



JURNAL BASICEDU

Volume 9 Nomor 4 Tahun 2025 Halaman 904 - 912

Research & Learning in Elementary Education

<https://jbasic.org/index.php/basicedu>



Analisis Kesulitan Guru Sekolah Dasar dalam Pembuatan Media Pembelajaran

Pande Komang Yogi Mahardika^{1✉}, Ni Putu Ani Astuti², I Wayan Numertayasa³

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, ITP Markandeya Bali, Indonesia^{1,2,3}

E-mail: yogimahardika1608@gmail.com¹, putu.eniastuti@gmail.com², numertayasawayan@gmail.com³

Abstrak

Media pembelajaran berperan penting dalam menciptakan proses belajar yang menarik, interaktif, dan bermakna. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan kesulitan guru SD Negeri 2 Sumita dalam membuat media pembelajaran, mencakup persepsi, hambatan internal dan eksternal, serta strategi yang digunakan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan analisis data model Miles dan Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Teknik triangulasi digunakan untuk meningkatkan keabsahan data melalui kombinasi observasi, wawancara, dokumentasi, dan angket. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar guru memiliki persepsi positif terhadap media pembelajaran, namun implementasinya terhambat oleh keterbatasan keterampilan teknologi, rendahnya kreativitas, beban administrasi, serta minimnya fasilitas dan pelatihan. Strategi yang dilakukan guru antara lain belajar mandiri, berkolaborasi, serta memanfaatkan bahan lokal dan media sederhana. Kebaruan dari penelitian ini terletak pada pendekatannya yang holistik, karena mengkaji kesulitan guru lintas mata pelajaran dan berbagai jenis media pembelajaran di tingkat sekolah dasar. Penelitian ini menekankan pentingnya dukungan institusional dan pelatihan berkelanjutan agar guru mampu menjadi inovator dalam menciptakan pengalaman belajar yang relevan dan adaptif terhadap tuntutan abad ke-21.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Kesulitan Guru, Strategi Pembelajaran

Abstract

Learning media plays an important role in creating an interesting, interactive and meaningful learning process. This study aims to describe the difficulties of SD Negeri 2 Sumita teachers in making learning media, including perceptions, internal and external barriers, and strategies used. This study uses a qualitative approach with data analysis of the Miles and Huberman model which includes data reduction, data presentation, and conclusion drawing. The triangulation technique was used to increase the validity of the data through a combination of observation, interviews, documentation, and questionnaires. The results showed that most teachers have a positive perception of learning media, but its implementation is hampered by limited technology skills, low creativity, administrative burden, and lack of facilities and training. The strategies used by teachers include self-learning, collaboration, and utilizing local materials and simple media. The novelty of this research lies in its holistic approach, as it examines teachers' difficulties across subjects and various types of learning media at the primary school level. This research emphasizes the importance of institutional support and continuous training to enable teachers to become innovators in creating learning experiences that are relevant and adaptive to the demands of the 21st century.

Keywords: Learning Media, Teacher Difficulties, Learning Strategies

Copyright (c) 2025 Pande Komang Yogi Mahardika, Ni Putu Ani Astuti, I Wayan Numertayasa

✉ Corresponding author :

Email : yogimahardika1608@gmail.com

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v9i4.10311>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

Jurnal Basicedu Vol 9 No 4 Tahun 2025
p-ISSN 2580-3735 e-ISSN 2580-1147

PENDAHULUAN

Salah satu tujuan utama dalam sistem pendidikan adalah menciptakan proses pembelajaran yang interaktif, efektif, dan bermakna. Dalam proses tersebut, guru memegang peran sentral sebagai agen pembelajaran yang tidak hanya mentransfer pengetahuan, tetapi juga membimbing, memotivasi, dan mendampingi siswa dalam mencapai kompetensi akademik dan karakter yang utuh (Rihlah et al. 2022). Guru yang berdedikasi memiliki peran strategis dalam menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, membangun suasana yang menyenangkan, serta menanamkan nilai-nilai positif kepada siswa. Seiring dengan perkembangan zaman, peran guru menjadi semakin kompleks, terutama dalam menghadapi perubahan kurikulum dan pesatnya perkembangan teknologi informasi (Husna and Rigianti 2023). Dalam konteks ini, kemampuan guru dalam merancang dan menggunakan media pembelajaran menjadi salah satu tuntutan utama dalam mendukung pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan abad ke-21.

Media pembelajaran memiliki fungsi penting dalam menyampaikan materi secara lebih konkret, mempermudah pemahaman konsep yang kompleks, serta meningkatkan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran (Habibie et al. 2022). Berbagai penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media digital seperti video animasi, simulasi interaktif, dan aplikasi pembelajaran dapat memperkuat daya serap siswa dan meningkatkan ketertarikan mereka terhadap materi (WarkintinWarkintin et al. 2022). Namun demikian, realitas di lapangan menunjukkan bahwa masih banyak guru yang mengalami kesulitan dalam merancang dan mengimplementasikan media pembelajaran, terutama yang berbasis teknologi (Winda and Dafit 2021). Hambatan ini dapat bersumber dari keterbatasan keterampilan teknis, kurangnya pelatihan, minimnya waktu untuk inovasi, serta rendahnya dukungan fasilitas seperti perangkat teknologi dan akses internet yang memadai (Akbar et al. 2022).

Di tengah tantangan tersebut, Revolusi Industri 4.0 dan lahirnya konsep peradaban 5.0 mendorong dunia pendidikan untuk bertransformasi secara menyeluruh. Integrasi teknologi seperti kecerdasan buatan (AI), Internet of Things (IoT), big data, dan komputasi awan telah mengubah cara belajar dan mengajar secara fundamental (Husna and Rigianti 2023). Dalam peradaban 5.0, pendidikan tidak hanya dituntut untuk mencetak individu yang cerdas secara intelektual, tetapi juga memiliki empati, kreativitas, dan kemampuan kolaborasi tinggi. Oleh karena itu, guru dituntut tidak hanya menguasai konten dan pedagogi, tetapi juga literasi digital yang memungkinkan pembelajaran menjadi lebih fleksibel, interaktif, dan terpersonalisasi. Dalam praktiknya, penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi masih menghadapi tantangan signifikan, sebagaimana ditunjukkan oleh penelitian Putri dan Lasari (2024), serta Fauziah et al. (2018), yang mencatat bahwa mayoritas guru masih bergantung pada buku teks dan belum sepenuhnya mampu berinovasi melalui media digital.

Beberapa studi sebelumnya telah menyoroiti kesulitan guru dalam pengembangan media pembelajaran, baik dari segi keterampilan (Winda and Dafit 2021), pemanfaatan media berbasis PowerPoint (Fauziah, Kusdiana, and S. 2018), hingga penggunaan media pembelajaran untuk satu mata pelajaran seperti IPS atau Bahasa Indonesia (Putri and Lasari 2024). Namun demikian, belum banyak penelitian yang secara menyeluruh dan mendalam mengeksplorasi kesulitan guru dalam membuat media pembelajaran lintas mata pelajaran dan berbagai jenis media di tingkat sekolah dasar. Penelitian ini hadir untuk mengisi celah tersebut. Fokus penelitian ini adalah pada guru-guru SD Negeri 2 Sumita yang menghadapi berbagai kesulitan, baik internal (misalnya keterbatasan waktu, keterampilan, dan kreativitas) maupun eksternal (seperti fasilitas terbatas dan minimnya pelatihan), dalam proses pembuatan media pembelajaran.

Keunikan penelitian ini terletak pada pendekatannya yang menyeluruh terhadap seluruh jenjang kelas di SD Negeri 2 Sumita, mencakup beragam jenis media, serta menggunakan metode kualitatif untuk menggali secara mendalam faktor-faktor yang memengaruhi hambatan guru. Dengan membandingkan berbagai studi sebelumnya seperti penelitian Putri and Lasari 2024, serta Sulistiawati and Prastowo 2021, menunjukkan

kontribusi orisinalnya melalui pendekatan kontekstual dan holistik terhadap realitas yang dihadapi guru di lapangan.

Penelitian ini penting untuk dilakukan karena secara empiris menunjukkan adanya kesenjangan antara tuntutan kurikulum abad ke-21 yang mengharuskan pembelajaran inovatif dengan kenyataan keterbatasan yang dihadapi guru. Harapannya, hasil penelitian ini dapat menjadi dasar untuk merancang pelatihan yang lebih relevan, pengembangan kebijakan yang berpihak pada guru, serta penyediaan fasilitas yang mendukung terciptanya media pembelajaran yang efektif dan adaptif terhadap perkembangan zaman. Dengan demikian, guru tidak hanya menjadi pengajar, tetapi juga inovator dalam mendesain pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan paradigma postpositivisme yang memandang realitas sosial sebagai sesuatu yang kompleks, dinamis, dan dipengaruhi oleh konteks. Pendekatan ini dipilih agar peneliti dapat memahami secara mendalam kesulitan yang dihadapi guru dalam pembuatan media pembelajaran. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 2 Sumita yang berlokasi di Desa Sumita, Kecamatan Gianyar, Kabupaten Gianyar, Provinsi Bali. Pemilihan lokasi didasarkan pada adanya informasi awal mengenai permasalahan kesulitan guru dalam membuat media pembelajaran yang diperoleh dari hasil wawancara dengan guru setempat. Penelitian berlangsung selama dua minggu, yaitu dari tanggal 14 hingga 27 Mei 2025.

Subjek dalam penelitian ini terdiri atas guru-guru yang mengalami kesulitan dalam membuat media pembelajaran, termasuk para wali kelas yang memahami kondisi dan kebutuhan pembelajaran di kelas. Penentuan subjek dilakukan dengan teknik purposive sampling, yaitu pemilihan berdasarkan kriteria tertentu agar data yang diperoleh lebih relevan dan mendalam. Objek penelitian difokuskan pada faktor-faktor yang memengaruhi kesulitan guru dalam proses pembuatan media pembelajaran.

Pengumpulan data dilakukan melalui empat teknik, yaitu observasi, wawancara, dokumentasi, dan kuesioner. Observasi digunakan untuk mengamati langsung aktivitas guru serta hambatan yang dihadapi dalam praktik pembelajaran. Wawancara mendalam digunakan untuk menggali pandangan dan pengalaman guru secara personal. Dokumentasi dilakukan untuk memeriksa bukti tertulis seperti media pembelajaran, rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), dan catatan administrasi lainnya. Sementara itu, kuesioner digunakan sebagai instrumen sistematis untuk menilai persepsi guru terhadap hambatan yang mereka alami dalam pembuatan media pembelajaran.

Guna memastikan keabsahan data dalam penelitian ini, digunakan pendekatan triangulasi, baik dari sisi sumber maupun teknik. Hal ini dilakukan dengan membandingkan data yang diperoleh dari berbagai sumber dan metode, guna mendapatkan konfirmasi dan konsistensi informasi. Selain itu, digunakan juga metode member check, yakni dengan meminta responden meninjau kembali temuan sementara agar interpretasi peneliti sesuai dengan kondisi nyata di lapangan.

Penelitian ini dilakukan melalui beberapa tahapan. Pertama, tahap persiapan, yang mencakup perancangan penelitian, pengajuan izin, dan penentuan partisipan. Kedua, tahap pelaksanaan di lapangan, termasuk observasi, wawancara, distribusi kuesioner, dan pengumpulan dokumen. Ketiga, tahap analisis data, yang melibatkan proses pengorganisasian, kategorisasi, dan interpretasi terhadap data yang diperoleh. Selanjutnya, dilakukan validasi data untuk menjamin keakuratannya, dan terakhir adalah penyusunan laporan penelitian.

Analisis data mengacu pada model yang dikembangkan oleh Miles dan Huberman (1984), yang menggunakan pendekatan kualitatif secara interaktif dan berkesinambungan. Model ini terdiri dari empat elemen utama Pencatatan lapangan, yaitu pendokumentasian secara sistematis dari hasil observasi dan refleksi peneliti, baik yang bersifat objektif maupun interpretatif. Reduksi data, yakni proses penyaringan dan penyederhanaan data untuk mengungkap informasi penting serta pola yang muncul. Penyajian data, berupa

pengorganisasian data dalam format naratif atau visual agar lebih mudah dianalisis. Penarikan kesimpulan dan verifikasi, yakni perumusan hasil akhir berdasarkan penafsiran logis serta pengecekan ulang untuk memastikan konsistensinya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini mengungkap bahwa guru-guru di SD Negeri 2 Sumita menghadapi beragam kesulitan dalam pembuatan media pembelajaran, baik dari aspek internal maupun eksternal. Data diperoleh melalui observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi terhadap enam orang guru yang dipilih melalui teknik purposive sampling. Hasil menunjukkan bahwa meskipun sebagian besar guru memiliki persepsi positif terhadap pentingnya media pembelajaran, implementasinya masih rendah karena keterbatasan fasilitas dan keterampilan teknologi. Sebanyak 60% guru belum menggunakan media pembelajaran secara aktif dan lebih mengandalkan metode konvensional, sedangkan sisanya telah memanfaatkan PowerPoint atau media audiovisual dalam kegiatan belajar (Amalia 2024). Mutmainnah 2024 turut menegaskan bahwa guru yang memiliki pandangan positif terhadap teknologi cenderung akan mengadopsi dan menerapkannya dalam proses pengajaran, sehingga persepsi yang baik menjadi modal penting dalam pemanfaatan media pembelajaran untuk meningkatkan mutu pendidikan.

Tabel 1. Persepsi Guru terhadap Penggunaan Media Pembelajaran

| No. | Nama Guru | Status Penggunaan Media | Persepsi terhadap Media Pembelajaran |
|-----|---------------------------------|-------------------------|---|
| 1 | Ni Komang Aprilia Dewi, S.Pd. | Tidak Menggunakan | Media penting, tetapi terkendala fasilitas |
| 2 | Gusti Ayu Ari Partini, S.Pd. | Tidak Menggunakan | Media penting, namun keterampilan IT kurang |
| 3 | Gst Ayu Md Dwiyani Putri, S.Pd. | Tidak Menggunakan | Media meningkatkan minat belajar, tapi keterbatasan waktu |
| 4 | I Wayan Sabar, S.Pd. | Tidak Menggunakan | Mengandalkan komunikasi langsung tanpa media |
| 5 | Satria Purna Nuraga, S.Pd. | Menggunakan | Media sangat membantu memperjelas materi |
| 6 | A.A Istri Puspan Dewi, S.Pd. | Menggunakan | Media membuat pembelajaran lebih interaktif |

Meskipun persepsi guru terhadap media pembelajaran di SD Negeri 2 Sumita tergolong positif, dalam praktiknya masih terdapat sejumlah hambatan yang memengaruhi frekuensi dan keberagaman penggunaan media. Beberapa guru mengungkapkan keterbatasan fasilitas di sekolah, minimnya pelatihan teknis dalam penggunaan media digital, dan keterbatasan waktu dalam menyiapkan materi berbasis media sebagai kendala utama. Kendala-kendala ini menghambat pemanfaatan media secara optimal dalam kegiatan belajar mengajar sehari-hari. Penelitian terbaru telah mengkaji berbagai kendala dalam penerapan media pembelajaran secara efektif, terutama dalam konteks pembelajaran daring dan blended learning. Beberapa tantangan utama yang dihadapi mencakup kurangnya keterampilan teknologi di kalangan guru, akses internet dan perangkat yang belum memadai bagi peserta didik, serta keterbatasan waktu yang dimiliki untuk merancang dan mengimplementasikan pembelajaran berbasis media (Ubaidillah dkk. 2022).

Kesulitan internal yang paling dominan adalah keterbatasan keterampilan teknologi, rendahnya kreativitas, dan waktu yang terbatas akibat beban administrasi yang tinggi. Guru cenderung menghindari penggunaan media yang memerlukan keterampilan teknis tinggi dan lebih memilih metode ceramah atau diskusi langsung. Temuan ini konsisten dengan penelitian sebelumnya oleh Nisak and Rofi'ah (2023), yang menyatakan bahwa beberapa guru, khususnya yang berusia lanjut, mengalami kesulitan dalam memahami dan menggunakan media pembelajaran digital. Selain itu, tidak semua mata pelajaran menggunakan media digital, dan proses persiapannya juga memerlukan waktu yang panjang.

Tantangan lainnya adalah tingginya beban administratif yang harus ditanggung guru, sehingga mengganggu alokasi waktu untuk mengembangkan media pembelajaran. Penelitian terbaru menekankan adanya peningkatan beban administratif di berbagai sektor, termasuk bidang pendidikan. Dalam konteks implementasi "Kurikulum Merdeka," tanggung jawab administratif yang harus ditangani oleh guru semakin bertambah, yang berisiko mengurangi fokus mereka terhadap proses pembelajaran dan berpengaruh pada efektivitas kegiatan mengajar (Rosyada dkk. 2024). Guru-guru di SD Negeri 2 Sumita menyampaikan bahwa mereka kesulitan membagi waktu antara menyelesaikan tugas-tugas administratif dengan merancang perangkat ajar, termasuk media pembelajaran. Kondisi ini membuat inovasi dalam pembelajaran menjadi kurang maksimal.

Sebagai solusi, diperlukan manajemen beban kerja yang lebih seimbang agar guru memiliki waktu dan energi yang cukup untuk fokus pada peningkatan kualitas pembelajaran melalui pengembangan media, Program pelatihan bagi guru yang menitikberatkan pada penerapan metode pembelajaran inovatif, pengelolaan kelas yang efektif, serta pemanfaatan teknologi terbukti mampu memberikan dampak positif dalam meningkatkan mutu pengajaran (Sri dkk. 2024).

Kurangnya kreativitas dan ide dalam mendesain media pembelajaran juga menjadi hambatan signifikan. Banyak guru merasa kesulitan untuk menciptakan media yang menarik, inovatif, dan sesuai dengan karakteristik siswa. Kreativitas dan kemampuan berpikir secara kreatif merupakan keterampilan esensial yang perlu ditumbuhkan, khususnya dalam dunia pendidikan. Pendekatan pembelajaran berbasis proyek dapat menjadi sarana untuk menggali dan mengembangkan kreativitas serta kemampuan berpikir kreatif siswa (Zakiah dkk. 2020). Faktor minimnya pengalaman serta keterbatasan akses terhadap referensi atau inspirasi desain turut memperburuk keadaan ini.

Penelitian oleh Octasyavira dkk. (2022) mendukung temuan ini, di mana guru-guru sosiologi di SMA Negeri 2 Dumai enggan menggunakan media pembelajaran karena keterbatasan dalam hal kreativitas dan keterampilan. Banyak dari mereka belum mampu menciptakan media yang inovatif dan efektif untuk menunjang pemahaman materi pelajaran.

Tabel 2. Kesulitan Internal Guru dalam Pembuatan Media

| No. | Nama Guru | Kesulitan Internal yang Dihadapi |
|-----|---------------------------------|--|
| 1 | Ni Komang Aprilia Dewi, S.Pd. | Kurang keterampilan teknologi, ide kreatif rendah, beban administrasi tinggi |
| 2 | Gusti Ayu Ari Partini, S.Pd. | Sulit mengoperasikan IT, kreativitas rendah, waktu terbatas |
| 3 | Gst Ayu Md Dwiyani Putri, S.Pd. | Sulit merancang media, kurang terampil, beban tugas |
| 4 | I Wayan Sabar, S.Pd. | Tidak terbiasa merancang media, keterbatasan waktu |
| 5 | Satria Purna Nuraga, S.Pd. | Perlu kreativitas lebih, keterampilan teknis sedang berkembang |
| 6 | A.A Istri Puspanewi, S.Pd. | Mahir dasar teknologi, inovasi visual kurang, waktu terbatas |

Sementara itu, kesulitan eksternal meliputi minimnya fasilitas seperti LCD, komputer, dan akses internet, serta kurangnya pelatihan dan sumber daya bahan ajar. Guru kerap harus menggunakan bahan seadanya atau bergantian menggunakan proyektor karena jumlah perangkat yang terbatas. Hambatan ini berdampak langsung pada keterbatasan mereka dalam menggunakan media berbasis teknologi (Allo and Sihotang 2023).

Sinuraya dkk. (2025) juga mencatat bahwa minimnya sumber belajar di sekolah menjadi tantangan signifikan bagi guru dalam menyajikan materi yang beragam dan mendalam. Meskipun terdapat dukungan dari pihak sekolah, hal tersebut dinilai belum optimal. Fasilitas peminjaman media, penyediaan ruang produksi media pembelajaran, dan pelatihan teknis masih sangat terbatas. Sekolah dapat menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dengan mengembangkan berbagai program literasi, seperti penyediaan buku elektronik, pojok baca, dan perpustakaan digital. Inisiatif-inisiatif ini tidak hanya memperkaya wawasan akademis siswa, tetapi juga turut memperkuat keterampilan mereka dalam menggunakan teknologi (Simatupang dkk. 2023). Beberapa guru merasa bahwa pelatihan atau pendampingan untuk mengembangkan media pembelajaran belum tersedia

secara sistematis dan berkelanjutan. Akibatnya, banyak guru merasa kurang mendapatkan dukungan yang memadai dan mengalami stagnasi dalam menciptakan inovasi pembelajaran.

Hal ini menunjukkan pentingnya peran institusi, baik sekolah maupun dinas pendidikan, dalam menciptakan ekosistem yang mendukung pengembangan media. Upaya seperti penyelenggaraan pelatihan rutin, penyediaan fasilitas, serta penciptaan ruang kolaboratif menjadi sangat diperlukan untuk mendorong kreativitas guru.

Tabel 3. Kesulitan Eksternal Guru dalam Pembuatan Media

| No. | Nama Guru | Kesulitan Eksternal yang Dihadapi |
|-----|---------------------------------|---|
| 1 | Ni Komang Aprilia Dewi, S.Pd. | Tidak tersedia LCD atau komputer di kelas |
| 2 | Gusti Ayu Ari Partini, S.Pd. | Internet lambat, tidak ada proyektor |
| 3 | Gst Ayu Md Dwiyani Putri, S.Pd. | Minim alat bantu pembelajaran |
| 4 | I Wayan Sabar, S.Pd. | Minim fasilitas multimedia |
| 5 | Satria Purna Nuraga, S.Pd. | Proyektor harus bergiliran |
| 6 | A.A Istri Puspan dewi, S.Pd. | Koneksi internet tidak stabil |

Dalam mengatasi berbagai kesulitan tersebut, guru SD Negeri 2 Sumita menerapkan strategi seperti belajar mandiri melalui internet, mengikuti pelatihan daring, memanfaatkan bahan lokal, serta berkolaborasi dengan rekan guru. Strategi ini menggambarkan adanya upaya adaptif yang kreatif dari guru meskipun dalam kondisi terbatas. Hal ini sejalan dengan penelitian (Hanannika and Sukartono 2022), yang menekankan pentingnya pengembangan profesional dan pemanfaatan teknologi dalam menunjang pembelajaran.

Manajemen fasilitas pendidikan memiliki peran krusial, karena masih banyak sekolah yang mengalami kekurangan sumber daya yang memadai, yang pada akhirnya berdampak terhadap mutu proses pembelajaran (Apriliani dkk. 2024). Implementasi kurikulum baru, seperti Kurikulum Merdeka, dihadapkan pada berbagai tantangan, termasuk keterbatasan sarana dan prasarana, kesiapan tenaga pendidik, karakteristik siswa, serta dukungan dari kebijakan pemerintah (Mooy and Nawangsari 2024). guru tetap berupaya menciptakan media yang efektif dengan memanfaatkan bahan-bahan sederhana. Mereka membuat alat peraga dari bahan daur ulang, menggunakan kertas, karton, atau bahkan smartphone untuk merekam video pembelajaran. Strategi ini menunjukkan bahwa keterbatasan bukanlah penghalang untuk berinovasi. Guru juga memilih teknologi yang ramah pengguna agar mudah dioperasikan tanpa membutuhkan keterampilan teknis tinggi, sehingga tetap bisa fokus pada esensi pembelajaran.

Selain itu, guru juga memanfaatkan sumber daya yang tersedia secara online, seperti gambar, video animasi, dan template presentasi yang dapat disesuaikan dengan materi. Hal ini membantu efisiensi waktu dan menjaga kualitas pembelajaran tetap menarik dan relevan. Sesuai dengan pendapat (Hanannika and Sukartono 2022), penggunaan media TIK seperti gambar, video, dan presentasi visual dapat meningkatkan minat belajar, motivasi, dan kreativitas siswa.

Meskipun temuan penelitian ini menunjukkan bahwa sebagian besar guru memiliki persepsi positif terhadap pentingnya media pembelajaran, hasil ini tampak berbeda dengan penelitian lain yang menekankan tingginya antusiasme guru dalam mengadopsi teknologi ketika dukungan fasilitas dan pelatihan memadai. Misalnya, studi oleh Agustira and Rahmi 2022 menyatakan bahwa Penggunaan media dalam pembelajaran memiliki pengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa. Media pembelajaran memberikan banyak manfaat, antara lain membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah dan sekolah harus mendukung penyediaan sarana ini. Perbedaan ini mengindikasikan bahwa hasil penelitian sangat dipengaruhi oleh konteks sosial dan geografis masing-masing sekolah. Lingkungan SD Negeri 2 Sumita yang memiliki keterbatasan sarana tentu akan menghadapi tantangan berbeda dibandingkan sekolah yang berada di kawasan perkotaan dengan akses sumber daya yang lebih memadai.

Faktor-faktor kontekstual seperti lokasi sekolah, dukungan kebijakan lokal, dan kapasitas manajemen sekolah turut memainkan peran penting dalam membentuk pola penggunaan media pembelajaran. Di wilayah dengan akses teknologi yang terbatas dan belum terintegrasi secara optimal dalam budaya sekolah, inisiatif

pengembangan media lebih banyak bergantung pada upaya individual guru. Sebaliknya, di sekolah yang memiliki kepemimpinan transformatif serta budaya inovatif yang kuat, pengembangan media menjadi bagian dari program kolektif dan berkelanjutan. Oleh karena itu, pengembangan profesional guru sebaiknya tidak hanya difokuskan pada peningkatan kompetensi individu, tetapi juga pada pembentukan lingkungan institusional yang mendukung dan mendorong inovasi.

Implikasi dari temuan ini sangat relevan bagi perumusan kebijakan pendidikan, khususnya dalam penguatan dukungan institusional dan pelatihan berkelanjutan. Pemerintah daerah dan dinas pendidikan perlu menyusun kebijakan yang berorientasi pada pengurangan beban administratif guru, penyediaan infrastruktur teknologi dasar, serta pelatihan yang kontekstual dan aplikatif. Selain itu, program mentoring atau komunitas belajar antar guru juga penting untuk dibentuk agar tercipta kolaborasi dalam mengembangkan media pembelajaran yang kreatif dan relevan. Pendekatan berbasis komunitas dan penguatan kapasitas lokal akan memperkuat ketahanan sistem pendidikan, terutama di daerah yang masih tertinggal dari sisi sumber daya.

Tabel 4. Strategi Guru Mengatasi Kesulitan Pembuatan Media

| No. | Nama Guru | Strategi yang Dilakukan |
|-----|---------------------------------|--|
| 1 | Ni Komang Aprilia Dewi, S.Pd. | Belajar mandiri lewat internet, gunakan bahan seadanya |
| 2 | Gusti Ayu Ari Partini, S.Pd. | Diskusi dengan rekan guru, media sederhana |
| 3 | Gst Ayu Md Dwiyani Putri, S.Pd. | Memanfaatkan lingkungan sekitar |
| 4 | I Wayan Sabar, S.Pd. | Fokus pada penguatan interaksi verbal |
| 5 | Satria Purna Nuraga, S.Pd. | Mengikuti pelatihan daring dan workshop |
| 6 | A.A Istri Puspan dewi, S.Pd. | Kolaborasi aktif dan gunakan media digital sederhana |

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menegaskan bahwa pengembangan media pembelajaran tidak hanya tergantung pada kompetensi individu guru, tetapi juga pada dukungan fasilitas, pelatihan, dan kebijakan institusional yang memadai. Dengan pemahaman yang mendalam terhadap tantangan yang dihadapi guru, diharapkan sekolah dan dinas pendidikan dapat merancang strategi intervensi yang tepat untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran di sekolah dasar

Namun demikian, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan. Pertama, jumlah partisipan yang terbatas, yakni hanya enam guru dari satu sekolah dasar, membuat temuan ini belum dapat digeneralisasi secara luas ke konteks sekolah lain, baik di wilayah urban maupun rural dengan karakteristik berbeda. Kedua, pendekatan kualitatif yang digunakan lebih menitikberatkan pada eksplorasi mendalam terhadap persepsi dan pengalaman guru, namun tidak disertai dengan data kuantitatif mengenai dampak langsung penggunaan media terhadap hasil belajar siswa. Oleh karena itu, penelitian lanjutan disarankan untuk melibatkan lebih banyak partisipan dari berbagai jenjang dan wilayah serta menggunakan metode campuran (mixed methods) guna memperoleh gambaran yang lebih komprehensif. Penelitian ke depan juga dapat mengeksplorasi peran kepala sekolah dan dukungan kebijakan dalam mendorong inovasi media pembelajaran, serta meneliti secara lebih mendalam pengaruh media terhadap keterlibatan dan capaian belajar siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SD Negeri 2 Sumita, dapat disimpulkan bahwa Penelitian ini memberikan kontribusi penting terhadap pengembangan ilmu pendidikan, khususnya dalam bidang inovasi pembelajaran dan manajemen sumber daya pendidikan dasar. Dengan menyoroti hambatan internal dan eksternal yang dihadapi guru dalam pengembangan media pembelajaran, studi ini memperluas pemahaman tentang kompleksitas pelaksanaan inovasi di tingkat sekolah dasar. Secara teoretis, temuan ini memperkuat teori tentang pentingnya dukungan institusional dan literasi teknologi dalam keberhasilan adopsi media pembelajaran.

Dari sisi praktis, hasil penelitian ini memberikan rekomendasi strategis bagi para pengambil kebijakan, kepala sekolah, dan pengembang kurikulum untuk merancang intervensi yang lebih terfokus, seperti pelatihan

berkelanjutan, penyediaan infrastruktur dasar, serta penciptaan ruang kolaboratif antar guru. Selain itu, perlunya manajemen beban kerja yang seimbang dan penguatan budaya inovasi di sekolah menjadi landasan penting dalam menciptakan lingkungan belajar yang adaptif dan responsif terhadap tantangan zaman. Dukungan sistemik yang berkelanjutan akan menjadi kunci dalam mendorong efektivitas pembelajaran berbasis media di satuan pendidikan dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustira, Shinta, and Rina Rahmi. 2022. "Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Tingkat Sd." *MUBTADI: Jurnal Pendidikan Ibtidaiyah* 4(1): 72–80. doi:10.19105/mubtadi.v4i1.6267.
- Akbar, Muh. Nur, Lilan Dama, Mohammad Andre Ibrahim, Siti Ainun Mabuia, and Anisa Handani Uno. 2022. "Analisis Permasalahan Guru SMA Terkait Penggunaan Media Pembelajaran Biologi Selama Proses Pembelajaran Berbasis Hybrid Learning Di Kabupaten Bone Bolango." *Indonesian Journal of Educational Science (IJES)* 4(2): 111–20. doi:10.31605/ijes.v4i2.1483.
- Allo, Letcya Sarung, and Hotmaulina Sihotang. 2023. "Pentingnya Implementasi Pendidikan Literasi Keuangan Di Sekolah." *Pengembangan Kurikulum dan Implementasinya Dalam Kurikulum Merdeka Belajar di Era Revolusi Industri 4.0*: 1–9.
- Amalia, Ema Nur. 2024. "Persepsi Guru dan Siswa Tentang Penggunaan Media." 4(6): 982–92.
- Apriliani, Meli, Putri, Sheila Aulia, Unzzila, and Untzaa. 2024. "Peningkatan Partisipasi Aktif Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Melalui Model Pembelajaran Kolaboratif Di Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 1(3): 9. doi:10.47134/pgsd.v1i3.493.
- Fauziah, Popon Siti, Aan Kusdiana, and Rustono W. S. 2018. "Analisis Kesulitan Guru Dalam Penggunaan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia." *Indonesian Journal of Primary Education* 2(1): 106. doi:10.17509/ijpe.v2i1.13754.
- Habibie, Hafidz Trikora, Bagus Amirul Mukmin, Sutrisno Sahari, Pendidikan Guru, Sekolah Dasar, Universitas Nusantara, and PGRI Kediri. 2022. "Pengembangan Media Pembelajaran Round Whells Pada Materi Perubahan Wujud Benda Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 6(1): 538–46.
- Hanannika, Laudhira Kinantya, and Sukartono. 2022. "Jurnal Basicedu. Jurnal Basicedu." *Jurnal Basicedu* 6(4): 6379–86.
- Husna, Anisya Al, and Henry Aditia Rigianti. 2023. "Analisis Kesulitan Guru Selama Proses Pembelajaran Pada Saat Pergantian Kurikulum 2013 Ke Kurikulum Merdeka Di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 7(5): 3018–26. doi:10.31004/basicedu.v7i5.5799.
- Mooy, Angela Paulin, and Nur Ainy Fardana Nawangsari. 2024. "Implementasi Dan Hambatan Dalam Penerapan Kurikulum Merdeka Di Sekolah Dasar: Studi Kepustakaan." *Pedagogi: Jurnal Ilmu Pendidikan* 24(1): 108–16. doi:10.24036/pedagogi.v24i1.2026.
- Mutmainnah, Khaerunnisa. 2024. "Analisis Persepsi Guru Terhadap Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Dalam Proses Pembelajaran Di Kelas." 3(4): 53–62.
- Nisak, Risti Khoirun, and Siti Rofi'ah. 2023. "Problematika Guru Dalam Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Digital." *BASICA Journal of Arts and Science in Primary Education* 3(1): 41–50. doi:10.37680/basica.v3i1.3623.
- Octasyavira, Manisa, Nurlizawati, and Nurlizawati. 2022. "Kesulitan Guru Dalam Merancang Media Inovatif Digital Untuk Pembelajaran Sosiologi." *Naradidik: Journal of Education and Pedagogy* 1(4): 437–45. doi:10.24036/nara.v1i4.87.
- Putri, Rara Enmilda, and Yufi Latmini Lasari. 2024. "Analisis Kesulitan Guru Dalam Merancang Media Pembelajaran Digital Pada Mata Pelajaran Ips Mi Sd." *INSTRUKTUR: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* 3(2): 42–48.

- 912 *Analisis Kesulitan Guru Sekolah Dasar dalam Pembuatan Media Pembelajaran – Pande Komang Yogi Mahardika, Ni Putu Ani Astuti, I Wayan Numertayasa*
DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v9i4.10311>
- Rihlah, Jauharotur, Rulyansah, Afib, Budiarti, and Rizqi Putri Nourma. 2022. “Pendampingan Pembuatan Media Ajar Matematika: Pemberdayaan Guru Sekolah Dasar.” *Indonesia Berdaya* 3(3): 533–40. doi:10.47679/ib.2022254.
- Rosyada, Amrina, Syahada, Putri, Chanifudin, and Chanifudin. 2024. “Kurikulum Merdeka: Dampak Peningkatan Beban Administrasi Guru Terhadap Efektivitas Pembelajaran.” *Jurnal Inovasi, Evaluasi dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)* 4(2): 238–44. doi:10.54371/jiepp.v4i2.491.
- Simatupang, Yulia Soteria, M Rahmad, Muhammad Sahal, and Aflina Sari Dewi. 2023. “WAWASAN AKADEMIK TEKNOLOGI Universitas Riau, Indonesia SMK Labor Pekanbaru, Indonesia Edusaintek : Jurnal Pendidikan, Sains Dan Teknologi Vol. 10 (2) 2023.
- Sinuraya, Ahmad Fauzi, Asih Ester E G Harahap, Desty Novry Lianty, and Hetti Melinda Purba. 2025. “Mengidentifikasi Tantangan Dan Kesulitan Guru Dalam Mengajar Mata Pelajaran IPS Kepada Siswa Kelas 7 Di MTs Negeri 1 Medan Identifying Teachers’ Challenges and Difficulties in Teaching Social Studies to Grade 7 Students at MTs Negeri 1 Medan.” (April): 6356–63.
- Sri, Endang, Budi Herawati, Priadi Surya, Zaenal Mustofa, and Universitas Negeri Yogyakarta. 2024. “Pelatihan Peningkatan Kualitas Pembelajaran Bagi SMP Muhammadiyah Kabupaten Sleman.” 4: 191–205.
- Sulistiawati, Anjar, and Andi Prastowo. 2021. “Pendas: Primary Education Journal.” *Penggunaan PhET Sebagai Media Interaktif Pembelajaran IPA pada Kelas IV Sekolah Dasar* 2(2): 138–47. <https://journal.unram.ac.id/index.php/pendas/article/view/476>.
- Ubaidillah, Awang Rizqi, Dadi Setiadi, M. Yamin, and I Putu Artayasa. 2022. “Analisis Hambatan Pelaksanaan Blended Learning Pada Pembelajaran Biologi Di SMAN 1 Lingsar.” *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 7(3b): 1633–38. doi:10.29303/jipp.v7i3b.810.
- WarkintinWarkintin, Subekti, Muhammad Rian, Purwantari, and Dewi. 2022. “Analisis Kesulitan Guru Kelas V Sekolah Dasar Dalam Membuat Media Pembelajaran Berbasis Microsoft Powerpoint.” *JUTECH : Journal Education and Technology* 3(1): 53–66. doi:10.31932/jutech.v3i1.1801.
- Winda, Rose, and Febrina Dafit. 2021. “Analisis Kesulitan Guru Dalam Penggunaan Media Pembelajaran Online Di Sekolah Dasar.” *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran* 4(2): 211. doi:10.23887/jp2.v4i2.38941.
- Zakiah, Nur Eva, Fatimah, Ai Tusi, Sunaryo, and Yoni. 2020. “Implementasi Project-Based Learning Untuk Mengeksplorasi Kreativitas Dan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Mahasiswa.” *Teorema: Teori dan Riset Matematika* 5(2): 286. doi:10.25157/teorema.v5i2.4194.