

Analisis Keterampilan Guru Sekolah Dasar dalam Membuat Media Pembelajaran Berbasis Digital

Melinda Khaerunnisa¹, J Julia², Aah Ahmad Syahid³

^{1,2,3} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Indonesia

e-mail: melindakhaerunnisa@upi.edu

Abstrak

Kemampuan guru dalam membuat media pembelajaran digital merupakan kompetensi penting untuk mendukung pengenalan teknologi sejak dini pada siswa. Namun pada kenyataannya terjadi kesenjangan keterampilan digital di kalangan guru. Penelitian ini bertujuan mengidentifikasi faktor pendukung dan penghambat keterampilan guru dalam membuat media pembelajaran digital. Menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus, data dikumpulkan melalui wawancara dan studi dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa keterampilan guru didukung oleh sumber daya digital, perangkat teknologi, dan kolaborasi, tetapi masih terkendala jaringan internet, perangkat, dan software terbatas. Upaya yang dilakukan guru untuk mengatasi tantangan ini meliputi pelatihan, belajar mandiri, dan memanfaatkan Platform Merdeka Mengajar. Meski tantangan tetap ada, guru telah menunjukkan peningkatan kemampuan dalam mengembangkan media pembelajaran digital yang efektif.

Kata kunci: *Keterampilan Guru, Media Pembelajaran Digital*

Abstract

The ability of teachers to create digital learning media is an essential competency to support the early introduction of technology to students. However, in reality, there is a digital skills gap among teachers. This study aimed to identify the supporting and inhibiting factors affecting teachers' skills in creating digital learning media. Using a qualitative approach with a case study design, data were collected through interviews and document studies. The findings revealed that teachers' skills were supported by digital resources, technological devices, and collaboration but were hindered by limited internet access, devices, and software. Efforts made by teachers to overcome these challenges included training, self-learning, and utilizing the Merdeka Mengajar Platform. Despite ongoing challenges, teachers demonstrated improved capabilities in developing effective digital learning media.

Keywords : *Teacher Skills, Digital Learning Media*

PENDAHULUAN

Guru memegang peran kunci dalam meningkatkan kualitas pendidikan. Berdasarkan Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen Pasal 10 Ayat 1, guru wajib menguasai empat kompetensi, yaitu kompetensi pedagogik, kompetensi sosial, kompetensi kepribadian, dan kompetensi profesional (Nur & Fatonah, 2023). Dari keempat kompetensi tersebut, kompetensi pedagogik dan profesional memiliki pengaruh paling signifikan terhadap kinerja guru, terutama dalam perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran (Rohman, 2020). Kompetensi profesional guru berperan penting dalam menciptakan proses pembelajaran yang efektif dan menarik. Guru profesional mampu merancang strategi pembelajaran yang memotivasi siswa dan mengembangkan potensi mereka secara holistik, mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik (Mia & Sulastri, 2023) Salah satu komponen penting dalam pembelajaran adalah media pembelajaran, yang berfungsi untuk menyajikan informasi secara jelas dan menarik (Warsita, 2019). Dengan perkembangan teknologi, media pembelajaran kini beralih dari bentuk konvensional ke digital, sejalan dengan tuntutan era abad ke-21 (Dias & Victor, 2022)

Abad ke-21 memasuki era digital, di mana hampir seluruh aktivitas kehidupan bergantung pada teknologi digital. Oleh sebab itu, berbagai aspek kehidupan mengalami digitalisasi, yaitu proses transformasi dari kegiatan konvensional ke digital ((Maisarah dkk., 2023). Menurut INTEF Common Digital Competence Framework for Teacher (dalam Syahid, 2024) kompetensi digital terbagi menjadi ke lima aspek, yakni information and data 1) literacy, 2) Communication and collaboration, 3) digital content creator, 4) safety, 5) problem solving. Guru perlu menguasai literasi informasi, komunikasi, kolaborasi, dan pembuatan konten digital untuk mendukung pembelajaran. Kompetensi ini mencakup pengelolaan data, interaksi etis di dunia digital, dan penciptaan materi inovatif yang mematuhi hak cipta. Selain itu, guru harus menjaga keamanan data dan perangkat, serta menciptakan lingkungan digital yang aman. Mereka juga dituntut mampu memecahkan masalah teknologi secara kreatif dan adaptif. Dengan kemampuan ini, guru dapat mendukung pembelajaran yang efektif dan relevan di era digital.

Media pembelajaran adalah alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan informasi dan materi pembelajaran kepada siswa (Sulastiani & Rusdiyani, 2023) Dengan demikian, media pembelajaran berfungsi sebagai perantara yang memfasilitasi proses komunikasi antara guru dan peserta didik, memungkinkan informasi dan materi pelajaran disampaikan secara efektif. Media pembelajaran berbasis digital adalah bentuk media yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) untuk mendukung proses belajar mengajar. Penggunaan media ini tidak hanya terbatas pada penyampaian materi melalui teks, tetapi juga melalui video, animasi, simulasi, dan aplikasi interaktif. Media pembelajaran berbasis digital menawarkan berbagai keunggulan, seperti integrasi konten multimedia yang menarik, fleksibilitas tanpa batasan ruang dan waktu, serta kemampuan mendukung pembelajaran interaktif melalui simulasi dan permainan edukatif (Maulid dkk., 2024 ; Jannah & Atmojo, 2022).

Namun, tantangan besar masih dihadapi oleh para guru dalam memanfaatkan teknologi digital. Sebanyak 27% guru mengaku tidak mampu menggunakan aplikasi digital, dan 60% guru tidak familiar dengan teknologi modern (Syahid dkk., 2022) Kesenjangan ini menjadi hambatan serius dalam upaya meningkatkan keterampilan digital guru. Keterampilan guru dalam mengembangkan media pembelajaran digital tidak hanya penting untuk mengikuti perkembangan teknologi, tetapi juga untuk membekali siswa dengan kemampuan beradaptasi di era digital. Sayangnya, masih banyak guru yang menghadapi kesulitan, baik karena keterbatasan akses teknologi maupun kurangnya pelatihan yang memadai. Oleh karena itu, diperlukan pemahaman yang lebih mendalam mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi keterampilan guru dalam memanfaatkan teknologi digital.

Permasalahan utama yang dihadapi adalah kurangnya keterampilan digital guru dalam memanfaatkan teknologi digital untuk pengembangan media pembelajaran. Masalah ini disebabkan oleh beberapa faktor, seperti kurangnya pelatihan, keterbatasan fasilitas teknologi, dan hambatan psikologis terkait adaptasi terhadap teknologi baru. Akibatnya, banyak guru yang kesulitan menciptakan media pembelajaran yang menarik dan efektif. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis faktor-faktor yang mendukung dan menghambat keterampilan guru dalam membuat media pembelajaran berbasis digital. Selain itu, penelitian ini juga akan mengidentifikasi upaya yang telah dan dapat dilakukan oleh guru untuk meningkatkan keterampilan digital mereka. Data yang diperoleh diharapkan dapat digunakan untuk merancang pelatihan yang lebih terarah dan efektif.

Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi faktor pendukung dan penghambat yang mempengaruhi keterampilan guru sekolah dasar dalam pembuatan media pembelajaran berbasis digital, serta menggambarkan upaya guru dalam meningkatkan kualitas media pembelajaran berbasis digital. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan efektif.

METODE

Metode yang dilakukan pada penelitian ini yakni metode kualitatif dengan desain penelitian studi kasus. Pendekatan kualitatif digunakan dalam penelitian ini karena memungkinkan peneliti untuk mengeksplorasi secara mendalam terkait faktor-faktor yang mendukung dan menghambat keterampilan guru serta memahami konteks dan upaya peningkatan kualitas media pembelajaran

berbasis digital melalui wawancara secara mendalam. Tempat penelitian ini dilakukan di sekolah yang berada di kabupaten Sumedang. Partisipan pada penelitian ini yakni peneliti mengambil 6 partisipan dengan 2 guru yang bekerja di sekolah daerah perkotaan, 2 guru yang bekerja di daerah peralihan, dan 2 guru yang bekerja di sekolah daerah pedesaan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Dari 12 tema yang didapatkan dari data hasil wawancara, didapatkan sebanyak 7 temuan kunci dalam penelitian ini. Temuan kunci ini meliputi bagaimana guru memanfaatkan berbagai sumber untuk dijadikan sebagai bahan ajar, aplikasi yang digunakan guru sebagai media pendukung dalam pembuatan media pembelajaran digital, kolaborasi yang dilakukan guru ketika membuat media pembelajaran digital, kendala teknis yang sering dialami guru ketika membuat media pembelajaran digital, solusi yang dilakukan guru untuk mengatasi kendala teknis yang dialami ketika membuat dan menerapkan media pembelajaran berbasis digital.

Pertama, hasil penelitian ini menemukan bahwa guru guru telah menggunakan berbagai sumber mulai dari buku fisik dan sudah mulai aktif menggunakan berbagai platform untuk mencari bahan ajar yang nantinya digunakan sebagai media pembelajaran berbasis digital. Walaupun dengan demikian buku sumber atau buku teks masih menjadi sumber utama yang guru gunakan untuk bahan ajar yang nantinya akan dikembangkan menjadi media pembelajaran berbasis digital. Guru guru beranggapan bahwa penggunaan buku sumber digunakan karena sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran dan tingkat akurasi nya sudah terjamin karena buku sumber yang beredar di sekolah didapatkan dari pemerintah. Hasil tersebut sejalan dengan studi yang dilakukan oleh (Ramadani dkk., 2024) buku teks masih menjadi media yang populer karena kemudahannya untuk didapatkan. Kurikulum dengan buku teks merupakan suatu hal yang saling berkesinambungan, Dalam kurikulum 2013 buku teks dibagi menjadi dua bagian, yaitu buku guru dan juga buku siswa. Buku siswa berisikan aktivitas aktivitas pembelajaran yang tentunya memiliki tujuan.

Namun penggunaan buku sumber atau buku teks tidak lah cukup. Guru perlu menggunakan berbagai sumber untuk dapat menciptakan pengalaman belajar yang bermakna bagi peserta didik. Penggunaan berbagai platform seperti Datadidaksmen, perpustakaan online, dan platform edukasi lainnya dapat menambah konten dalam pembuatan media pembelajaran berbasis digital. *"Kalo materi mah dari buku paket, dari buku paket, tapi kan kalau misalkan buku paket ada kekurangan, yang paling cari referensi, di datadidaksmen"* (P-4). Selain itu aplikasi seperti Canva, Youtube, dan Tiktok juga digunakan oleh guru guru karena terdapat banyak konten edukasi yang dapat menambah referensi bagi guru untuk membuat media pembelajaran berbasis digital. *"Materinya mungkin bisa dicari sekarang mah di tiktok ya banyak, terus materi mah di buku banyak, di buku ini bisa kita kembangkan gitu buku paket dikembangkan jadi media pembelajaran."*(P-1). Hal ini serupa dengan penelitian yang dilakukan oleh (Sakti, 2023) dengan adanya teknologi digital peserta didik dapat mengeksplor pembelajaran dengan lebih luas dan beragam. Tidak hanya berpacu pada buku sumber saja, didik dapat mengakses pembelajaran mulai dari e-book, dan video pembelajaran yang masih dalam ranah Pendidikan. Dengan adanya teknologi peserta didik akan mendapatkan pembelajaran yang lebih menarik dan tentunya pembelajaran akan lebih bermakna.

Kedua, hasil penelitian ini mendapatkan bahwa guru guru menggunakan akun belajar.id yang disediakan oleh kemendikbud untuk ditautkan ke aplikasi aplikasi yang dapat membantu guru dalam membuat media pembelajaran berbasis digital. Dengan menautkan akun belajar.id, para pengguna memperoleh akses ke berbagai fitur unggulan yang tersedia secara gratis, termasuk fitur premium yang biasanya memerlukan biaya. *"Nah, akun belajar.id ini terakses ke media-media digital sekarang, dan bekerja sama dengan platform-platform seperti Canva, Kahoot, dan quizizz, kan sekarang sudah bekerja sama, dan aksesnya itu tidak terbatas."*(P-4). Hal ini tidak hanya memudahkan guru dalam mendesain media pembelajaran yang menarik dan interaktif, tetapi juga mendukung peningkatan kompetensi mereka dalam penggunaan teknologi pendidikan secara lebih maksimal. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh (Wahyudi & Suwandana, 2022) akun belajar.id telah dimanfaatkan secara luas oleh berbagai pihak, termasuk

pengawas, kepala sekolah, guru, tenaga kependidikan, dan peserta didik di berbagai wilayah Indonesia. Pemanfaatan ini mencakup berbagai tools digital, seperti Google Classroom, Google Form, dan Google Meet, yang mendukung proses pembelajaran daring, terutama selama masa pandemi COVID-19.

Penggunaan akun belajar.id yang digunakan oleh guru-guru kebanyakan banyak digunakan untuk ditautkan pada aplikasi canva. Aplikasi ini merupakan aplikasi desain yang banyak digunakan oleh guru-guru karena dianggap sangat mudah untuk menggunakannya bahkan guru senior yang tidak terlalu mahir dalam teknologi pun dapat menggunakannya karena kemudahan akses yang dimilikinya. Selain itu fitur-fitur yang tersedia sangat lah lengkap untuk membantu guru dalam membuat media pembelajaran berbasis digital. Tak hanya berhenti disitu template yang tersedia dari aplikasi canva sangatlah membantu guru.

Berbagai template yang dibutuhkan guru bisa digunakan dan dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan. Hal ini sama seperti pengalaman mahasiswa yang telah diteliti oleh (Lase dkk., 2024) Canva menyediakan fitur yang mudah digunakan, seperti template desain dan elemen grafis, sehingga memudahkan mahasiswa dalam membuat modul yang profesional dan menarik. Dibandingkan dengan media tradisional, Canva lebih unggul berkat kemudahan penggunaannya dan variasi fitur desain yang kaya, yang semakin mendukung pembelajaran di era digital.

Selain menggunakan aplikasi canva, guru-guru juga menggunakan platform seperti Kahoot, quizizz, dan wordwall untuk menerapkan media pembelajaran berbasis digital. *"Itu juga pernah pakai gitu. Kahoot, World-Wall sama Canva. Cuma kalau Canva bukan, menarik sih, tapi menariknya cuma buat presentasi aja gitu kurang. Kalau buat soal kayak yang gitu-gitu kurang. Lebih enakny kayak Quizizz atau Wordworld karena banyak fiturnya."*(P-2). Platform ini merupakan platform yang dirancang untuk membuat sebuah kuis menjadi lebih interaktif. Bahkan salah satu guru berpendapat bahwa dengan menggunakan platform quizizz sebagai media pembelajaran khususnya digunakan dalam suatu assessment nilai peserta didik jauh lebih tinggi dibandingkan dengan assessment yang di buat hanya berupa kertas soal. *"Saya ingin lebih saja nilai anak-anak karena kalau soal biasa gini nilainya kecil tapi ketika dipindahkan ke quizizz dengan soal yang sama beda nilainya lebih tinggi dari satu kelas itu."* (P-2). Peserta didik yang "biasanya mendapatkan jauh dibawah rata-rata apabila menggunakan quizizz nilai peserta didik ini jauh lebih tinggi padahal guru memberikan soal yang kesulitannya sama dengan soal di kertas. Melihat dari fenomena penggunaan platform seperti quizizz, kahoot, dan wordwall menjadi solusi inovatif dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran dan motivasi belajar peserta didik. Seperti Penggunaan Quizizz dan Kahoot sebagai media penilaian terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, dengan Kahoot lebih unggul dalam penelitian yang telah dilakukan oleh (Rabiatul dkk., 2024). Penggunaan Quizizz dan Kahoot sebagai media penilaian terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, dengan Kahoot lebih unggul dalam interaktivitas dan motivasi, sementara Quizizz lebih mudah digunakan. Keduanya dapat digunakan secara fleksibel sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

Ketiga, kolaborasi telah dilakukan oleh guru ketika membuat maupun menerapkan media pembelajaran berbasis digital. Kolaborasi ini dilakukan karena para guru merasa bahwa kerja sama tersebut memberikan manfaat bagi semua pihak yang terlibat. Namun ketika melakukan kolaborasi dengan antar guru-guru tentunya terdapat kendala yang dialami. Salah satunya perbedaan Tingkat kemampuan digitalisasi antara guru senior dan guru junior. *"Jadi kan kalau guru-guru senior, pengalamannya lebih banyak. Walaupun misalkan dari segi digital kurang, tapi pengalamannya banyak"* (P-2). Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Haziza & Aditia, 2021) Terdapat perbedaan kemampuan digitalisasi antara guru muda dan guru senior, di mana guru junior lebih mahir dalam penggunaan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) karena pendidikan terbaru yang mereka terima, sementara guru senior seringkali kesulitan memanfaatkan TIK. Namun dibalik itu, guru muda atau guru junior belum memiliki pengalaman mengajar yang lebih banyak dibanding guru senior. Hal ini yang menyebabkan guru senior lebih unggul dalam kompetensi pedagogik. Maka dari itu dilakukan lah kolaborasi untuk saling menutupi kekurangan antara guru senior dan guru junior karena kedua sama-sama memiliki kelemahan dan kelebihan.

Kolaborasi yang efektif tidak hanya memerlukan komunikasi yang baik, tetapi juga pembagian tugas yang jelas, komitmen waktu, serta dukungan dari pihak sekolah. *Diharapkan, ya,*

mungkin sesama guru harus ada komunikasi yang baik antar rekan. Kemudian, juga ada pembagian tugas yang jelas, komitmen waktu dari semua pihak, dan dukungan dari kepala sekolah.”(P-3). Dukungan kepala sekolah menjadi aspek penting untuk memastikan proses kolaborasi berjalan lancar dan menghasilkan dampak yang signifikan. Di sisi lain, keberhasilan kolaborasi juga bergantung pada sikap keterbukaan setiap individu untuk menerima masukan dan bekerja sama secara harmonis. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Dakabesi & Wicaksono, 2022) kepemimpinan kolaboratif kepala sekolah, dengan melibatkan guru dalam pengambilan keputusan dan memberikan dukungan profesional, dapat membangun tim kerja yang solid dan menghadapi tantangan pendidikan di era Society 5.0.

Kolaborasi yang dilakukan oleh guru tidak hanya berlangsung secara luring, tetapi juga sudah aktif dilakukan secara daring. Dalam kolaborasi daring, para guru memanfaatkan berbagai platform digital untuk mendukung komunikasi dan diskusi. Salah satu platform yang paling sering digunakan adalah WhatsApp, terutama untuk komunikasi sehari-hari dan diskusi cepat. Selain itu, guru juga memanfaatkan platform seperti Google Meet dan Zoom Meeting untuk mengadakan pertemuan daring seperti rapat. *“Untuk berkolaborasi biasanya ya WhatsApp, zoom, gmeet, seperti itu.”(P-3).* Penggunaan berbagai platform ini mempermudah guru untuk bekerja sama dalam merancang dan mengembangkan media pembelajaran berbasis digital secara efektif dan efisien. Hal ini selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh (Kurniawansyah & Siswanto, 2020). Kolaborasi menggunakan WhatsApp Group, Zoom, dan Google Drive sangat efektif selama pandemi Covid-19. Platform ini tidak hanya memungkinkan komunikasi kelompok besar, tetapi juga mempermudah pengelolaan tugas, berbagi materi, dan pelaksanaan pembelajaran daring.

Keempat, hasil penelitian ini yakni hambatan teknis dalam pembuatan dan penerapan media pembelajaran berbasis digital melibatkan tiga aspek utama yakni, masalah jaringan, keterbatasan perangkat, dan kendala penggunaan software. Jaringan internet yang tidak stabil, terutama di daerah terpencil, menjadi kendala utama dalam proses pembuatan media pembelajaran digital. Khususnya di daerah pedesaan jaringan internet menjadi masalah utama karena sinyal internet yang berada di pedesaan cenderung lebih lemah dibandingkan dengan sinyal internet di daerah perkotaan. Hal ini telah disampaikan oleh (Surahman dkk., 2020) bahwa sinyal internet di pedesaan sering kali lebih lemah atau tidak tersedia karena keterbatasan infrastruktur, medan yang sulit, dan populasi yang tersebar.

Keterbatasan perangkat seperti laptop atau proyektor yang sering kali mengalami lag menjadi tantangan tersendiri dalam pembelajaran daring. Selain itu, kurangnya perangkat di rumah siswa memperburuk situasi, karena tidak semua siswa memiliki gadget untuk mengakses materi pembelajaran. Di sisi lain, orang tua juga sering kali terbatas dalam mendukung proses belajar anak secara daring. Semua kendala ini menjadi penghambat utama dalam menerapkan pembelajaran berbasis digital secara efektif. Sama halnya seperti penelitian yang dilakukan oleh (Setyorini & Wulandari, 2021). Keterbatasan fasilitas belajar seperti perangkat teknologi dan jaringan internet yang tidak stabil mempengaruhi pemahaman siswa terhadap materi, sehingga berdampak pada hasil belajar mereka selama pembelajaran daring.

Selain itu, penggunaan software yang bergantung pada versi gratis seringkali membatasi fitur yang dapat dimanfaatkan oleh guru. *“Pasti ada, diantaranya adalah beberapa software memiliki keterbatasan fitur pada versi gratis. Jadi kan kalau kita ingin menghasilkan media yang baik kadang kita harus beralih ke pro.” (P-3).* Banyak guru yang terpaksa beralih ke versi berbayar untuk mendapatkan akses penuh, yang dapat menambah beban finansial. Pemilihan elemen visual yang tepat untuk media pembelajaran juga menjadi tantangan, karena elemen yang tersedia pada aplikasi tidak selalu sesuai dengan kebutuhan pelajaran. Oleh karena itu, pemilihan software yang tepat serta pelatihan intensif bagi guru sangat diperlukan untuk mengoptimalkan media pembelajaran berbasis digital.

Kelima, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kendala yang dialami guru ketika membuat maupun menerapkan media pembelajaran digital tidak hanya kendala seputar kendala teknis, melainkan lebih kompleks. Proses mencari materi yang sesuai tidak hanya memerlukan ketelitian, tetapi juga kreativitas dalam menggabungkan berbagai sumber agar mendukung tujuan pembelajaran. Salah satu partisipan mengungkapkan bahwa mencari aktivitas pembelajaran yang relevan seringkali menjadi kendala karena materi harus dapat dipahami siswa dengan baik. *“Kita*

harus menggabungkan dari beberapa sumber untuk jadi bahan ajar yang mendukung ke tujuan pembelajaran. Nah, itu kan cukup susah.... jadi kalau kesulitannya itu mencari aktivitas yang memang benar-benar bisa dipahami.” (P-2)

Kendala waktu menjadi salah satu tantangan utama yang dihadapi guru dalam pembuatan media pembelajaran digital. Guru harus membagi perhatian antara tugas utama mengajar dengan tanggung jawab administratif, seperti Pelatihan Mandiri Merdeka Mengajar (PMM) dan penyusunan Sasaran Kinerja Pegawai (SKP). *“Terus, kadang ada apa gitu kan tugas-tugas kayak PMM, SKP jadi benar-benar kebagi banget” (P-2)* Padatnya jadwal ini sering kali membatasi kesempatan untuk berkreasi dengan media pembelajaran berbasis digital. Akibatnya, kualitas media yang dihasilkan bisa saja menurun karena kurangnya waktu yang tersedia untuk proses perencanaan dan pengembangan. Guru sebaiknya menyelesaikan pekerjaan sesuai dengan target yang ditentukan tanpa mengabaikan waktu istirahat yang cukup agar tidak mengalami stres kerja. Pengelolaan waktu yang baik dan bijak sangat penting, terutama ketika beban pekerjaan menumpuk. Membuat jadwal harian yang terstruktur dapat membantu guru menyelesaikan semua tanggung jawab secara efisien tanpa mengorbankan keseimbangan hidup (Safitri, 2020).

Motivasi diri juga merupakan tantangan besar yang harus dihadapi oleh guru. Pembuatan media pembelajaran digital memerlukan waktu yang cukup lama dan tingkat kreativitas yang tinggi. Guru sering kali merasa kewalahan menghadapi tugas ini, terutama ketika harus melawan rasa malas atau kejenuhan. *“Melawan malas diri sendiri sih itu karena membutuhkan waktu yang lama dari aku sendiri ya untuk pembuatan pembelajaran digital karena apa ya dipikiran itu harus kreatif, gitu harus menarik perhatian siswa untuk belajar.” (P-1)*. Untuk mengatasinya, guru perlu menetapkan strategi, seperti membuat jadwal kerja yang realistis, mencari inspirasi dari sumber lain, dan bergabung dengan komunitas profesional guna menjaga semangat. Seperti studi yang dilakukan oleh (Harefa, 2019) bahwa untuk menjaga motivasi tetap tinggi, guru perlu menetapkan strategi, seperti membuat jadwal kerja yang realistis, mencari inspirasi dari berbagai sumber, dan bergabung dengan komunitas profesional guna mendukung kreativitas dan semangat kerja.

Keenam, hasil dari penelitian ini didapatkan bahwa penggunaan perangkat digital seperti handphone, laptop, dan chromebook telah menjadi komponen penting dalam proses pembuatan media pembelajaran berbasis digital. Perangkat ini tidak hanya mempermudah guru dalam mendesain media pembelajaran, tetapi juga meningkatkan efisiensi dalam pelaksanaannya. Chromebook, misalnya, dianggap lebih efisien oleh beberapa guru karena dilengkapi dengan fitur layar sentuh yang mempermudah proses pengeditan di aplikasi seperti Canva. *“Perangkat aman, perangkat kebetulan laptop aman , chromebook ini teh juga ada dari sekolah. Kan lebih efisien pakai chromebook. Lebih efisien pakai chromebook karena layar sentuh touch screen. Jadi kalo misalkan editing editing canva, editing editing video yang lain lebih mudah.”(P-4)*. Namun bagi guru yang berada di sekolah daerah perkotaan menyatakan bahwa sekolah memiliki keterbatasan dalam sarana dan prasarana sehingga menyebabkan bahwa pembelajaran digital masih dikatakan jarang dilakukan di sekolah. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Sudiro dkk., 2024) bahwa sekolah perkotaan memiliki fasilitas lebih lengkap dan modern, termasuk akses internet stabil, sementara sekolah pedesaan sering kekurangan fasilitas belajar dan infrastruktur memadai.

Ketersediaan perangkat saja tidak cukup tanpa dukungan jaringan internet yang memadai, karena internet menjadi faktor krusial dalam mendukung kelancaran pembuatan media pembelajaran digital. Jaringan internet yang stabil memungkinkan proses pembuatan dan pengunduhan media berjalan dengan lancar, namun guru di daerah dengan keterbatasan akses internet harus beradaptasi dengan menggunakan hotspot pribadi atau mengunduh materi terlebih dahulu agar tetap dapat bekerja. Selain itu, kualitas perangkat seperti laptop atau chromebook juga menjadi perhatian utama, karena gangguan seperti lag dapat menghambat proses kerja, terutama saat mengedit atau mendesain media pembelajaran. Guru dapat mengatasi kendala ini dengan strategi seperti memberikan jeda pada perangkat untuk mencegah overheating atau memanfaatkan perangkat lain, seperti komputer sekolah, guna memastikan kelancaran dalam pembuatan media digital. *“Strategi yang digunakan persiapan jaringan yang bagus persiapannya laptopnya dikasih istirahat dulu biar nantinya gak ngelag laptop yang bagus pun kalau dikasih buat ngedit kayak gitu kan suka agak susah ya paling kalau misalkan ini pakai komputer sekolah.” (P-1)*

Selain perangkat dan jaringan, temuan juga menyoroti pentingnya motivasi dan pengorbanan dari pihak guru. Meskipun menghadapi berbagai kendala teknis dan non-teknis, guru tetap menunjukkan komitmen untuk menghasilkan media pembelajaran digital berkualitas. Pengorbanan ini tidak hanya dalam bentuk biaya untuk data internet pribadi, tetapi juga usaha dan waktu yang dicurahkan demi memastikan keberhasilan pembelajaran. Hal ini mencerminkan dedikasi guru untuk terus meningkatkan kualitas pembelajaran meskipun dihadapkan pada berbagai keterbatasan.

Ketujuh, hasil penelitian ini didapatkan bahwa upaya guru dalam meningkatkan kemampuan digital sangat dipengaruhi oleh motivasi diri, dukungan tim IT, serta pengalaman belajar mandiri. Dua partisipan secara konsisten menyatakan bahwa motivasi diri merupakan faktor utama dalam menciptakan media pembelajaran digital yang menarik. Motivasi ini mendorong guru untuk mengatasi rasa malas dan menginvestasikan waktu serta kreativitas untuk menghasilkan materi yang efektif dan menyenangkan bagi siswa. Selain itu, dukungan dari tim IT dan komunitas sesama pengguna juga menjadi faktor pendukung yang krusial dalam keberhasilan pembuatan media pembelajaran digital. *"Ya mungkin dukungan tim IT dari sekolah kemudian juga komunitas sesama pengguna kemudian pengalaman menangani masalah sebelumnya gitu."*(P-3). Guru merasa lebih percaya diri ketika mendapat bantuan teknis dan berbagi pengalaman dengan rekan sejawat. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Anggrainy dkk., 2022) sebagai pendidik yang berinteraksi langsung dengan peserta didik, orang tua, dan rekan kerja, diharapkan memiliki kemampuan interpersonal yang baik untuk mendukung hubungan harmonis dan meningkatkan kualitas sekolah.

Selain itu, temuan juga menunjukkan bahwa banyak guru melakukan belajar mandiri untuk meningkatkan keterampilan mereka dalam menggunakan media pembelajaran digital. Sebagian besar partisipan mengikuti pelatihan mandiri, seperti webinar dan kursus online, untuk memperluas pengetahuan mereka. *"Ya, mengikuti pelatihan pernah. Pelatihan Canva pernah, emmm kursus apa, kursus media pembelajaran digital, apa ya. Melalui webinar pernah begitu ya. Karena keinginan, karena kemauan, dan ingin berusaha, jadi biar-biar anak-anak senang aja gitu."*(P-4). Bahkan, dua partisipan pernah menjadi pemateri dalam kegiatan pelatihan terkait media pembelajaran digital, yang menunjukkan kesadaran mereka untuk berbagi pengetahuan dan meningkatkan kapasitas diri. Salah satu partisipan menekankan bahwa, karena pelatihan dari dinas yang jarang dilakukan, mereka sering kali mengandalkan platform mandiri seperti Platform Merdeka Mengajar (PMM) untuk memperoleh informasi terbaru. Pelatihan yang serupa pun dilakukan oleh (Satria dkk., 2021) kegiatan pelatihan pembuatan media pembelajaran dengan aplikasi Canva berhasil meningkatkan pemahaman guru terkait aplikasi canva.

Upaya lainnya yang patut dicatat adalah inisiatif guru untuk mengembangkan konten pembelajaran sendiri, seperti melalui pembuatan akun YouTube. Salah satu partisipan mengungkapkan bahwa ia aktif membuat konten materi pembelajaran yang dapat diakses oleh siswa secara mandiri. Ini menunjukkan bahwa guru tidak hanya mengandalkan materi yang ada, tetapi juga berusaha berinovasi dengan memanfaatkan platform digital untuk memperkaya proses belajar mengajar. Inisiatif ini mencerminkan kreativitas dan dedikasi guru dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan berkualitas. Upaya-upaya ini perlu terus didorong agar guru semakin terampil dalam memanfaatkan teknologi untuk pendidikan.

SIMPULAN

Penelitian ini mengungkap faktor pendukung, hambatan, dan upaya guru dalam pembuatan media pembelajaran digital. Faktor pendukung mencakup sumber daya seperti buku teks, platform digital (Canva, Quizizz), akses akun belajar.id, perangkat teknologi, internet stabil, dan kolaborasi sejawat. Hambatan meliputi masalah jaringan di pedesaan, keterbatasan perangkat, kendala software, serta beban administratif yang mengurangi waktu inovasi. Upaya guru mencakup belajar mandiri, pelatihan, memanfaatkan Platform Merdeka Mengajar, kolaborasi dengan komunitas, hingga membuat konten kreatif di YouTube. Strategi ini menunjukkan komitmen guru meningkatkan kualitas media pembelajaran meski menghadapi keterbatasan.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggrainy ... Sulaicha. (2022). Mengenal Gaya Kelekatan (Attachment Style) Untuk Membangun Hubungan Baik dengan Rekan Sejawat, Wali Murid dan Murid Pada Guru Sekolah Unggulan SD Khairunnas Surabaya. *Jurnal Prngabdian Kita*, 5(2), 68–69.
- Dakabesi, & Wicaksono. (2022). Kepemimpinan Kolaborasi Kepala Sekolah Dalam Membangun Tim Kinerja Guru Di Era Society 5.0. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan)*, 6(4), 2598–9944. <https://doi.org/10.36312/jisip.v6i4.3899/http>
- Dias, & Victor. (2022). Teaching and Learning with Mobile Devices in the 21st Century Digital World: Benefits and Challenges. *European Journal of Multidisciplinary Studies*, 7(1), 26–34. <https://doi.org/https://doi.org/10.26417/ejms.v5i1.p339-344>
- Harefa. (2019). *ENINGKATAN PRESTASI RASA PERCAYA DIRI DAN MOTIVASI TERHADAP KINERJA GURU IPA*. 13(10), 1773–1786. <https://doi.org/https://ejurnal.binawakya.or.id/index.php/MBI>
- Haziza, & Aditia. (2021). Kesenjangan Digital di Kalangan Guru SD dengan Rentang Usia 20-58 Tahun di Kecamatan Rajabasa. *Jurnal Pendidikan Modern*, 7(1), 1–7. <https://doi.org/10.37471/jpm.v7i01.284>
- Jannah, & Atmojo. (2022). Media Digital dalam Memberdayakan Kemampuan Berpikir Kritis Abad 21 pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *JURNAL BASICEDU*, 6(1), 1064–1074. <https://doi.org/10.4018/jicte.2005070103>
- Kurniawansyah, & Siswanto. (2020). Kolaborasi Whatsapp Group, Zoom Cloud Meeting, Dan Google Drive Sebagai Formula Dalam Pelaksanaan Kegiatan Perkuliahan Online Di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Media Infotama*, 16(2), 61–67. <https://doi.org/10.37676/jmi.v16i2.1155>
- Lase ... Ndruru. (2024). *ANALISIS PENGARUH PENGGUNAAN CANVA TERHADAP KREATIVITAS MAHASISWA PBSI PADA MATA KULIAH PENULISAN MODUL*. 5(3), 3617–3623. <https://doi.org/http://doi.org/10.54373/imeij.v5i3.1409>
- Maisarah ... Mulyani. (2023). Analisis Kebutuhan Media Digital Pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Pengajaran Sekolah Dasar*, 2(1), 48–59. <https://doi.org/10.56855/jpsd.v2i1.314>
- Maulid ... Isrok'atun. (2024). Keterampilan Guru dalam Membuat Media Pembelajaran Digital dengan Menggunakan Artificial Intelligence Aplikasi Canva. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(1), 281–294.
- Mia, & Sulastri. (2023). Analisis Kompetensi Profesional Guru. *Journal of Practice Learning and Educational Development*, 3(1), 49–55. <https://doi.org/10.58737/jpled.v3i1.93>
- Nur, & Fatonah. (2023). Paradigma Kompetensi Guru. *Jurnal PGSD UNIGA*, 2(1), 12–16.
- Rabiatul ... Aziz. (2024). *EFEKTIVITAS PENGGUNAAN QUIZIZZ DAN KAHOOT SEBAGAI MEDIA PENILAIAN DI SMPN 3 WARUNGKIARA SATU ATAP*. 7, 13242–13249. <https://doi.org/ttp://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jrpp>
- Ramadani ... Medan. (2024). *Efektivitas penggunaan buku teks dalam pembelajaran berbasis kurikulum merdeka di sekolah dasar*. 8(6), 269–272. <https://doi.org/https://oaj.jurnalhst.com/index.php/jimt/article/view/2881>
- Rohman. (2020). Pengaruh Kompetensi Guru Terhadap Kinerja Guru. *Jurnal MADINASIKA Manajemen dan Kelas*, 1(2), 92–102.
- Safitri. (2020). Hubungan Beban Kerja Dengan Stres Kerja. *Psikoborneo: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 8(2), 174. <https://doi.org/10.30872/psikoborneo.v8i2.4897>
- Sakti. (2023). Meningkatkan Pembelajaran Melalui Teknologi Digital. *Jurnal Penelitian Rumpun Ilmu Teknik*, 2(2), 212–219. <https://doi.org/10.55606/juprit.v2i2.2025>
- Satria ... Adnyani. (2021). Pelatihan Media Pembelajaran Canva Bagi Guru Sdn Tulangampiang Denpasar Di Masa Pandemi Covid-19 Canva Learning Media Training for Sdn Tulangampiang Denpasar Teachers in the Covid-19 Pandemic. *INTEGRITAS: Jurnal Pengabdian*, 5(2), 26–37. <https://doi.org/https://unars.ac.id/ojs/index.php/integritas/article/view/1143>
- Setyorini, & Wulandari. (2021). Media Pembelajaran, Fasilitas Dan Lingkungan Belajar Terhadap Hasil Belajar Selama Pandemi Covid-19. *Jurnal PROFIT Kajian Pendidikan Ekonomi dan*

Ilmu Ekonomi, 8(1), 19–29. <https://doi.org/10.36706/jp.v8i1.13598>

- Sudiro ... Mujiati. (2024). STUDI PERBANDINGAN KETERSEDIAAN SARANA DAN PRASARANA PENDIDIKAN DI SEKOLAH DI KAWASAN PERKOTAAN DAN PERDESAAN. *Jurnal Islamic Education Manajemen*, 9(1), 25–36. <https://doi.org/https://journal.uinsgd.ac.id/index.php/isema>
- Sulastiani, & Rusdiyani. (2023). ANALISIS RESPON GURU DAN SISWA TERHADAP PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO INTERAKTIF APLIKASI TEACHMINT PADA MATERI SISTEM ORGANISASI SEL KELAS VII DI SMPN 5 RANGKASBITUNG DALAM MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR (Analysis of Teacher and Student Responses to. *Universitas Sultan Ageng Tirtayasa*, 10(1), 1–8.
- Surahman ... Setiawan. (2020). TANTANGAN PEMBELAJARAN DARING DI INDONESIA Pendahuluan Pembelajaran daring adalah proses pembelajaran yang dilakukan. *Journal of Islamic Education Management*, 5(2), 94–95.
- Syahid ... Dewi. (2022). Analisis Kompetensi Digital Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 4600–4611. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2909>
- Wahyudi, & Suwandana. (2022). Efektivitas Implementasi Kebijakan Akun Belajar.Id Kemendikbud Oleh Tenaga Kependidikan. *Jurnal Kebijakan Pembangunan Daerah*, 6(1), 16–26. <https://doi.org/10.56945/jkpd.v6i1.140>