

Analisis Keterampilan Guru dalam Mengembangkan Media Pembelajaran Berbasis Digital pada Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar

Oleh:

Aisyah Aulia Dewi

Ruli Astuti)

Progam Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

Januari, 2025



Pendahuluan

Masuknya kurikulum merdeka menjadi tantangan dalam pendidikan di era revolusi 5.0, guru harus memiliki keterampilan di bidang digital dan berpikir kreatif dalam mengajar di kelas. Kurikulum Merdeka menuntut guru untuk tidak hanya menjadi sumber pengetahuan, tetapi juga fasilitator yang mengelola pembelajaran dengan baik, menggunakan media digital untuk menciptakan suasana yang menarik dan interaktif. Oleh karena itu, pemanfaatan media pembelajaran berbasis digital seperti permainan edukatif, video pembelajaran, dan e-modul, sangat penting untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan menanggulangi kebosanan siswa. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis keterampilan guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis digital, serta hambatan yang mereka hadapi dan strategi untuk mengatasinya.

Pertanyaan Penelitian (Rumusan Masalah)

1. Bagaimana keterampilan guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis digital permainan edukatif, video pembelajaran dan e-modul?
2. Bagaimana hambatan guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis digital?
3. bagaimana strategi guru mengatasi hambatan dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis digital?

Metode

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan teknik pengumpulan data wawancara dan dokumentasi kepada kepala sekolah dan guru SD Muhammadiyah 2 Sidoarjo agar memperoleh informasi terkait keterampilan guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis digital, seperti permainan edukatif, video pembelajaran, dan e-modul. Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan triangulasi sumber dengan model miles and huberman yang meliputi 3 cara, yaitu mereduksi data, penyajian data, dan mengambil kesimpulan

Hasil

Keterampilan guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis digital.

Keterampilan guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis digital menunjukkan bahwa guru di SD Muhammadiyah 2 Sidoarjo sudah mengembangkan media pembelajaran berbasis digital, khususnya games edukatif, video pembelajaran, dan e-modul.

Hambatan dan strategi guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis digital.

Hambatan yang dihadapi selama mengembangkan media yaitu ketika sulitnya membagi waktu dan motivasi antara mengembangkan media dengan kegiatan guru lainnya. Sedangkan strategi yang dilakukan guru SD Muhammadiyah 2 Sidoarjo yaitu manage waktu dengan tepat, mana yang harus diprioritaskan dulu, membuat komunitas guru, dan mengikuti pelatihan.

Pembahasan

Keterampilan guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis digital

Keterampilan guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis digital menunjukkan bahwa guru di SD Muhammadiyah 2 Sidoarjo sudah mengembangkan media pembelajaran berbasis digital, khususnya games edukatif, video pembelajaran, dan e-modul. Dalam pengembangan media pembelajaran, guru menggunakan aplikasi seperti Canva, Wordwall, Quizizz, dan Anyflip. Langkah-langkah yang dilakukan guru mencakup pembuatan games edukatif dengan memperhatikan karakter siswa, pembuatan video pembelajaran dengan bantuan aplikasi seperti Canva, serta pengembangan e-modul berbasis flipbook yang dapat diakses secara interaktif oleh siswa. Media pembelajaran ini tidak hanya memudahkan pengajaran tetapi juga membuat pembelajaran lebih menarik dan efektif bagi siswa.

Hambatan dan strategi guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis digital.

Hambatan yang dihadapi selama mengembangkan media yaitu manajemen waktu dan kurangnya motivasi. Mereka kesulitan membagi waktu antara pengembangan media dan tugas lainnya, yang disebabkan oleh beban pekerjaan yang tinggi. Strategi yang diterapkan antara lain memprioritaskan tugas, membentuk komunitas guru untuk berbagi, dan meminta bantuan. Kepala sekolah berupaya meningkatkan keterampilan guru melalui motivasi, evaluasi, dan pelatihan. Pelatihan dianggap penting untuk meningkatkan kompetensi guru dalam menghadapi tantangan teknologi pendidikan saat ini.

Temuan Penting Penelitian

- Guru di SD Muhammadiyah 2 Sidoarjo telah mampu mengembangkan media pembelajaran digital seperti games edukatif , video pembelajaran, dan e-modul. Keterampilan ini berpengaruh positif terhadap proses pembelajaran dan keterlibatan siswa, terutama bagi mereka yang memiliki gaya belajar visual
- Dalam mengembangkan media, guru menggunakan berbagai aplikasi seperti Canva, Wordwall, Quizizz, dan Anyflip. Mereka memanfaatkan aplikasi ini untuk menciptakan konten yang menarik dan interaktif, yang dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa
- Meskipun keterampilan guru sudah baik, guru masih menghadapi hambatan seperti manajemen waktu yang sulit dan kurangnya motivasi. Hal ini disebabkan oleh beban pekerjaan yang banyak serta masalah teknis seperti jaringan internet yang tidak stabil .
- Guru menerapkan manajemen waktu yang lebih baik, membentuk komunitas guru untuk berbagi pengalaman, serta meminta bantuan dari rekan kerja. Kepala sekolah juga berperan aktif dalam memberikan pelatihan dan motivasi kepada guru untuk meningkatkan keterampilan mereka dalam menggunakan teknologi

Manfaat Penelitian

Manfaat Penelitian ini untuk memahami guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis digital, berbagai pihak terkait seperti pembuat kebijakan, institusi pendidikan, dan penyelenggara pelatihan dapat mengambil langkah yang tepat untuk mendukung guru dalam memberikan pendidikan yang berkualitas dan relevan dengan tuntutan kurikulum merdeka.

Referensi

- [1] M. N. Fauzi, "Problematika Guru Mengimplementasi Kurikulum Merdeka Belajar pada Pembelajaran PAI di Sekolah Dasar," vol. 7, no. 4, pp. 1661–1674, 2023, doi: 10.35931/am.v7i4.2688.
- [2] Aulia, A. Masduki, and S. A. Wulandari, "Kurikulum Merdeka : Problematik Guru dalam Implementasi Teknologi Informasi pada Proses Pembelajaran," vol. 03, no. 02, pp. 65–70, 2024.
- [3] S. Zulaiha *et al.*, "Problematika Guru dalam Merdeka Belajar Menerapkan Kurikulum," vol. 9, no. 2, 2022.
- [4] Abidah, Aklima, and A. Razak, "Tantangan Guru Sekolah Dasar dalam Menghadapi Era Society 5.0," vol. 7, pp. 769–776, 2022.
- [5] A. N. Istigomah, W. Lestari, F. T. Anggreani, and U. W. T. Puji, "Analisis Faktor yang Mempengaruhi Kreativitas Guru dalam Mengembangkan Media Pembelajaran Di SD Negeri 3 Brosot," vol. 6, no. 2, pp. 10–18, 2023.
- [6] A. Akbar, "Pentingnya Kompetensi Pedagogik Guru," vol. 2, no. 1, pp. 23–30, 2021.
- [7] R. Kharisma, R. M. Agung, and Irfan, "Analisis Kesiapan Guru dalam Implementasi Kurikulum Merdeka (Studi Kasus di SD Negeri 1 Ulak Kedondong)," vol. 7, no. 3, pp. 1049–1063, 2023, doi: 10.35931/am.v7i2.2239.
- [8] R. Riki *et al.*, "Pengembangan Media Digital untuk Meningkatkan Minat Siswa dan Kualitas Pembelajaran Geografi di Sekolah," vol. 18, no. 2, pp. 268–286, 2022.
- [9] H. Afriyadi and N. Hayati, *Media Pembelajaran Berbasis Digital*. 2023.
- [10] A. B. Dwi, S. Hasna, and Sati Lara, "Media Pembelajaran Digital sebagai Implementasi Pembelajaran Inovatif untuk Sekolah Dasar," *J. Pendidik. dan Konseling*, vol. 5, pp. 3951–3955, 2023.
- [11] Manjillatul Urba, Annisa Ramadhani, Arikah Putri Afriani, and Ade Suryanda, "Generasi Z: Apa Gaya Belajar yang Ideal di Era Serba Digital?," *DIAJAR J. Pendidik. dan Pembelajaran*, vol. 3, no. 1, pp. 50–56, 2024, doi: 10.54259/diajar.v3i1.2265.
- [12] R. Astuti, N. M. Nisak, A. Nadlif, and A. Wulan Hajjatul Zamzania, "Animated video as a Media for Learning Science in Elementary School," *J. Phys. Conf. Ser.*, vol. 1779, no. 1, 2021, doi: 10.1088/1742-6596/1779/1/012051.
- [13] S. Nurfadhillah, D. A. Ningsih, P. R. Ramadhania, U. N. Sifa, and U. M. Tangerang, "Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD Negeri Kohod III," vol. 3, pp. 243–255.
- [14] Masdar Limbong, Firmansyah, Fauzi Fahmi, and Rabiatal Khairiah, "Sumber Belajar Berbasis Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah," *Decod. J. Pendidik. Teknol. Inf.*, vol. 2, no. 1, pp. 27–35, 2022, doi: 10.51454/decode.v2i1.27.
- [15] S. Syarifuddin *et al.*, "Analisis Tingkat Keterampilan Guru Sekolah Dasar di Kota Bima dalam Pengembangan Pembelajaran Berbasis Media Interaktif," *J. Pendidik. dan Pembelajaran Indones.*, vol. 4, no. 1, pp. 35–48, 2024, doi: 10.53299/jppi.v4i1.387.
- [16] P. Haniko, R. Mayliza, S. Lubis, B. I. Sappaile, and S. A. Hanim, "Pemanfaatan Media Pembelajaran Online untuk Memudahkan Guru dalam Penyampaian Materi dalam Pembelajaran," vol. 4, no. 2, pp. 2862–2868, 2023.

Referensi

- [17] D. I. Lestari and H. Kurnia, "Implementasi Model Pembelajaran Inovatif untuk Meningkatkan Kompetensi Profesional Guru di Era Digital," vol. 4, no. 3, pp. 4–7, 2023.
- [18] Dwi Novia Rachmawati, I. Kurnia, and A. Laila, "Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Materi Karakteristik Geografis Indonesia di Sekolah Dasar," *J. Pemikir. dan Pengemb. Sekol. Dasar*, vol. 11, no. 1, pp. 106–121, 2023, doi: 10.22219/jp2sd.v11i1.22316.
- [19] N. Choirun and F. K. Nur, "Pandangan Filosofis Terkait Problematika dan Tantangan Guru PAI di Era Society 5.0: Studi Kasus di MI Kresna Kabupaten Madiun," *J. Komprehensif*, vol. 2, no. 1, pp. 1–10, 2024.
- [20] A. S. Aditia, S. Wina, A. A. Nur, and M. Aina, "Pengembangan Bangdzamal Sebagai Media Pembelajaran Digital PAI Kelas VI SD," vol. 7, no. 2, pp. 690–703, 2023, doi: 10.35931/am.v7i2.2079.
- [21] K. P. Rajaugukuk, N. Hasanah, and Lubis, "Analisis Kemampuan Guru Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi Di Sekolah Dasar," *J. Sintaksis*, vol. 4, no. 04, pp. 1–11, 2022.
- [22] A. W. Rahmatika, "Kreativitas Guru dalam Mengembangkan Media Berbasis Digital pada Fiqih Kurikulum Merdeka di MI," vol. 8, no. 3, pp. 763–768, 2023.
- [23] Y. Pratiwi and A. S. Nugraheni, "Problematika Guru Dalam Mengembangkan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia di SD/MI," *Prim. J. Pendidik. Guru Sekol. Dasar*, vol. 11, no. 5, p. 1479, 2022, doi: 10.33578/jpkip.v11i5.8977.
- [24] M. B. U. B. Arifin and Nurdyansyah, "Buku Ajar Metodologi Penelitian Pendidikan," *Umsida Press*, 2018.
- [25] M. P. P. D. S. Haryoko, M. P. D. Bahartiar, and S. P. M.Sc. Fajar Arwadi, *Analisis Data Penelitian Penelitian Kualitatif (Konsep, Teknik, & Prosedur Analisis)*. 2020.
- [26] T. A. Maulid, Maulana, and Isrok'atun, "Keterampilan Guru dalam Membuat Media Pembelajaran Digital dengan Menggunakan Artificial Intelligence Aplikasi Canva," *Didakt. J. Kependidikan*, vol. 13, no. 1, pp. 281–294, 2024, [Online]. Available: <https://mail.jurnaldidaktika.org/contents/article/view/485>
- [27] A. Mukarromah and M. Andriana, "Peranan Guru dalam Mengembangkan Media Pembelajaran," *J. Sci. Educ. Res.*, vol. 1, no. 1, pp. 43–50, 2022, doi: 10.62759/jser.v1i1.7.
- [28] A. P. Fatmala, T. Wahyuningsih, and P. Biologi, "Simbion," *J. Sci. Biol. Online Learn.*, vol. 1, no. 1, pp. 8–12, 2024.
- [29] R. Apriansyah, Y. Azahra, F. N. Insani, and U. Setiawan, "Kajian Terhadap Pemilihan Media Dan Pengimplementasiannya Bagi Peserta Didik Jenjang Sekolah Dasar," *J. Edukasi Kaji. Ilmu Pendidik.*, vol. 9, no. 1, pp. 33–48, 2023, doi: 10.51836/je.v9i1.472.
- [30] Hidayati Azkiya, M. Tamrin, Arlina Yuza, and Ade Sri Madona, "Pengembangan E-Modul Berbasis Nilai-Nilai Pendidikan Multikultural di Sekolah Dasar Islam," *J. Pendidik. Agama Islam Al-Thariqah*, vol. 7, no. 2, pp. 409–427, 2022, doi: 10.25299/al-thariqah.2022.vol7(2).10851.
- [31] N. S. Pratiwi, F. Chan, and V. Zahyuni, "Kendala Guru Dalam Menentukan Media Yang Tepat Pada Pembelajaran Ppkn Di Masa Pandemi," *J. Pendidik. dan Konseling*, vol. 4, no. 4, pp. 4946–4953, 2022.
- [32] T. R. Noor, "Strategi Solutif Kepala Sekolah Pada Pembelajaran Daring Selama Pandemi Covid 19 di SDN Sumpat Sidoarjo," *al-fikrah J. Manaj. Pendidik.*, vol. 9, no. 1, p. 20, 2021, doi: 10.31958/jaf.v9i1.2658.

