivasi guru yang lainnya. bisa juga predikat tersebut disertai dengan kenaikan gaji pada saat guru tersebut menjabat sebagai guru terkreasi dan akan dikembalikan seperti semula jika predikatnya pindah ke guru yang lain. hal tersebut akan memotivasi guru-guru untuk berlomba-lomba menciptakan media pembelajaran yang menarik untuk siswa nya.

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Di MIN 2 OKU Selatan sudah menerapkan media pembelajaran pada saat



proses pembelajaran berlangsung, semua jenis media sudah diterapkan seperti media visual, media audio, dan media audio visual sudah diaplikasikan oleh guru-guru di MIN 2 OKU Selatan. Namun untuk pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia belum dimaksimalkan oleh pihak sekolah dikarenakan beberapa kendala. Adapun problematika guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis multimedia di sekolah dasar adalah 1. Tak mempunyai banyak waktu, 2. Kesulitan menggunakan alat editor digital, 3. Faktor Umur, 4. Biaya yang cukup mahal, 5. Minimnya pengetahuan, dan 6. Terkendala jaringan serta upaya yang sebaiknya dilakukan untuk meminimalisir problematika yang ada yaitu dengan : 1. Mengadakan pelatihan, 2. Saling bekerja sama antar guru, 3. Mendiskusikan dana untuk media pembelajaran, 4. Memberikan Apresiasi.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapakan terima kasih ditujukan kepada seseorang dan/atau kelompok dan juga lembaga yang membantu penelitian baik secara langsung maupun tidak langsung. Terima kasih kepada Dosen saya Ibu Dr. Aninditya Sri Nugraheni, S.Pd., M.Pd. yang telah membimbing saya dalam proses penelitian ini, dan diucapkan terima kasih kepada MIN 2 OKU Selatan yang telah mengizinkan saya mengambil data untuk penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, M. (2017). *Desain Pembelajaran Inovatif*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Alwi, S. (2017). Problematika Guru dalam Pengembangan Media Pembelajaran. *ITQAN: Jurnal Ilmu-Ilu Kependidikan*, 8(2), 145–167. Retrieved from <http://ejurnal.iainlhokseumawe.ac.id/index.php/itqan/article/download/107/65/>
- Anam, K., & Choifin, M. (2017). Implementasi Model Four-D (4D) Untuk Pembelajaran Aplikasi Multiplatform Penggolongan Hewan

Berdasarkan Makanannya. *Teknika: Engineering and Sains Journal*, 1(2), 111.

<https://doi.org/10.51804/tesj.v1i2.132.111-116>

- Andrijati, N. (2014). Penerapan Media Pembelajaran Inovatif Dalam Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar Di Pgsd Upp Tegal. *Jurnal Penelitian Pendidikan Unnes*, 31(2), 125160.
- Arista, Z., & Rakhma, I. S. (2020). Pengembangan Media Komik Edukasi Berbasis Multimedia pada Subtema Keberagaman Budaya Bangsaku Kelas IV SD. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat*, 5(2), 631–633.
- Hayes, C., Hardian, H., & Sumekar, T. (2017). Pengaruh Brain Training Terhadap Tingkat Inteligensia Pada Kelompok Usia Dewasa Muda. *Jurnal Kedokteran Diponegoro*, 6(2), 402–416.
- Herawati Daulae, T. (2019). Langkah-Langkah Pengembangan Media Pembelajaran Menuju Peningkatan Kualitas Pembelajaran. *Forum Paedagogik*, 11(1), 52–63. <https://doi.org/10.24952/paedagogik.v11i1.1778>
- Indriani, F. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Komik Berbasis Multimedia Terhadap Hasil Belajar PKn Murid SD Negeri 18 Leppangeng Kabupaten Pangkep Skripsi. *Universitas Muhammadiyah Makassar*.
- Istiqlal, A. (2018). Manfaat Media Pembelajaran dalam Proses. *Jurnal Kepemimpinan Dan Pengurusan Sekolah*, 3(2), 139–144.
- Jannah, R. (2009). *Media Pembelajaran*. Antasari press.
- Luh, N., & Ekayani, P. (2021). Pentingnya Penggunaan Media Siswa. *Researchgate.Net/Publication/315105651*, (March), 1–16. Retrieved from



- https://www.researchgate.net/profile/PutuEkayani/publication/315105655_
- Mahnun, N. (2020). Media Pembelajaran (Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran). *Creative Education*, 11(03), 262–274. <https://doi.org/10.4236/ce.2020.113020>
- Nazhiroh, S. A., Jazeri, M., & Maunah, B. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif E-Komik dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Jawa. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 6(3), 405–411. Retrieved from <https://doi.org/10.29303/jipp.v6i3.193>
- Nilla Heryanti, A. (2021). Pengembangan Multimedia Komik untuk Meningkatkan Sikap dan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 47(4), 124–134. <https://doi.org/10.31857/s013116462104007x>
- Ningsih, E. rahayu. (1967). Pengembangan Komik Multimedia Berbasis Kearifan Lokal SD/MI. *UIN Raden Intan Lampung*, 1(69), 5–24.
- Rohani. (2019). Diktat Media Pembelajaran. *Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara*, 1–95.
- Santi Ratna Dewi, (2018) Haryanto Haryanto, Pengembangan Multimedia Interaktif Penjumlahan Pada Bilangan Bulat Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar, *Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran*, Volume 9 (1) 9
- Sudjana (2010, 61). (2019). Program studi pendidikan matematika fakultas keguruan dan ilmu pendidikan universitas muhammadiyah malang 2019. *Seminar Nasional Pendidikan*, 8(8), 592–596.
- Suryaman, M. (2010). Disajikan pada Workshop Pengembangan Kompetensi Guru. *Workshop Pengembangan Kompetensi Guru SMK Di DIY 28 Juli 2010*.
- Tresnawati, D., Satria, E., & Adinugraha, Y. (2016). Pengembangan Aplikasi Komik Hadits Berbasis Multimedia. *Jurnal Algoritma*, 13(1), 99–105. <https://doi.org/10.33364/algoritma/v.13-1.99>.