

## **ANALISIS PROBLEMATIKA GURU DALAM PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA DI TINGKAT SD**

Musdalifah<sup>1</sup>, Moch. Bahak Udin By Arifin<sup>2</sup>  
<sup>1</sup>PGMI Universitas Muhammadiyah Sidoarjo  
<sup>2</sup>PGMI Universitas Muhammadiyah Sidoarjo  
<sup>1</sup>basri0763@gmail.com  
, <sup>2</sup>\*bahak.udin@umsida.ac.id

### **ABSTRACT**

*The purpose of this research is to find out the problems of teachers in developing multimedia-based learning media. so that, in the future teachers will be able to evaluate and increase their insight and be able to apply multimedia-based learning in the right way. The method used in this research is descriptive qualitative data collection techniques derived from interviews , observation and documentation . This research was conducted at SD Negeri Badal 1 Ngadiluwih Kediri. The results of the research are that teachers are not yet proficient in digital skills, time management takes a long time when the learning process is multimedia-based, digital gaps, updates to technological devices or infrastructure are less than optimal.*

*Keyword: problems; development; multimedia*

### **ABSTRAK**

Tujuan peneliti yaitu untuk mengetahui problematika guru dalam pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia sehingga kedepannya guru mampu mengevaluasi dan menambah wawasan serta mampu menerapkan pembelajaran berbasis multimedia dengan langkah yang tepat. Metode yang dibuat dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif teknik pengumpulan data berasal dari wawancara, observasi, dan dokumentasi. Penelitian ini dilakukan di SD Negeri Badal 1 Ngadiluwih Kediri. Hasil penelitian adalah Guru belum mahir dalam keterampilan digital, Pengelolaan waktu terasa lama ketika proses pembelajaran berbasis multimedia, Kesenjangan digital, Pembaharuan perangkat teknologi atau sarana prasarana yang kurang maksimal.

Kata Kunci: problematika; pengembangan; multimedia

#### **A. Pendahuluan**

Media pembelajaran adalah sarana yang di gunakan untuk memperjelas konsep pembelajaran sehingga siswa mampu mengasah pikiran, minat dan

perasaan dalam mempelajari materi yang disampaikan dan juga pembelajaran yang sulit dimengerti oleh siswa terasa lebih mudah

dipahami serta lebih menyenangkan dengan adanya media pembelajaran. 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. (Oka, 2021)

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. (Wibawanto, 2017)

Mengatasi tantangan ini, sekolah dan sistem pendidikan dapat memberikan dukungan kepada guru melalui pengembangan profesional, ukuran kelas yang lebih kecil, sumber daya yang lebih baik, dan strategi pengelolaan kelas. Selain itu, menumbuhkan budaya sekolah yang kolaboratif dan adaptif dapat membantu guru mengatasi kesulitan-kesulitan ini dengan lebih baik dan mendorong pembelajaran yang efektif di sekolah dasar.

Ada beberapa penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan multimedia dengan judul pengembangan multimedia interaktif materi sumber energi untuk memudahkan belajar siswa SD menyatakan bahwa pembelajaran interaktif dalam bentuk aplikasi mampu meningkatkan pemahaman siswa serta lebih interaktif daripada pembelajaran yang menggunakan modul saja. (Saifudin, 2020) Penelitian ini menjelaskan bahwa media pembelajaran adaptif merupakan

sarana untuk merumuskan dan merancang pokok-pokok suatu pembelajaran yang terdiri dari jenis materi, tujuan serta lingkungan pembelajaran (Batubara, Hamdan & Ariani, 2019). Kemudian Penelitian “pengembangan belajar literasi digital berbasis game edukasi dalam meningkatkan minat baca kelas 2 SD”, menyatakan bahwa pengembangan literasi digital berbasis game edukasi menjadi solusi untuk mengatasi rendahnya minat membaca bagi siswa (Utami & Asri Hardini, 2021). Penelitian pengembangan media pembelajaran menjadi salah satu indikator dalam meningkatkan kualitas pembelajaran pada sekolah (Malasari & Hakim, 2017), (Nurrita, 2018). Maka pendidik harus bisa berinovasi dan adaptif dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (Anggraini, 2021), sehingga proses pembelajaran dapat mencapai capaian pembelajaran yang sudah ditetapkan.

Pada penelitian terdahulu pengembangan multimedia pembelajar hanya mengarah pada cara merancang komponen pembelajaran bagi guru dan menitik beratkan pada perkembangan siswa seperti peningkatan pemahaman

belajar serta mengatasi permasalahan yang dihadapi siswa. Sedangkan 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.

Berdasarkan latar belakang dan penelitian terdahulu tujuan peneliti yaitu untuk mengetahui problematika guru dalam pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia sehingga kedepannya guru mampu mengevaluasi dan menambah wawasan serta mampu menerapkan pembelajaran berbasis multimedia dengan langkah yang tepat.

## **B. Metode Penelitian**

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 (Arifin, 2018), yang bertujuan untuk meneliti tentang hal-hal yang berkaitan dengan latar belakang subjek penelitian serta memahami isu secara terperinci tentang kondisi, situasi keadaan yang dihadapi seseorang (Kusumastuti, 2019) serta menganalisis dan mendeskripsikan peristiwa, pemikiran atau persepsi seseorang atau kelompok. (Pahleviannur, 2022)

Subjek dalam penelitian ini melibatkan kepala sekolah dan guru SDN Badal 1 Kec. Ngadiluwih Kabupaten Kediri Provinsi Jawa Timur. Jenis dan sumber data dalam penelitian ini yaitu data primer dan Sekunder. Data primer dalam penelitian ini yaitu data yang dikumpulkan secara langsung dari sumber utama (Amir, 2017) melalui wawancara dan observasi pada kepala sekolah, guru dan siswa. Data sekunder dalam penelitian ini yaitu yang berhubungan dengan informasi dari sumber yang telah ada sebelumnya (Amir, 2017) berupa dokumen-dokumen penting, situs

web, buku, foto, video, rekaman, diagram dan lain sebagainya.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian yaitu; wawancara, observasi dan dokumentasi. Wawancara yang dilakukan menggunakan wawancara terstruktur dilaksanakan peneliti kepada kepala sekolah dan guru dengan menggunakan wawancara terstruktur. Observasi yang dilakukan dengan mengamati secara langsung menggunakan pedoman observasi berupa teks, cek-lis (Pahleviannur, 2022). Dokumentasi yang diambil berupa arsip, foto, atau dokumen-dokumen penting yang berkaitan dengan penelitian. Langkah selanjutnya yaitu analisis data penelitian menggunakan model analisis Miles & Huberman (Harahap, 2020) yaitu; Reduksi data, penyajian data, dan analisis data atau penarikan kesimpulan (Ivit Nivita sari, 2022), proses analisis tersebut dapat dilihat pada gambar 1.

### **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Media pembelajaran yang dikembangkan di SD Negeri Badal 1 SD Negeri Badal 1 terletak di kecamatan Ngadiluwih kabupaten Kediri. Sekolah tersebut berada disisi

kiri balai desa Badal yakni sebuah desa yang cukup berkembang, Kondisi jaringan internet desa tersebut cukup memadai yang dipasang di sebagian titik jalan, namun jaringan internet yang berada di sekolah tersebut masih ada beberapa kendala sehingga proses belajar yang menggunakan internet belum maksimal.

Media pembelajaran yang dikembangkan di SD Negeri Badal 1 sudah diterapkan lama sebelum covid-19 namun sejak adanya pembelajaran daring lebih sering menggunakan pembelajaran berbasis multimedia, sampai saat ini masih beberapa kali dalam satu bulan menggunakan pembelajaran multimedia. Multimedia merupakan perpaduan antara teks, video, animasi, graphics, dan suara untuk menyampaikan informasi kepada target (Shoumi, 2019). Multimedia pembelajaran menjadi perkembangan baru untuk dunia pendidikan yang lebih kreatif dan efisien untuk menciptakan suasana yang kondusif, serta efektif dalam membantu siswa belajar sehingga siswa merasa antusias dan semangat dalam proses belajar.

Selain pembelajaran multimedia, sekolah tersebut menggunakan media pembelajaran visual yaitu media yang hanya dilihat menggunakan indra penglihatan (Firmadani, 2020) contohnya berupa tulisan, gambar atau poster, biasanya dalam pembelajaran media visual sering digunakan pendidik untuk mempermudah penyampaian materi.

Media pembelajaran lain yaitu audio visual atau biasa disebut media pandang-dengar (Firmadani, 2020) berupa gambar yang disertai gerakan dan suara, misalkan film atau nyanyian untuk anak-anak, video simulasi dan lain sebagainya, media ini sangat membantu mempermudah proses pembelajaran sehingga pendidik lebih menghemat energi serta mampu menggantikan peran guru sebagai fasilitator.

#### Strategi Pengembangan Media Berbasis Multimedia

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. Sedangkan untuk meningkatkan kualitas

pembelajaran berbasis multimedia ini mendapat dukungan dari Dinas atau pihak sekolah untuk mengadakan pembinaan supervise berkala dan pelatihan secara mandiri melalui lembaga serta memberikan simulasi pembelajaran. Selain itu keterlibatan kepala sekolah didukung dengan perangkat pembelajaran yang telah disusun oleh guru sebelum pembelajaran dilaksanakan beliau berupaya menganalisis terlebih dahulu seberapa banyak materi yang harus dibantu dengan multimedia kemudian mengembangkan model pembelajaran serta mengenalkan macam multimedia pembelajaran kepada guru

Pelaksanaan supervise pembelajaran terkait multimedia melibatkan kepala sekolah, guru dengan bantuan operator sekolah mengingat masih minimnya pengetahuan untuk mengolah dan mengakses pembelajaran terkait multimedia, sehingga mampu meningkatkan kualitas pendidik untuk mengelola kelas yang lebih efektif dan kreatif mengembangkan materi pembelajaran serta pendidik merasa sangat terbantu dalam penguasaan untuk pembaharuan media pembelajaran berbasis multimedia.

Gambar 2.  
Wawancara dengan Kepala Sekolah dan Guru Kelas

Pembelajaran berbasis multimedia tidak terlepas dari teknologi, ketersediaan teknologi juga menjadi kunci utama untuk mendukung proses pembelajaran berbasis multimedia. di sekolah SD Negeri Badal 1 ketersediaan teknologi sangat mendukung terlihat dari kegiatan bersama siswa yang menggunakan LCD proyektor milik

sekolah, selain itu menerima hibah dari pemerintah berupa laboratorium teknologi informasi beserta isinya seperti komputer dan lain sebagainya, meskipun masih ada yang perlu ditambah dan ditingkatkan terkait jaringan internet dan sarana prasarana lainnya.

Dampak pengembangan pembelajaran berbasis multimedia bagi siswa adalah siswa lebih antusias mengikuti pembelajaran, tidak membosankan, serta tidak monoton mendengarkan sehingga siswa lebih aktif dan produktif dalam memahami isi materi pembelajaran. Sedangkan bagi guru adalah guru lebih kreatif dan inovatif dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis multimedia, pembelajaran lebih menarik sehingga mendapatkan umpan balik dari siswa maupun kolega guru.

Gambar 3.

Workshop Pendidik

Gambar 4. Proses Pembelajaran di Kelas

Problematika Guru Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia

Guru di SD Negeri Badal 1 memiliki beberapa kendala dalam pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia diantaranya, Mereka belum mahir dalam keterampilan digital, hanya sebagian guru yang memiliki ketrampilan yang memadai sehingga untuk mengakses digital sebagian guru harus meminta bantuan kepada operator sekolah untuk membuat video pembelajaran atau perangkat pembelajaran multimedia lainnya .

Pengelolaan waktu terasa lama ketika proses pembelajaran berbasis multimedia, di era digital guru menghabiskan waktu di depan layar untuk menyusun bahan ajar yang sesuai dengan materi dan kurikulum saat ini.

Kesenjangan digital, tidak semua siswa memiliki

handphone sehingga peyampaian materi antara siswa tidak sama. Meskipun pihak sekolah tidak memaksa untuk memilikinya. Namun sebagian kelas sudah dikenalkan menggunakan link pembelajaran lewat handphone.

Pembaharuan perangkat teknologi atau sarana prasarana yang kurang maksimal juga menjadi salah satu kendala di SD Negeri 1 Badal, pasalnya sinyal wifi yang di pasang di sekolah tersebut tidak sampai keseluruhan ruang lingkup sekolah, apabila kapasitas pengguna lebih banyak maka akan mengurangi kecepatan internet.

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.

### **E. Kesimpulan**

Pada bab terakhir berdasarkan penelitian yang telah dilakukan peneliti di lapangan maka problematika guru dalam pengembangan media berbasis multimedia di SD Negeri Badal 1 yakni guru belum mahir dalam ketrampilan digital strategi yang dilakukan dengan mengikuti pelatihan atau workshop terkait pengembangan multimedia, selain itu kepala sekolah juga melaksanakan supervise berkala. Pengelolaan waktu terasa lama ketika proses pembelajaran berbasis multimedia, guru bisa lebih pandai dan bijak dalam mengatur waktu agar semua capaian pembelajaran terpenuhi dalam materi pembelajaran. Kesenjangan digital, guru bisa menemukan cara tanpa harus

menggunakan handphone misalkan penggunaan aplikasi game pembelajaran yang dikerjakan bersama-sama di kelas, animasi, video, dan presentasi. Pembaharuan perangkat teknologi atau sarana prasarana yang kurang maksimal, fasilitas atau sarana prasarana terkait penambahan kapasitas internet dianggarkan pada Rencana Kegiatan dan Anggaran Sekolah.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Amir, M. F. (2017). Buku Ajar Metodologi Penelitian Dasar Bidang Pendidikan. UMSIDA PRESS, 62.
- Anggraini, S. W. (2021). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *BASICEDU*, 5 No.6.
- Arifin, M. B. U. B. (2018). Buku Ajar Metodologi Penelitian Pendidikan. UMSIDA PRESS, 53.
- Batubara, Hamdan & Ariani, D. (2019). Model pengembangan media pembelajaran adaptif di sekolah dasar. *Muallimuna, Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 5 No.1, 33–46.
- Firmadani, F. (2020). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0. Konferensi Pendidikan Nasional, 2.1, 93–97.
- Harahap, N. (2020). Penelitian kualitatif.
- Ivit Nivita sari, I. P. L. (2022). Metode Penelitian Kualitatif. Malang.
- Kusumastuti, A. & K. A. (2019). Metode penelitian kualitatif.
- Malasari, N., & Hakim, A. R. (2017). Pengembangan Media Belajar pada Operasi Hitung untuk Tingkat Sekolah Dasar. *JKPM (Jurnal Kajian Pendidikan Matematika)*, 3(1), 11. <https://doi.org/10.30998/jkpm.v3i1.1911>
- Nurrita. (2018). Kata Kunci : Media Pembelajaran dan Hasil Belajar Siswa. *Misykat*, 03, 171–187.
- Oka, G. P. A. (2021). Media Dan Multimedia.
- Pahleviannur, M. (2022). Metodologi Penelitian Kualitatif.
- Saifudin, M. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif Materi Sumber Energi Untuk Memudahkan Belajar SD. *JKTP*, 3 No.1.
- Shoumi, A. Z. (2019). Peran Multimedia Dalam Pendidikan Pada Aplikasi Ruang Guru. *Seminar Nasional Cendekiawan Ke 5*, 2.
- Utami, D. S., & Asri Hardini, A. T. (2021). Pengembangan Media Belajar Literasi Digital Berbasis Game Edukasi untuk Siswa Kelas 2 SD. *JIKAP PGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*, 5(2), 218. <https://doi.org/10.26858/jkp.v5i2.20162>

Wibawanto, W. (2017). Desain Dan  
Pemrograman multimedia  
pembelajaran interaktif.