



Teacher Problems in Implementing IT-Based Learning Media at SDN

Problematika Guru Dalam Menerapkan Media Pembelajaran Berbasis IT di SDN

Mujiono Sang Putra^{1),*}, Yeni Rahmawati¹⁾, Nur Islamiati¹⁾, Hen Ardiansyah¹⁾

¹⁾STKIP Al Amin Dompu

*Correspondence: mujisaputra64@gmail.com

ABSTRACT

Teachers at SDN 17 Kempo have not been able to apply innovative media, especially information technology-based media. This research aims to determine the problems faced by teachers in implementing IT-based learning media at SDN 17 Kempo. The research uses a qualitative description type approach. The research subjects consisted of 21 teachers at SDN 17 Kempo. The research instrument used questionnaires and unstructured interviews. Data collection techniques used questionnaires and interviews. The data analysis technique uses the Miles & Huberman method, namely: data reduction, data presentation, drawing conclusions/verification. The research results show that the problems faced by teachers in implementing IT-based learning media include: 1) aspects of teachers' ability and understanding in implementing IT-based learning media; 2) aspects of supporting facilities and infrastructure; and 3) aspects of the lack of effort made by teachers in IT-based learning media. However, despite these problems, SDN 17 Kempo teachers still have high motivation in implementing IT-based learning media.

Keywords: Learning Media; Information Technology (IT)

ABSTRAK

Guru di SDN 17 Kempo belum mampu menerapkan media inovatif khususnya media berbasis teknologi informasi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui problematika yang dihadapi oleh guru dalam menerapkan media pembelajaran berbasis IT di SDN 17 Kempo. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif jenis deskripsi. Subjek penelitian terdiri dari 21 guru di SDN 17 Kempo. Instrumen penelitian menggunakan instrumen angket dan wawancara tidak terstruktur. Teknik pengumpulan data menggunakan angket dan wawancara. Teknik analisis data menggunakan metode Miles & Huberman yaitu: reduksi data, penyajian data, penarikan kesimpulan/verifikasi. Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa problematika yang dihadapi oleh guru dalam menerapkan media pembelajaran berbasis IT antara lain : 1) aspek kemampuan dan pemahaman guru menerapkan media pembelajaran berbasis IT; 2) aspek sarana dan prasarana yang menunjang; dan 3) aspek kurangnya upaya yang dilakukan guru dalam media pembelajaran berbasis IT. Akan tetapi dari problematika tersebut, guru SDN 17 Kempo tetap memiliki motivasi yang tinggi dalam menerapkan media pembelajaran berbasis IT.

Kata Kunci: Media Pembelajaran; Teknologi Informasi

This is an open access article under the [CC - BY](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/) license.



PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan bagian terpenting dalam proses pembangunan dari suatu negara berkembang seperti di Indonesia (Aulia et al., 2023; Yusriani et al., 2019). Pendidikan juga merupakan salah satu ujung tombak dalam sebuah kehidupan (Nisak & Rofi'ah, 2023). Pendidikan merupakan suatu hal yang penting dalam membentuk manusia yang berakal, berbudi, dan beragama, untuk melawan rintangan di era globalisasi dan dengan adanya pendidikan dapat mendorong peserta didik yang cerdas dalam memiliki kompetensi dan kemampuan untuk keberhasilan peserta didik di lingkungan khalayak umum maupun lingkungan pendidikan (Permatasari et al., 2022).

Dunia pendidikan mengalami kemajuan yang sangat pesat, baik dari segi sistem pendidikan maupun dari segi teknologi dan pada era globalisasi ini pendidikan di Indonesia dituntut untuk lebih maju dan baik lagi guna untuk bersaing dengan negara lain pada dunia digital (Gumilar & Permatasari, 2024; Nisak & Rofi'ah, 2023). Akan tetapi penerapan sistem pendidikan di Indonesia khususnya dari aspek teknologi masih harus ditingkatkan lagi. Pendidikan adalah sesuatu yang sangat diperlukan oleh manusia, melalui pendidikan tersebut manusia dapat mengalami proses pembelajaran.

Proses belajar adalah interaksi antara rangsangan dan tanggapan individu dan seseorang dianggap memiliki pengetahuan yang terpelajar ketika mereka menunjukkan perubahan tersebut (An'navi & Sukartono, 2023; Miftahul & Ahmad, 2023). Belajar merupakan proses memperoleh pengetahuan dan pengalaman dalam wujud perubahan tingkah laku dan kemampuan bereaksi yang relatif atau menetap karena adanya interaksi individu dengan lingkungannya, sedangkan pembelajaran adalah suatu upaya yang dilakukan oleh pendidik untuk menyampaikan ilmu pengetahuan dan menciptakan sistem lingkungan dengan berbagai metode sehingga siswa dapat melakukan kegiatan belajar secara efektif dan efisien serta dengan hasil yang optimal (Salsabila & Sitepu, 2023; Sumarni & Kumala, 2024). Sehingga diperlukan faktor pendorong proses pembelajaran sehingga seseorang termotivasi dalam belajar dan dapat menunjang kemajuan suatu bangsa dalam dunia pendidikan. Salah satu faktor pendorong adalah guru sebagai tenaga pendidik.

Guru merupakan seorang pendidik yang tugasnya memberi pengetahuan kepada peserta didik sehingga menjadi guru mempunyai tanggung jawab penuh dalam kelas atau sekolah guna untuk meningkatkan kemampuan peserta didik, agar menjadi suri tauladan yang mandiri, dan menerapkan nilai-nilai kebaikan (An'navi & Sukartono, 2023; Nuraisyah & Nurjannah, 2023; Permatasari et al., 2022). Selain itu, tugas guru untuk memicu dan memacu peserta didik agar bersifat inovatif, menjadi lebih kreatif, adaptif dan fleksibel dalam menghadapi kehidupannya sehari-hari (Sihombing et al., 2023). Maka dari itu guru harus mempunyai keahlian yang sesuai dengan standar nasional pendidikan seperti kemampuan mengolah pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran, menilai hasil belajar dan mengembangkan potensi yang dimiliki siswa (Nisak & Rofi'ah, 2023; Winda & Dafit, 2021).

Faktor utama yang mempengaruhi keberhasilan peserta didik, yaitu kapasitas guru dalam memanfaatkan media pembelajaran berbasis IT terhadap proses pembelajaran (Wulandari et al., 2023). Media pembelajaran sangat penting dikembangkan untuk membantu proses pembelajaran khususnya media pembelajaran berbasis IT (Pratwi & Nugraheni, 2022). Menggunakan media pembelajaran berbasis IT dalam proses belajar mengajar merupakan salah satu upaya untuk meningkatkan efektivitas serta kualitas dari proses pembelajaran yang pada akhirnya dapat meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik (Daud, 2023; Winda & Dafit, 2021). Media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam proses belajar mengajar dewasa ini, disamping juga elemen lain seperti model, metode, bahan ajar, dan sebagainya (Sihombing et al., 2023).

Penggunaan media dalam proses pembelajaran di dalam kelas merupakan suatu keharusan bagi setiap guru. Media pembelajaran berbasis IT adalah salah satu strategi yang digunakan guru dalam pembelajaran yang bertujuan dapat mempermudah guru dalam penyampaian materi dan mempermudah siswa dalam menerima materi (Latifah & Ramadan, 2023). Pembelajaran berbasis Technology Informasi (IT) merupakan pembelajaran yang berasaskan pada konsep pembelajaran komputer dan multimedia, yang sudah berkembang pesat di berbagai daerah. Media pembelajaran berbasis IT merupakan alat yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi informasi (Rosmana et al., 2022). Dari pentingnya penggunaan media selama kegiatan pembelajaran, tidak menjadikan guru untuk menerapkannya di dalam kelas. Hal ini terlihat dari masih adanya guru yang tidak menerapkannya.

Kesulitan merancang media pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran, mengoperasikan media pembelajaran berbasis IT, dan lain-lain. Dari hal tersebut siswa tidak terlalu fokus dalam belajar, kurang termotivasi dan berminat dalam belajar apalagi dihadapkan dengan materi-materi yang sulit. Hal tersebut membuat hasil belajar siswa menjadi menurun. Sejalan dengan hasil observasi tersebut dalam penelitian yang dilakukan oleh (Wulandari et al., 2023) mengemukakan bahwa salah satu faktor penghambat tersebut adalah kemampuan guru itu sendiri dalam menunjang pelaksanaan tugasnya dan kemampuan yang dimaksud salah satunya penggunaan, penyediaan dan penguasaan teknologi media pembelajaran. Guru yang tidak mampu beradaptasi dengan kelajuan ini akan secara otomatis tereliminasi dan dilabeli sebagai orang gaptek (gagap teknologi) (Rahma et al., 2023).

Dari permasalahan tersebut menunjukkan pentingnya dalam menggunakan media berbasis IT selama kegiatan pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran mempermudah pendidik menyampaikan materi kepada peserta didik, membantu untuk meningkatkan motivasi siswa sehingga hasil belajar dapat meningkat, serta keefektifan pembelajaran dapat meningkat. Klasifikasi media pembelajaran yaitu media cetak, media grafis, media audio, gambar bergerak yang dimana ada menggunakan teknologi sehingga media pembelajaran yang ada dapat mengikuti kemajuan teknologi (Wahyuningtyas & Sulasmono, 2020). Pentingnya penggunaan media pembelajaran berbasis IT juga sejalan dengan paradigma *student centered learning* atau pembelajaran yang berpusat pada siswa, dimana guru tidak lagi berperan sebagai penyampai informasi, sebagai satusatunya sumber pengetahuan, melainkan sebagai mediator dan fasilitator (Putri & Citra, 2019). Berdasarkan paparan tersebut, peneliti ingin melakukan penelitian yang bertujuan untuk mengetahui problematika yang dihadapi oleh guru-guru di SDN 17 Kempo dalam menggunakan media pembelajaran berbasis IT pada kegiatan pembelajaran.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dan kuantitatif yang berjenis deskriptif. Subjek penelitian terdiri dari 21 orang guru di SDN 17 Kempo. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yakni menggunakan angket dan wawancara, angket diberikan kepada guru yang berjumlah 21 guru dengan jenis angket yaitu skala Likert dan memiliki 20 butir pernyataan. Sedangkan yang diwawancara hanya 3 guru di SDN 17 Kempo. Instrumen penelitian menggunakan instrumen angket dan wawancara. Peneliti menggunakan triangulasi untuk mengecek keabsahan data, yakni dengan memberi pertanyaan tentang penggunaan media pembelajaran inovatif kepada para guru yang ada di sekolah.

Teknik analisis data menggunakan metode Miles & Huberman yaitu: reduksi data, penyajian data, penarikan kesimpulan/verifikasi. Yang dimulai dengan pengumpulan data awal penelitian yaitu observasi dan wawancara yang dilakukan oleh guru dan dipilah data yang dibutuhkan dalam penelitian yang disebut dengan reduksi data. Melakukan penyajian data peneliti menampilkan data yang merupakan hasil dari penelitian dan langkah terakhir yakni merumuskan kesimpulan dari hasil penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pendidikan sebagai bagian dari kebudayaan merupakan sarana penerus nilai-nilai dan gagasan-gagasan sehingga setiap orang mampu berperan serta dalam transformasi nilai demi kemajuan bangsa dan negara sehingga untuk mewujudkan pendidikan yang berkualitas, salah satu yang harus dipenuhi adalah guru yang berkualitas (Sihombing et al., 2023). Media pembelajaran memiliki bentuk yang beragam, seperti media cetak, media visual, media berupa audio, dan juga media audio-visual. Seorang guru diharapkan dapat menentukan media pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan tingkatan kelas dan sesuai pula dengan materi pembelajaran (Rohmatillah, 2023).

Penelitian yang dilakukan di SDN 17 Kempo dengan jumlah subjek penelitian sebanyak 21 orang guru untuk penyebaran angket dan 3 guru yang mewakili wawancara sebagai pendukung hasil angket. Terdapat beberapa problematika yang telah temukan yang berkaitan dengan penggunaan media pembelajaran inovatif. Terdapat 4 aspek problematika yang sama yang dihadapi oleh guru-guru disekolah tersebut. Adapun hasil yang telah ditemukan oleh peneliti tentang problematika guru di SDN 17 Kempo terhadap penggunaan media pembelajaran di kelas dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Hasil analisis angket problematika penggunaan media pembelajaran berbasis IT

Aspek	Jumlah Skor	Skor Max	Skor Min	Rata-Rata	Persentase (%)	Kategori
Motivasi dan Minat guru dalam menerapkan media pembelajaran berbasis IT	228	12	10	10,86	90,48	Sangat Tinggi
Kemampuan dan Pemahaman guru menerapkan media pembelajaran berbasis IT	255	14	11	12,14	60,71	Rendah
Sarana dan Prasarana yang menunjang	263	15	11	12,52	62,62	Rendah
Upaya yang dilakukan guru dalam media pembelajaran berbasis IT	252	14	11	12	60	Rendah

Aspek Motivasi Dan Minat Guru Dalam Menerapkan Media Pembelajaran Berbasis IT

Berdasarkan hasil angket pada aspek yang pertama yaitu aspek motivasi dan minat guru dalam menerapkan media pembelajaran berbasis IT yang terdiri dari lima pernyataan menunjukkan bahwa peroleh skor berjumlah 228 dengan skor maksimal berjumlah 12 dan skor minimal memperoleh jumlah sebanyak 10. Nilai rata-rata yang diperoleh sebanyak 10,86 dengan persentasi sebesar 90,48. Dari nilai persentasi tersebut diperoleh kategori sangat tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa untuk minat dan motivasi guru dalam menerapkan media pembelajaran berbasis IT sangatlah tinggi. Hasil tersebut didukung dengan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru.

Wawancara yang dilakukan memperoleh hasil bahwa guru sangat termotivasi sekali dengan menggunakan media pembelajaran berbasis IT. Motivasi tersebut dikarenakan ingin memberikan pembelajaran yang menarik untuk siswa. Hal tersebut dapat menarik perhatian siswa dalam belajar sehingga kemampuan siswa juga dapat lebih maksimal. Nilai siswa menjadi lebih tinggi. Selain itu guru di sekolah SDN 17 Kempo tetap memotivasi siswa dalam melakukan kegiatan belajar dengan memanfaatkan media berbasis IT di rumah tetapi juga menghimbau siswa untuk tidak menyalahgunakan media-media tersebut.

Aspek Kemampuan Dan Pemahaman Guru Menerapkan Media Pembelajaran Berbasis IT

Analisis data yang ditunjukkan pada tabel 1 untuk aspek yang kedua adalah diperoleh jumlah nilai sebesar 255 dengan jumlah skor maksimal sebesar 14 dan jumlah skor minimal sebesar 10. Nilai rata-rata yang diperoleh sebanyak 12,14 dan nilai persentasi sebesar 60,71. Dari perolehan hasil analisis tersebut maka kategori yang sesuai dengan nilai tersebut adalah kategori rendah. Hasil tersebut didukung dengan wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan guru.

Guru-guru yang ada di SDN 17 Kempo tidak semuanya memiliki laptop. Sehingga, hal tersebut membuat guru tidak terbiasa atau bahkan tidak pernah menggunakan atau mengelola laptop tersebut untuk membuat media pembelajaran untuk mengajar di kelas. Selain itu, sebagian guru juga bahkan kurang paham dengan penggunaan laptop itu sendiri. Selain dari permasalahan tidak memiliki laptop, guru di sekolah SDN 17 Kempo adalah sekolah yang sebagian guru senior sehingga mengalami keterbatasan dalam kemampuan mengelola dan penerapan media pembelajaran khususnya teknologi informasi. Akan tetapi guru memiliki pemahaman dalam manfaat dan pentingnya penerapan dan penggunaan media pembelajaran berbasis IT di sekolah [Rohmatillah, \(2023\)](#) dalam hasil penelitian dengan menggunakan wawancara dengan guru sekolah dasar diperoleh bahwa guru cenderung mengalami kesulitan dalam menyiapkan dan membuat media pembelajaran yang inovatif dikarenakan terdapat beberapa guru yang sudah tidak muda sehingga memiliki keterbatasan mengakses referensi media pembelajaran secara online sehingga mengalami kesulitan jika harus merancang media pembelajaran yang kreatif. Banyaknya guru yang senior atau dikarenakan faktor umur membuat pemahaman terkait dengan media pembelajaran berbasis IT menjadi terbatas sehingga kemampuan untuk mengoperasikan media tersebut juga menjadi terbatas ([An'navi & Sukartono, 2023](#); [Permatasari et al., 2022](#); [Pratwi & Nugraheni, 2022](#)).

Sejalan dengan hasil tersebut, penelitian yang dilakukan oleh [Asmita et al., \(2022\)](#) mengungkapkan pemahaman, perencanaan adalah merupakan hal dasar yang harus disusun dalam sebuah pembelajaran guna terlaksananya, akan tetapi guru sering mengalami kesulitan dalam hal tersebut, sehingga guru kurang mampu mengembangkan media pembelajaran yang menarik bagi siswa dan juga kesulitan dalam merancang media pembelajaran yang berbasis teknologi. Sejalan dengan itu menurut [Sihombing et al., \(2023\)](#) mengemukakan bahwa problem yang dihadapi guru dalam menggunakan media pembelajaran umumnya terkait dengan penerapannya dalam pembelajaran dimana masih banyak guru yang terkendala karena keterbatasan keterampilan dalam menggunakan media pembelajaran terutama keterampilan dalam mengoperasikan media yang berbasis IT. Guru masih mengalami kesulitan-kesulitan seperti guru kesulitan merancang media berbasis IT dan mengoperasikan media berbasis IT ([Winda & Dafit, 2021](#)). Dari hasil tersebut menunjukkan bahwa kemampuan dan pemahaman dari guru terkait media pembelajaran khususnya media pembelajaran berbasis IT sangatlah penting untuk menunjang keberlangsungan kegiatan belajar mengajar yang baik.

Aspek Sarana dan Prasarana yang Menunjang

Aspek yang ketiga adalah aspek sarana dan prasarana yang menunjang. Pada aspek ini memperoleh jumlah nilai sebanyak 263 dan skor maksimal sebesar 15 dan skor minimal sebesar 11. Dari perolehan tersebut nilai rata-rata sebesar 12,52 dan nilai persentasi sebesar 62,62. Dari peroleh nilai persentasi tersebut maka kategori

untuk aspek ketiga adalah rendah. Sarana yang tersedia di SDN 17 Kempo sangat minim terutama yang berkaitan dengan kebutuhan dalam kelancaran proses pembelajaran di kelas seperti jaringan internet, laptop, komputer, LCD, proyektor, dan lain sebagainya. Sehingga, hal tersebut membuat guru hanya memberikan materi pembelajaran secara manual kepada siswanya.

Kendala masalah finansial atau minimnya dana pada operasional sekolah menjadi salah satu problem yang dihadapi (Latifah & Ramadan, 2023). Karena finansial atau kendala pada pendanaan sehingga berakibat pada pengembangan dan pengadaan media pembelajaran, di sekolah tersebut menggunakan media pembelajaran yang sederhana seperti gambar dan itupun untuk pengadaan media tersebut menggunakan dana pribadi dari guru itu sendiri dan tidak semua guru yang menggunakannya. Selain itu, sebagian besar guru tidak memiliki sarana dan prasarana yang bersifat pribadi untuk membantu kegiatan pembelajaran. Sekolah SDN 17 Kempo adalah sekolah yang jauh dari perkotaan sehingga untuk memperoleh akses internet yang bebas masih terbilang rendah.

Permasalahan tersebut membuat SDN 17 kempo tetap terus mengupayakan yang terbaik untuk siswa dan guru untuk kegiatan proses pembelajaran yang memadai. Sihombing et al., (2023) mengungkapkan bahwa menerapkan media pembelajaran berbasis IT ini, sarana dan prasarana memang merupakan salah satu faktor yang sangat berpengaruh karena tanpa sarana dan prasarana yang memadai, maka akan banyak menghadapi kendala, sarana dan prasarana tidak hanya perlu pada aspek guru tetapi juga pada aspek siswa juga memerlukan sarana dan prasarana yang memadai untuk menunjang kegiatan proses belajar mengajar. Pemilihan media pembelajaran dapat disesuaikan dengan fasilitas yang ada di sekolah, akan tetapi terdapat beberapa kasus bahwa sekolah kurang memfasilitasi kegiatan pembelajaran sehingga guru cenderung mengandalkan buku teks saja dikarenakan kurangnya fasilitas yang memadai atau sarana dan prasarana yang dapat menunjang keberlangsungan penerapan media pembelajaran berbasis IT (Rohmatillah, 2023). Sedangkan dalam penelitian yang dilakukan oleh (Pratwi & Nugraheni, 2022) mengemukakan salah satu problematika yang dihadapi guru adalah sarana dan prasarana yang memadai dalam mengembangkan media pembelajaran, dikarenakan mengembangkan media pembelajaran berbasis IT memerlukan mediator yang mumpuni seperti handphone atau laptop yang mendukung, dan juga memerlukan kuota internet untuk mengakses segala sesuatu yang berkaitan dengan media pembelajaran yang akan dikembangkan akan tetapi keterbatasan dana atau anggaran yang membuat hal tersebut sulit dilakukan dikarenakan masih banyak guru yang honorer.

Aspek Upaya yang Dilakukan Guru Dalam Media Pembelajaran Berbasis IT

Jarang mengikuti workshop atau pelatihan terkait penggunaan media pembelajaran. Pelatihan atau workshop terutama yang berkaitan dengan penggunaan media pembelajaran terutama dalam proses pembelajaran di kelas sering diadakan oleh berbagai instansi lain, baik sekolah maupun pemerintahan. Akan tetapi, kegiatan tersebut jarang diikutsertakan oleh guru karena sekolah mengalami kendala biaya terutama untuk biaya transportasi untuk guru. Hal tersebut disebabkan karena lokasi yang menjadi tempat pelatihan atau workshop tersebut jauh dari sekolah. Jarang dilaksanakan kegiatan pelatihan atau workshop di sekolah. Kendala biaya menjadi faktor utama ketika sekolah ingin melaksanakan kegiatan terutama kegiatan dalam mengembangkan kemampuan atau potensi yang dimiliki oleh guru salah satunya dalam penggunaan media pembelajaran di kelas. Selain itu, SDN 17 Kempo termasuk dalam kategori sekolah terpencil atau jauh dari kota. Sehingga, individu atau kelompok tertentu seperti lembaga-lembaga lain yang ingin melaksanakan pengabdian maupun kegiatan lainnya sulit menjangkau karena lokasi sekolah yang cukup jauh. Dikarenakan sebagian besar guru di SDN 17 kempo tidak memiliki sarana pribadi seperti laptop, komputer dan lain sebagainya membuat guru-guru kesulitan untuk melakukan kolaborasi dengan guru-guru lain yang ada di sekolah tersebut.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Rohmatillah (2023) belum ada pelatihan mengenai media pembelajaran yang diadakan oleh pemerintah daerah untuk menambah wawasan guru-guru terkait dengan bagaimana menerapkan media pembelajaran berbasis IT, pemerintah daerah hanya terpaku pada pelatihan-pelatihan atau kegiatan lain yang membahas tentang kurikulum saja. Menurut Pratwi & Nugraheni (2022) sangat perlu diadakan workshop tentang pengembangan teknologi untuk proses pembelajaran dari pihak sekolah maupun lembaga lainnya, namun yang ikut workshop itu tak seluruh guru, hanya satu dua orang saja yang mewakili tiap sekolah untuk mengikuti workshop dan itu menjadi penyebab kurangnya pengetahuan guru mengenai media pembelajaran berbasis IT. Di Era saat ini guru sangat ditekan agar bisa menggunakan atau memanfaatkan media IT tersebut maka dari itu diadakan seminar motivasi guru terhadap penggunaan media IT agar guru lebih termotivasi menggunakan media IT saat pembelajaran sehingga tidak hanya menggunakan media

buku saja agar pembelajaran semakin lebih efektif dan efisien dan tidak ketinggalan zaman (An'navi & Sukartono, 2023).

Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses pembelajaran yang berfungsi memperjelas makna dan pesan yang disampaikan sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan lebih baik dan media pembelajaran adalah sarana untuk meningkatkan semua hal yang positif dalam proses pembelajaran (Ahmad & Mustika, 2021). Penggunaan media pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi materi pembelajaran. Media merupakan salah satu sarana untuk meningkatkan kegiatan proses pembelajaran. Media memiliki karakteristik yang berbeda-beda, untuk itu perlu memilihnya dengan cermat dan tepat agar dapat digunakan dengan tepat guna (Wulandari et al., 2023). Namun dalam implementasinya, tidak banyak guru yang memanfaatkannya, bahkan penggunaan metode ceramah monoton masih cukup populer di kalangan guru dalam proses pembelajarannya (Sihombing et al., 2023). Untuk itu diperlukan upaya dari berbagai pihak dalam meningkatkan kegiatan pembelajaran yang lebih baik dengan menggunakan media pembelajaran berbasis IT.

KESIMPULAN

Berkembangnya pesatnya teknologi sekarang ini memberikan dampak yang luar biasa salah satunya teknologi dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Media pembelajaran berbasis IT dengan menerapkan inovasi aktif dan kreatif dapat menjadi salah satu alternatif yang dapat digunakan guru untuk mempermudah proses pembelajaran. Hal tersebut membuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis IT sangatlah bermanfaat bagi guru. Akan tetapi terdapat problematika yang dihadapi oleh guru dalam menerapkan media pembelajaran berbasis IT diantara lain : 1) aspek kemampuan dan pemahaman guru menerapkan media pembelajaran berbasis it; 2) aspek sarana dan prasarana yang menunjang; dan 3) aspek kurangnya upaya yang dilakukan guru dalam media pembelajaran berbasis IT. Akan tetapi dari problematika tersebut, guru SDN 17 Kempo tetap memiliki motivasi yang tinggi dalam menerapkan media pembelajaran berbasis IT. Dari problematika yang dihadapi oleh guru, sangat diharapkan kepada pemerintah untuk lebih memperhatikan sekolah-sekolah yang terletak di daerah yang terpencil tidak hanya memperhatikan sekolah yang di perkotaan. Pemerintah dapat mengadakan workshop ataupun seminar dalam mengembangkan pembelajaran berbasis IT. Selain itu pihak sekolah dapat menjalin kerjasama dengan sekolah lain dalam mengadakan kegiatan-kegiatan pelatihan dan mengikutsertakan semua guru yang ada di sekolah.

Daftar Pustaka

- Ahmad, F., & Mustika, D. (2021). Problematika Guru Dalam Menerapkan Media pada Pembelajaran Kelas Rendah Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2008–2014.
- An'navi, S., & Sukartono. (2023). Problematika Guru dalam Menggunakan Media IT pada Pembelajaran Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(3), 516–527. <https://doi.org/10.37329/cetta.v6i3.2592>
- Asmita, A., Yulianti, D., Kurniawan, D., Maison, M., Isnaini, N., Nurjanah, K., & Sari, I. (2022). Analisis Permasalahan Guru dalam Menerapkan Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran Fisika di MAN 1 Tanjung Jabung Barat. *Jurnal Pendidikan Mipa*, 12(2), 170–177. <https://doi.org/10.37630/jpm.v12i2.556>
- Aulia, U., Efriyanti, L., Zakir, S., & Khairuddin, K. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi (Ti) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Pada Mata Pelajaran Bimbingan TIK. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 7(3), 1482–1485. <https://doi.org/10.36040/jati.v7i3.6946>
- Daud, R. (2023). PENGGUNAAN MEDIA POWER POINT INTERAKTIF DALAM PEMBELAJARAN DI SEKOLAH SUATU KENISCAYAAN DI ERA DIGITAL. *Jurnal Fitrah*, 4(1), 88–100.
- Gumilar, E. B., & Permatasari, K. G. (2024). Application of Games-Based Mathematics Learning in the Preschool-Elementary Transition. *Journal of Insan Mulia Education*, 2(1), 1–9. <https://doi.org/10.59923/joinme.v2i1.78>
- Latifah, H., & Ramadan, Z. H. (2023). Problematika Guru dalam Pemanfaatan Internet sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(5), 5823–5836.

<https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i5.5330>

- Miftahul, U., & Ahmad, F. (2023). Behaviorism Theory and Its Implications for Learning. *Journal of Insan Mulia Education*, 1(2), 53–57. <https://doi.org/10.59923/joinme.v1i2.41>
- Nisak, R. K., & Rofi'ah, S. (2023). Problematika Guru dalam Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Digital. *BASICA Journal of Arts and Science in Primary Education*, 3(1), 41–50. <https://doi.org/10.37680/basicav3i1.3623>
- Nuraisyah, N., & Nurjannah, N. (2023). Supervision of Class Visits By The Principal in Developing Teacher Competencies at SDIT Makassar Islamic School Baruga. *Journal of Insan Mulia Education*, 1(2), 65–74. <https://doi.org/10.59923/joinme.v1i2.50>
- Permatasari, S., Nadhira, M., & Sudaryanto. (2022). Problematika Guru dalam Mengembangkan Media Pembelajaran Digital di SMA Negeri 1 Gamping. *Seminar Nasional Hasil Pelaksanaan Program Pengenalan Lapangan Persekolahan*; e-ISSN: 2964-1888, 11(5), 1479. <https://doi.org/10.33578/jpfkip.v11i5.8977>
- Pratwi, Y., & Nugraheni, A. S. (2022). PROBLEMATIKA GURU DALAM MENGEMBANGKAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA DI SD/MI. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(5), 1479–1490.
- Putri, S. D., & Citra, D. E. (2019). PROBLEMATIKA GURU DALAM MENGGUNAKAN MEDIA PEMBELAJARAN PADA MATA PELAJARAN IPS DI MADRASAH IBTIDAIYAH DARUSSALAM KOTA BENGKULU. *IJSSE : Indonesian Journal of Social Science Education*, 1(1), 1–7.
- Rahma, F. A., Harjono, H. S., & Sulisty, U. (2023). Problematika Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Digital. *Jurnal Basicedu*, 7(1), 603–611. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i1.4653>
- Rohmatillah, R. A. (2023). Problematika Guru dalam Penerapan Media Pembelajaran Inovatif pada Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Budaya*, 9(2), 409. <https://doi.org/10.32884/ideas.v9i2.1300>
- Rosmana, P., Iskandar, S., Azzahra, E., Wulandari, A., Nurbaiti, N., & Putri, E. (2022). Pengaruh Pembelajaran Berbasis ICT sebagai Pengembangan Pembelajaran dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V di SDN 1 NagriKidul Purwakarta Primanita. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(1), 1349–1358.
- Salsabila, U., & Sitepu, J. M. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Information and Communication Technology (ICT) Terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Fiqih di MTs Persiapan Negeri 4 Medan The Influence of Information and Communication Technology (ICT) Based Learning Media. *Ilmu Sosial, Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(3), 1097–1104.
- Sihombing, Y., Haloho, B., & Napitu, U. (2023). Problematika Guru Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran. *JUPE : Jurnal Pendidikan Mandala*, 8(2), 725. <https://doi.org/10.58258/jupe.v8i2.5611>
- Sumarni, R. A., & Kumala, S. A. (2024). Analysis of Learning Media Needs for Physics of Motion Course Based on Android Platform. *Journal of Insan Mulia Education*, 2(1), 26–30. <https://doi.org/10.59923/joinme.v2i1.92>
- Wahyuningtyas, R., & Sulasmono, B. (2020). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Hasil Belajar di Sekolah Dasar. *Lentera: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(1), 73–80. <https://doi.org/10.52217/lentera.v16i1.1081>
- Winda, R., & Dafit, F. (2021). Analisis Kesulitan Guru dalam Penggunaan Media Pembelajaran Online di Sekolah Dasar. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(2), 211. <https://doi.org/10.23887/jp2.v4i2.38941>
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>
- Yusriani, F., Ba'in, & Suryadi, A. (2019). Hambatan Guru Dalam Menerapkan Model Pembelajaran Inovatif Pada Mata Pelajaran Sejarah di SMP Negeri 3 Magelang. *Historia Pedagogia*, 8 No. 1, 9–25.