

Tabel 1 Wawancara kepala sekolah terkait Keterampilan Guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis digital

Informan	Pertanyaan wawancara	Deskripsi Hasil Wawancara
Kepala sekolah	Bagaimana ibu sebagai kepala sekolah menilai keterampilan guru di sekolah dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis digital?	Menilai gurunya itu kita sesuaikan dengan kemampuan. Karena disini kan bermacam macam ya, mulai dari senior sampai mulai dari junior sampai senior. Jadi penilaiannya didasarkan pada kemampuan mereka. Mengenai IT dinilai atau dipukul rata, semuanya sudah bagus. Walaupun guru senior, mereka sudah tahu. Pada itu sudah tahu platform. Misalnya, yang sedang tren, yang marak sekarang merdeka mengajar, itu mereka sudah tahu dengan bimbingan teman-teman junior itu. Kemudian memakai hal yang paling rendah misalnya Word, Excel itu sudah bisa.
	Apakah di sekolah ini mempunyai kebijakan mewajibkan guru untuk dapat mengembangkan atau membuat media pembelajaran berbasis digital?	Mewajibkan bagi yang junior, menyarankan bagi yang senior. Dan mereka harus bisa saling membantu.
	Bagaimana sekolah memfasilitasi atau membantu pengembangan keterampilan guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis digital?	Fasilitas kami adalah ada komputernya, ada laptopnya, kemudian internet juga, mereka bebas di sini. Jadi mereka bisa mengembangkan diri untuk mencari media pembelajaran secara online
	Apa saja sih Bu, hambatan yang dihadapi guru di sekolah dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis digital?	Kalau hambatan keterampilan tidak ada ya. Karena mereka rata-rata sudah mampu ya. Hambatannya mungkin kadang itu posisinya kurang motivasi atau sudah malas, moodnya. Itu hambatannya.
	Bagaimana ibu kepala sekolah membantu guru mengatasi hambatan dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis digital ?	Karena dia moodnya kadang-kadang naik turun, bembatnya di sini. Maka satu, saya memberikan motivasi. Kemudian memberikan evaluasi, memberikan tindak lanjut. biasanya kami berikan pada saat supervisi, kemudian pada saat rapat. Kita tanya, kemudian kita minta untuk menunjukkan media pembelajarannya.
	Bagaimana strategi dan rencana jangka panjang kepala sekolah untuk guru agar meningkatkan keterampilan guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis digital?	Jadi strategi kami, yang pertama tentunya kita punya RKS, Rencana Kerja sekolah. Rencana Kerja Sekolah ini ada RKJM, Rencana Kerja jangka Menengah, RKJP, Rencana Kerja jangka panjang, RKT, Rencana Kerja Tahunan. Kemudian dari Rencana Kerja Tahunan itu kita ada RAKER. Itu kemudian dibentuk program program. Salah satu programnya meningkatkan sumber daya manusia, termasuk meningkatkan kompetensi guru. Di sinilah kemudian guru-guru ini akan mendapatkan

		ilmu dari kegiatan KKG. KKG mengenai bagaimana mengoperasikan komputer berkaitan dengan IT. Kemudian kita ikutkan juga pada pelatihan-pelatihan. Kemudian kita sarankan juga mengikuti webinar untuk mereka.
--	--	--

Tabel 2 Wawancara guru terkait Keterampilan Guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis digital

Pertanyaan wawancara	Guru kelas 1	Guru kelas 2	Guru kelas 3	Guru kelas 6
Aplikasi apa yang ibu gunakan dalam mengembangkan media pembelajaran digital interaktif?	Aplikasi yang saya gunakan itu Canva, Quizizz, wordwall, sementara itu saja.	Aplikasi yang saya gunakan biasanya ada Canva ada Flipbook atau Flipflop biasanya terus FN buat edit video terus quizziz buat lebih ke tes formatif sama sumatifnya sih kalau pakai quizziz sama ya quiz-quiz yang analisis apa? tes yang di awal itu loh diagnostik, untuk tes diagnostik terus habis itu wordwall terus habis itu apa lagi ya? sebenarnya banyak sih, cuma aku nggak ingat nanti tak kirim aja	Untuk mengembangkan media pembelaja digital interaktif kami di kelas 3 memakai canva, memanfaatkan media PPT di canva karena lebih menarik. Kebetulan di kelas 3 anak-anak suka visualisasi yang berwarna warni sehingga anak-anak lebih bisa menarik perhatian mereka. Kemudian di akhir pembelajaran kita memberikan game. Di awal kita sudah mencoba quizziz, tapi quizziz itu kurang menarik untuk siswa. Jadi kami mencoba di World Wall.	Biasanya lebih banyaknya pakai ke Canva, wordwall, Anyflip.
Apakah ibu pernah mengembangkan atau membuat media pembelajaran berbasis digital seperti permainan edukatif, video pembelajaran,	Ya, pernah. Mengembangkan membuat media pernah. Kalau media berupa permainan edukatif, itu saya pakai Quizizz sama Wordwall. Terus kalau	Saya pernah kalau permainan itu lebih banyak di wordwall soalnya kan kita kalau permainan itu live ya wordwall ya itu misalnya saya tentukan nanti dikerjakannya pukul 7 malam atau 19.00	Jadi kami membuat media pembelajaran kami yang berbasis digital itu dari canva, kemudian kami beri suara kami, kemudian kami ambikan di YouTube, kemudian kita ajar anak-anak. Jadi selain media	Ya, pernah. Kalau untuk yang media pembelajaran itu biasanya lebih banyaknya kita pakai ke Canva. Kemudian kalau untuk yang permainan edukatifnya itu

<p>aplikasi pembelajaran, dan modul interaktif?</p>	<p>video pembelajaran misalkan kayak presentasi di buat video PPT, itu saya buatnya dari canva.</p>	<p>sampai pukul 20.00 nah itu nanti anak-anak live jadi di layarnya handphone atau di laptopnya nah itu nanti akan tertera siapa aja yang sudah login nanti kalau misalnya satu kelas itu sudah login semua nanti baru saya klik start. nah kalau sudah klik start nah nanti anak-anak baru bisa mengerjakan soalnya biasanya itu permainannya itu saya batasi misalnya satu anak itu hanya dapat dua, sedangkan kalau anak-anak yang sudah pion, pion, pion pioner nah itu untuk mengerjakan lebih dari dua sedangkan teman-temannya yang agak lambat itu biasanya dapatnya cuma satu atau bahkan belum selesai mengerjakan sudah diambil alih ke temannya jadi enggak, enggak bisa itu lebih seru pakai wordwall tu sih. terus itu yang permainan kalau video pembelajaran lebih banyak di saya sharing di social media kenapa sebagai bentuk publikasi sekolah juga. kan kalau di youtube lama ya ngeditnya, terus habis itu harus, harus berfokus ya materinya terlalu</p>	<p>berbasis digital ini, kami juga ada tambahan untuk media visualnya seperti di sini kalau kami kan di IPAS dan mempelajari metamorphosis. Jadi di sini kita ada media biorama tentang daun hidup atau metamorphosis kupu kupu. Dari biorama daun hidup kupu kupu ini, visualnya anak-anak juga dia akan praktek sendiri dan melihat itu yang membuat mereka antusias dan senang dengan pembelajaran kita ini.</p>	<p>pakai Wordwall. Nah, itu disitu kayak game gitu, mbak. Jadi anak-anak belajar sekaligus bermain. Nah, disitu kan tujuan kita yang sekarang ini hampir 98% anak-anak setiap harinya itu bermain dengan gadget. Nah, itu difungsikan, dialihkan. Jadi dia tetap bisa bermain, tapi di dalamnya dia bisa belajar. Nah, kemudian kalau yang modul-modul interaktif itu biar bisa dibaca di rumah itu saya pakai literasi digital. Biasanya saya pakai AnyFlip. Jadi bisa kayak dibuka kayak lembar-lembaran. Kalau video pembelajaran, saya biasanya pakai Canva, pakai animasi-animasi gitu saja. Biasanya saya share di YouTube, atau Instagram, atau link-nya itu saya share ke anak-anak biar jadi pembelajaran untuk anak-anak juga.</p>
---	---	--	---	--

		<p>panjang sedangkan kalau di social media kan hanya butuh satu sampai dua menit saja untuk menyampaikan materi sama bentuk kegiatannya anak-anak. kalau aplikasi pembelajaran itu saya lebih banyak pakai canva. itu kan canva untuk membuat lembar kerja sama membuat games yang offline misalnya yang bisa kita lakukan bersama teman-teman, anak-anak maksudnya jadi saya kalau di canva itu lebih banyak membuat flashcard, sama lembar kerja lembar kerja apasih tadi. Kalau untuk modul interaktif saya bisa bikin modul P5 yang untuk interaktif karena kan sedikit sedangkan kalau modul pembelajaran itu kan banyak dan dilakukan setiap hari, saya agak kesulitan untuk mengatur waktu, karena kalau saya ada di rumah, ya sudah waktu saya di rumah tidak bisa mengerjakan kegiatannya di sekolah.</p>		
Mengapa ibu memilih media digital interaktif tersebut?	Karena media digital interaktif itu sangat menarik bagi anak-anak ya, apalagi anak-anak yang kecenderungan	Saya memilih media digital interaktif karena kan bisa diakses dimana saja, mempermudah saya juga dalam pengambilan nilai kan sudah tercantum	Alasan saya memakai media pembelajaran digital interaktif yang pertama berupa video pembelajaran kemudian word wall dan quizizz jadi video pembelajaran,	Gini, jadi kembali lagi ya mbak, kita kira-kira balik ke waktu pandemi. Waktu pandemi itu kan hampir semua kegiatan itu kita di IT ya,

	<p>gaya belajarnya visual. Mereka kalau lihat pembelajaran yang pakai LCD, melihat game-game kayak gitu, pasti anak-anak lebih tertarik dan lebih bersemangat untuk belajar.</p>	<p>misalnya kalau di quizziz gitu asesmen sumatif-formatif itu soal nomor satu itu sudah ada pointnya, jadi kalau anak salah ya sudah menyusahkan sendiri nanti nilainya seperti apa, jadi kita tinggal input di buku nilai atau di aplikasi nilai saja kan lebih ringkas seperti itu. terus yang kedua, jaman sekarang kan sudah jaman modern ya, enggak jaman lagi melulu tentang buku, lembar kerja dan sebagainya meskipun itu perlu juga dilakukan saat di sekolah, tapi kan tidak bisa diakses di manapun mereka berada, kalau lebih ke digital, kayak bisa tadi saya bikin buku di flipbook, kan anak-anak bisa mengerjakan di mana saja, seperti itu atau membaca di mana saja.</p>	<p>penggunaan video ini sebagai bahan bantu mengajar dan memberikan pengalaman baru kepada siswa kami untuk menumbuhkan minat serta memotivasi selalu memperhatikan pelajaran. Selain itu video pembelajaran ini juga memudahkan kami sebagai guru dalam menyampaikan materi pembelajaran juga memudahkan siswa untuk memahami konteks mapel yang kami ajar yang kedua, kami memilih quizziz penggunaan quizziz ini sebagai pengembangan media pembelajaran mempunyai kelebihan menyenangkan real time dan efektif yang ketiga, kami menggunakan word wall sebagai media pembelajaran digital interaktif di akhir pembelajaran karena lebih disukai siswa dan lebih seru dan menyenangkan jadi media pembelajaran wordwall ini merupakan salah satu media interaktif yang mudah untuk digunakan serta dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa kami, dengan pembuatan dan penggunaan e-modul ini, yang pertama siswa akan lebih memahami materi</p>	<p>pakai anak-anak itu didawainya masing-masingnya. Secara enggak langsung ke bawah sampai sekarang. Jadi kebanyakan anak-anak pasti tiap harinya itu pegangannya hape itu tadi. Gimana cara kita mengalih fungsikan biar enggak bermain terus, biar enggak dijadikan yang ibaratnya bermainnya tanpa manfaat ibaratnya. Kita alihkan seperti itu. Kita tugasnya pakai link katakanlah, jadi nanti silahkan dibuka, ini sudah dikasih berikan link, left box sit katakanlah. Tetap dia bermain, tapi di situ dia belajar.</p>
--	--	---	--	---

			dengan baik karena proses pembelajaran yang dikembangkan ini bukan hanya membaca saja tapi menggunakan beberapa metode yang kedua, tujuan pembelajaran menjadi lebih jelas dan terarah yang ketiga, e-modul ini lebih menarik karena dapat dilengkapi dengan fasilitas multimedia seperti gambar, animasi, audio, dan video melalui scan barcode jadi, e-modul ini diharapkan menjadi salah satu sumber belajar yang dapat meningkatkan pemahaman konsep dan hasil belajar siswa.	
Bagaimana cara ibu guru mengembangkan media pembelajaran berbasis digital interaktif?	Langkah-langkah mengembangkan atau membuat media interaktif, games. Kalau games, menyiapkan materi pelajaran. Mencari situs game interaktif yang sesuai dengan materi. Membuat game sesuai dengan jenjang kelasnya. Uji coba ke teman sejawat sesama guru. Jika sudah games itu berhasil, baru kita implementasikan ke siswa. Begitu juga dengan video. Video atau	caranya jadi saya tuh lihat anak-anak dulu kebutuhan anak-anak itu apa dulu? karakternya kayak gitu kebutuhannya apa dulu? oh anak-anak ini literasinya kurang makanya saya bikin buku yang bisa diakses di mana saja, meskipun itu terbatas hanya di anak-anak ini tidak di luar sekolah maksudnya terbatas di anak-anak pas 2 saja jadi kita cari tahu dulu apa sih kebutuhannya anak-anak kalau misalnya anak-anak belum tuntas dalam tujuan pembelajaran misalnya pengukuran waktu. kita akan membuat media	Kalau modul tadi, jadi kami mengembangkannya dari referensi beberapa buku, terutama di buku di Kemendikbud, kemudian beberapa buku dari Airlangga, Yudistira. jadi kami perhatikan, kemudian kami buat sesuai dengan CP dan TP yang ada di modul yang sudah diberikan oleh pemerintah. Kalau untuk cara mengembangkannya games edukatif, video pembelajaran ini kami lihat dan browsing di beberapa YouTube, kemudian media pembelajaran berbasis digital, dan lain-lain biar ini bisa lebih berkembang dan kita	Untuk video pembelajaran, langkah-langkah yang saya gunakan yaitu pertama, saya menggunakan aplikasi Canva. Jadi, download dulu ya dari Canva. Kemudian dari Canva itu, saya memilih kira-kira template yang sesuai dengan materi yang saya ajarkan. Nah, di situ nanti saya akan menuangkan segala sesuatunya yang mau saya sampaikan ke peserta didik.

	<p>modul sama. Semuanya harus menyiapkan materi pembelajaran yang sesuai dulu. Jika materi pelajaran itu sesuai, maka selanjutnya kita cari video yang sesuai dengan materi tersebut baru diberikan ke siswa. Untuk modul juga begitu. Menyiapkan materi pelajaran yang sesuai, lalu upload modul melalui situs media interaktif yang ada di internet. Banyak sekali, baik berbayar maupun gratis. Nanti kalau sudah selesai, baru kita berikan ke siswa. Begitu, terima kasih.</p>	<p>asesmen-asesmen yang sebenarnya itu asesmen, tapi anak-anak mengerjakannya itu bukan seperti asesmen seperti itu bisa di rumah juga, dibantu dengan orang tua, untuk kontrol penggunaan gadgetnya seperti itu. jadi kita lebih ke melihat kebutuhan anak-anak, lalu kita sesuaikan dengan kemampuan kita saat mengembangkan misalnya kalau kita kan terbatasannya itu saja nggak seperti yang guru-guru lain mungkin dari sekolah lain yang sudah banyak sekali aplikasi yang sudah dikuasai seperti itu. setelah itu kita kerjasama dengan orang tua untuk pengerjaan atau pengaksesan yang digital itu tadi seperti itu jadi kita lihat kebutuhannya dulu itu yang terpenting.</p>	<p>bisa mengamati, meniru, dan ATM ya, amati, tiru, dan modifikasi.</p>	<p>Misalnya, template-nya sesuai. Kemudian habis itu, kata atau materinya juga sesuai dengan yang akan saya sampaikan ke anak-anak. Kalau untuk gamenya, saya menggunakan aplikasi berupa Wordwall. Di situ, Wordwall itu juga sama dengan Canva. Kita download dulu aplikasinya. Kemudian, kalau sudah di Wordwall itu berbagai macam game yang menarik. Kebetulan saya ambil salah satunya. Itu berupa kayak planet, perang planet kayak gitu. Di situ nanti kita cukup menuangkan apa saja soal-soal, beserta jawaban yang kita inginkan dari materi yang sesuai dengan yang kita ajar. Jadi anak-anak di situ bisa bermain dan juga bisa belajar. Kalau e-book-nya, saya pakai aplikasi Anyflip. Jadi seperti Canva dan lainnya, kita harus download dulu</p>
--	---	---	---	---

				<p>aplikasi terdapat. Kalau sudah kita dapatkan. Kemudian untuk materi-nya, nanti kita buat, bisa dari Canva, bisa. Kemudian di-download berupa pdf, habis itu kita masukkan ke Anyflip tersebut. Cuma begitu saja sih kalau e-modulnya.</p>
<p>Bagaimana hambatan yang dihadapi ibu dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis digital?</p>	<p>Hambatan itu kadang itu momennya yang kurang tepat, momen sama waktu. Di saat kita butuh media pembelajaran tapi waktunya mepet atau dengan kesibukan kita, guru dan banyak tugas-tugas lain di samping, di lain, paling kelas ngajar gitu, itu sih kendalanya.</p>	<p>Kalau saya sih lebih ke manajemen waktu manajemen waktu ya saya kan butuh effort untuk mengeluarkan waktu kita bikin, nge-upload terus bikin ilustrasinya seperti itu. bikin kata-katanya mengarah ceritanya dulu saya sih di manajemen waktu</p>	<p>Ya, kalau hambatannya ini mungkin perlu waktu yang lama. Jadi kan kita memang pulang ini sudah sore sampai rumah juga untuk menyiapkan pembelajaran esok harinya. Jadi, untuk hambatannya itu di waktu kami. Memang untuk membuat media berbasis digital ini kan memang perlu internet dan lain sebagainya. Nah, ini mungkin yang jadi hambatan lama itu waktu, kemudian internet, dan ya itu saja sih kalau menurut saya sendiri.</p>	<p>Hambatannya mungkin Wifi ya, karena memang disini kan banyak pengguna juga, terus habis itu kurang tahu ya, jadi Wifi ini naik turun, jadi terus kemudian kedua juga anak-anak masih belum boleh, kan? Masih belum boleh bawa, jadi disitu kita pembelajaran secara IT-nya itu nggak bisa langsung ke anak-anak di kelas, seperti itu kurang lebihnya.</p>
<p>Bagaimana strategi ibu dalam menghadapi hambatan dalam mengembangkan media pembelajaran</p>	<p>Jadi strateginya itu kita harus bisa manage waktu dengan tepat, mana yang harus di prioritaskan dulu, pekerjaan apa, seperti itu.</p>	<p>Strateginya sih saya mengarahkan adik saya, saya punya adik, lagi kuliah juga sama seperti mbaknya, tapi di jurusan akutansi lebih ke membantu bikin script jadi "dek tolongn tolong bantu</p>	<p>Ya, jadi untuk apa namanya, apa tadi mba? Apa, strateginya. Jadi tiap hari Jumat kita per level itu punya mengadakan KKG sendiri dengan kelompok kami di kelas 3 itu untuk kegiatan pembelajaran</p>	<p>Ya paling tidak, saya harus punya kuota internet. Kayak lebih bagus ya, saya pastinya belajar sih mbak, sering lihat YouTube, sering lihat pembelajaran-</p>

		<p>bikin script-script meskipun dia cari gpt atau di mana pun sudah ada scriptnya seperti itu. Terus besoknya baru saya take video sama anak jadi ada bantuan dari orang lain, meminta bantuan dari orang lain seperti itu.</p>	<p>sepekan mau pakai apa. Nah, jika ada yang menggunakan media interaktif berbasis digital biasanya kita memang rancang kembali awal, kemudian kita berbagi jobdesk, kemudian kita saling membantu begitu.</p>	<p>pembelajaran yang lainnya, yang mungkin bisa lebih, oh ternyata diginkan seperti ini dan lain sebagainya, lebih banyak belajarnya.</p>
--	--	---	--	---