

Analisis Problematika Guru dalam Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Di Tingkat SD

Oleh:

Musdalifah

Bahak Udin By Arifin

Progam Studi

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

Agustus, 2024

Pendahuluan

Proses belajar mengajar berkaitan dengan media pengajaran, bisa melalui obyek asli, obyek replika atau interaktif. Sedangkan pembelajaran multimedia merupakan salah satu media interaktif atau gabungan dari teks, suara, video, animasi dan lain sebagainya. ada beberapa keunggulan dari pembelajaran multimedia diantaranya siswa mampu berinteraktif antara fisik dan mental, berbeda dengan menggunakan televisi atau buku yang melibatkan mental siswa saja. Keunggulan lainnya siswa dengan mudah mengakses secara sistematis serta interaktif umpan balik dari topik pembelajaran

Pertanyaan Penelitian (Rumusan Masalah)

Perkembangan ilmu pengetahuan khususnya Pembelajaran berbasis multimedia merupakan suatu teknologi informasi secara cepat mengolah dan menampilkan data serta menyalurkan informasi bagi guru dan siswa. dengan adanya perkembangan tersebut guru dituntut untuk mengupayakan pembaharuan dalam memanfaatkan peralatan yang di sediakan sekolah dan adakalanya peralatan tersebut sesuai dengan perkembangan saat ini. Guru setidaknya juga mampu menggunakan peralatan yang tersedia dan lebih terampil membuat bahan ajar demi mewujudkan serta mengoptimalkan tujuan pembelajaran.

Metode

Jenis Penelitian ini adalah penelitian lapangan dengan menggunakan pendekatan analisis deskriptif kualitatif menjelaskan bahwa penelitian kualitatif adalah penelitian yang akan melibatkan sebuah upaya-upaya yang penting. Seperti halnya melontarkan pertanyaan-pertanyaan prosedur-prosedur, dan data spesifik di kumpulkan dari para partisipan. data di analisis secara edukatif mulai dari tema-tema yang khusus ke tema –tema yang umum dan juga menafsirkan makna data .

Hasil

- Berdasarkan hasil wawancara kepala sekolah SDN Badal 1 beliau menyampaikan bahwa perkembangan dunia pendidikan saat ini semakin maju sehingga pihak sekolah dituntut untuk mengikuti perkembangan tersebut.
- Pembelajaran berbasis multimedia tidak terlepas dari teknologi, ketersediaan teknologi juga menjadi kunci utama untuk mendukung proses pembelajaran berbasis multimedia
- Pelaksanaan supervise pembelajaran terkait multimedia melibatkan kepala sekolah, guru dengan bantuan operator sekolah mengingat masih minimnya pengetahuan untuk mengolah dan mengakses pembelajaran terkait multimedia

Pembahasan

- Guru belum mahir dalam keterampilan digital
- Pengelolaan waktu terasa lama ketika proses pembelajaran berbasis multimedia
- Kesenjangan digital, tidak semua siswa memiliki *handphone* sehingga peyampaian materi antara siswa tidak sama
- Pembaharuan perangkat teknologi atau sarana prasarana yang kurang maksimal

Temuan Penting Penelitian

Menghadapi Problematika atau kendala guru dalam pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia ini sebaiknya dinas pendidikan sering menyelenggarakan pelatihan media pembelajaran berbasis multimedia serta mampu menjangkau semua guru agar bisa ikut berpartisipasi untuk meningkatkan penggunaan dan pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia. selain itu fasilitas atau sarana prasarana terkait penambahan kapasitas internet dianggarkan pada RKAS (Rencana Kegiatan dan Anggaran Sekolah) yaitu sistem informasi yang dibuat untuk menangani masalah keuangan sekolah. Dalam pembelajaran di kelas terkait pengembangan multimedia guru bisa menemukan cara tanpa harus menggunakan *handphone* misalkan penggunaan aplikasi game pembelajaran yang dikerjakan bersama-sama di kelas, animasi, video, dan presentasi. Meskipun membutuhkan waktu yang lama guru bisa lebih pandai dan bijak dalam mengatur waktu agar semua capaian pembelajaran terpenuhi dalam materi pembelajaran

Manfaat Penelitian

penelitian ini penting dilakukan untuk mengetahui tingkat kesulitan yang dihadapi pendidik terhadap pengembangan pembelajaran berbasis multimedia serta implikasinya sehingga pendidik dengan mudah mencari pembaharuan yang mampu menunjang pembelajaran berbasis multimedia.

Referensi

1. G. P. A. Oka, *Media Dan Multimedia*. 2021.
2. W. Wibawanto, *Desain Dan Pemrograman multimedia pembelajaran interaktif*. 2017.
3. M. Saifudin, “Pengembangan Multimedia Interaktif Materi Sumber Energi Untuk Memudahkan Belajar SD,” *JKTP*, vol. 3 No.1, 2020.
4. D. Batubara, Hamdan & Ariani, “Model pengembangan media pembelajaran adaptif disekolah dasar,” *Muallimuna, jurnal madrasah ibtidaiyah*, vol. 5 No.1, pp. 33–46, 2019.
5. D. S. Utami and A. T. Asri Hardini, “Pengembangan Media Belajar Literasi Digital Berbasis Game Edukasi untuk Siswa Kelas 2 SD,” *JIKAP PGSD J. Ilm. Ilmu Kependidikan*, vol. 5, no. 2, p. 218, 2021, doi: 10.26858/jkp.v5i2.20162.
6. N. Malasari and A. R. Hakim, “Pengembangan Media Belajar pada Operasi Hitung untuk Tingkat Sekolah Dasar,” *JKPM (Jurnal Kaji. Pendidik. Mat.*, vol. 3, no. 1, p. 11, 2017, doi: 10.30998/jkpm.v3i1.1911.
7. Nurrita, “Kata Kunci : Media Pembelajaran dan Hasil Belajar Siswa,” *Misykat*, vol. 03, pp. 171–187, 2018.
8. S. W. Anggraini, “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar,” *BASICEDU*, vol. 5 No.6, 2021.
9. M. B. U. B. Arifin, “Buku Ajar Metodologi Penelitian Pendidikan,” *UMSIDA Press*, p.53, 2018.
10. A. & K. A. Kusumastuti, *Metode penelitian kualitatif*. 2019.
11. M. Pahleviannur, *Metodologi Penelitian Kualitatif*. 2022.
12. M. F. Amir, “Buku Ajar Metodologi Penelitian Dasar Bidang Pendidikan,” *UMSIDA Press*, p. 62, 2017.
13. N. Harahap, *Penelitian kualitatif*. 2020.
14. I. P. L. Ivit Nivita sari, “Metode Penelitian Kualitatif,” *Malang*, 2022.
15. A. Z. Shoumi, “Peran Multimedia Dalam Pendidikan Pada Aplikasi Ruang Guru,” *Semin.Nas. cendikiawan ke 5*, p. 2, 2019.
16. F. Firmadani, “Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0,” *Konf. Pendidik. Nas.*, vol. 2.1, pp. 93–97, 2020.

