

Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran di SD pada Kurikulum Merdeka

Peni Purwanti⁽¹⁾, Makbul Muksar⁽²⁾, Intan Sari Rufiana⁽³⁾

Program Studi Pendidikan Dasar, Universitas Negeri Malang
Jl. Semarang 5 Malang 65145 Jawa Timur, Indonesia

Email: ¹penipurwanti710@gmail.com

Tersedia Online di

<http://www.jurnal.unublitar.ac.id/index.php/briliant>

Sejarah Artikel

Diterima 20 Maret 2024
Direvisi 27 Februari 2025
Disetujui 27 Februari 2025
Dipublikasikan 27 Februari 2025

Keywords:

Independent Curriculum; Learning Media; Digital

Kata Kunci:

Kurikulum Merdeka; Media Pembelajaran; Digital

Corresponding Author:

Name:
Peni Purwanti
Email:
penipurwanti710@gmail.com

Abstract: *This research aims to find out the need for learning media in the independent curriculum in elementary schools in Talun District, Blitar Regency, based on the numeracy ranking on the education report card. This research is a qualitative descriptive study. The data collection technique used was observation, interviews and documentation. The population in this study were all elementary schools in Talun District, Blitar Regency. The sampling technique in this research uses a purposive sampling technique where the sample is divided into three numerical ranks in the education report, namely upper, middle and lower. Based on the research results, it shows that several elementary schools in SD in Talun District, Blitar Regency have maximized the use of media in carrying out the learning process. For certain subjects, such as local content, some teachers in several schools have difficulty developing learning media so they rarely use media to convey material to students.*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana kebutuhan media pembelajaran di kurikulum merdeka pada SD di Kecamatan Talun, Kabupaten Blitar yang berdasarkan pada peringkat numerasinya pada raport pendidikan. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif. Teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah dengan melakukan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh SD yang terdapat di Kecamatan Talun, Kabupaten Blitar. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini yakni menggunakan teknik purposive sampling dimana sampel dibedakan menjadi tiga peringkat numerasi

di raport pendidikan yakni atas, menengah, bawah. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa beberapa sekolah dasar di SD di Kecamatan Talun, Kabupaten Blitar sudah memaksimalkan penggunaan media dalam melaksanakan proses pembelajaran. Untuk mata pelajaran tertentu, seperti muatan lokal, beberapa guru di beberapa sekolah mengalami kesulitan untuk mengembangkan media pembelajaran sehingga jarang sekali memanfaatkan media dalam menyampaikan materi kepada siswa.

PENDAHULUAN

Era *society* 5.0 menuntut kita menyiapkan segala tantangan terutama saat memasuki era yang serba digital. Pada era ini, lembaga pendidikan harus dapat menyesuaikan dan membuka diri atas perkembangan IPTEK sebagai dasar pijakan dalam menyusun kurikulum pendidikan. Hal ini sebagai strategi penyesuaian dunia pendidikan dengan teknologi. Perkembangan teknologi sebagai peluang baru bagi siswa untuk lebih kreatif dan inovatif. Menyikapi perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan informasi maka dunia pendidikan perlu mempersiapkan siswa siswanya untuk memiliki kemampuan belajar di era digital. Hal ini menuntut setiap guru untuk dapat menciptakan proses pembelajaran yang optimal, baik dari segi penyampaian materi,

penerapan strategi dan metode pembelajaran, serta pemanfaatan media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang disampaikan (Rukayah *et al.*, 2022).

Menurut Rahman *et al.*, (2023), guru sebagai pengajar dan juga berperan sebagai pendidik dan menciptakan pembelajaran yang efektif serta menyenangkan. Hal yang membantu membuat pembelajaran menjadi menyenangkan adalah media pembelajaran. Media ini sangat penting dalam menyampaikan pesan sehingga bisa menarik perhatian peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pada usia rata-rata 7-12 tahun yang masuk dalam tahap operasional konkret artinya mampu berpikir logis namun dengan bantuan benda nyata atau konkret (Wardana *et al.*, 2022). Hal ini menjelaskan bahwa ketika peserta didik dalam proses pembelajaran dibutuhkan media pembelajaran yang memudahkan peserta didik memahami hal yang dipelajari. Pemilihan media pembelajaran yang tepat pada seluruh mata pelajaran sangat penting (Susiana & Renda, 2021). Secara umum, media pembelajaran yang dibuat dan didesain oleh tenaga pendidik masih konvensional yang kurang membangun keaktifan siswa, contohnya saja dalam pembelajaran SD. Saat pembelajaran SD, dalam menggunakan media pembelajaran, pendidik harus lebih kreatif dan inovatif. Media pembelajaran yang dibutuhkan siswa semakin beragam jenisnya, tidak hanya bisa dalam bentuk gambar namun juga bisa dipadukan dengan permainan yang menarik (Made *et al.*, 2023).

Kenyataan yang terjadi tidak sejalan dengan teori yang ada. Banyak guru yang tidak menggunakan media ketika melaksanakan proses pembelajaran sehingga siswa beranggapan bahwa kegiatan itu merupakan sebuah kegiatan yang tidak menyenangkan. Banyak cara yang dapat dilakukan untuk menciptakan suasana yang menyenangkan, salah satunya adalah dengan melakukan berbagai inovasi dalam pembelajaran (Isrokatun *et al.*, 2023). Pengembangan inovasi ini harus mengarah pada satu tujuan yang sama, yaitu meningkatkan kemampuan siswa, baik secara kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Banyak kendala yang dihadapi guru dalam menggunakan media pembelajaran. Beban kerja yang cukup banyak, seperti tuntutan mengajar dan mengurus administrasi membuat guru tidak memiliki waktu yang cukup untuk mengembangkan media pembelajaran. Ketidaksiplinan guru dalam mengelola media pembelajaran juga menjadi salah satu faktor kendala ini. Selain itu, guru juga sudah terlalu nyaman menggunakan metode konvensional dalam proses pembelajaran sehingga mengenyampingkan pentingnya peran media pembelajaran (Juniari & Margunayasa, 2022). Menurut Darma (2022), guru harus selalu mengembangkan dan meningkatkan kemampuannya dalam mengajar agar bisa menyampaikan materi dan mengorganisasikan kelas dengan baik.

Menganalisis kebutuhan merupakan tahapan yang sangat penting dalam mendesain media pembelajaran. Hal ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa serta kebutuhan mengajar guru yang akan membentuk sebuah interaksi di dalam proses pembelajaran. Menurut Fajrin *et al.*, (2023), analisis kebutuhan merupakan sebuah siklus yang integral dengan pengembangan program, implementasi, dan evaluasi. Proses pengembangan media yang diawali dengan analisis kebutuhan memungkinkan hasilnya dapat dimanfaatkan secara optimal oleh guru dan siswa yang membutuhkan (Ni Kadek Yuwika Ulandari & I. W. Sujana, 2023).

Analisis kebutuhan siswa dalam pembelajaran berupa media pembelajaran, perlu dilakukan analisis kebutuhan agar mengetahui jenis-jenis kebutuhan siswa, yaitu target *needs* dan *learning needs*. Yang termasuk target *needs* adalah jawaban dari pertanyaan “Apa siswa membutuhkan sesuatu dalam sebuah kondisi?”, sedangkan yang termasuk *learning needs* adalah jawaban dari pertanyaan “Apakah siswa membutuhkan sesuatu yang diinginkan dalam belajar?”. Cara lain yang dapat dilakukan untuk melihat kebutuhan adalah dengan membedakan antara kebutuhan objektif dan kebutuhan subjektif (Antara & Dewantara, 2022). Terdapat beberapa jenis media pembelajaran yang biasa dipakai dalam proses pembelajaran di sekolah dasar, seperti media grafis: diagram, peta, gambar, dan bola dunia; media audio: *recorder*, radio, perekam pita

maknetik, serta laboratorium bahasa; media proyeksidian: *video, film*, simulasi, dan permainan (Angreni *et al.*, 2023).

Penggunaan media pembelajaran tidak hanya berpengaruh pada efisiensi dan efektivitas pengelolaan kegiatan pembelajaran di kelas saja, tetapi juga bermanfaat untuk mempermudah memahami pengetahuan, berdaya tarik yang kompleks, menyentuh semua modalitas siswa dengan desain media yang menarik dan inovatif. Media pembelajaran juga berperan sebagai saran interaktif yang didasari oleh Hukum Akibat. Dalam hal ini, asumsi utama yang diyakini adalah perilaku yang disertai dengan perasaan bahagia. Hingga akhirnya muncul teori S-R, yaitu stimulus dan respons. Dalam pelaksanaannya, pembelajaran dengan menggunakan teori ini memiliki banyak keuntungan, di antaranya adalah sebagai berikut. (1) Jika dirancang dengan baik, media pembelajaran dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, (2) menumbuhkan dan meningkatkan motivasi belajar siswa, (3) Mendukung pembelajaran terdiferensiasi, dan (4) dapat digunakan sebagai media penyampaian pesan dari guru kepada siswa (Elvani Hertati, 2022).

Kurikulum Merdeka adalah konsep pendidikan yang menekankan pada kemandirian siswa dalam proses belajar (Nur & Desi, 2023). Hal ini mencakup pendekatan yang lebih kontekstual dan relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa, yang bertujuan untuk mempersiapkan mereka untuk masa depan yang penuh dengan perubahan dan tantangan. Kurikulum ini memberikan kebebasan kepada guru untuk mengembangkan metode pembelajaran yang inovatif, sesuai dengan karakteristik siswa dan kebutuhan lokal (Mustadi *et al.*, 2022). Peran guru dalam Kurikulum Merdeka tidak hanya terbatas pada penyampaian kurikulum, tetapi juga mencakup kemampuan mereka untuk beradaptasi dengan perubahan, memotivasi siswa, mengukur kemajuan mereka dengan cara yang berbeda, dan berinovasi dalam metode pengajaran. Guru perlu memiliki pemahaman mendalam tentang konsep-konsep dalam kurikulum ini dan kemampuan untuk menghubungkannya dengan situasi nyata dalam pembelajaran (N. P. Y. C. Dewi *et al.*, 2022). Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menjelajahi peran guru dalam pelaksanaan Kurikulum Merdeka.

Fenomena dalam permasalahan terkait media pembelajaran berbasis digital pada kurikulum merdeka pada SD di Kecamatan Talun, Kabupaten Blitar adalah kurangnya pengembangan media pembelajaran, sebagian besar pembelajaran masih berpatokan dengan buku dan terkesan kurang inovatif. Ini tercermin dari pelajar yang jarang merespon pertanyaan guru misalnya pembelajaran IPA pada topik ciri-ciri makhluk hidup masih rendah dalam proses pembelajaran terlihat siswa hanya menguasai pengetahuan mengenai pembelajaran IPA tanpa mengaitkan dengan lingkungan sekitar. Selain itu penggunaan media pembelajaran juga masih sangat kurang terlihat dari siswa yang cenderung bosan untuk mengikuti pembelajaran dan siswa asik dengan kegiatannya sendiri dalam pembelajaran.

Dari permasalahan diatas, para pendidik harus mampu mengembangkan media yang inovatif dan menarik untuk mewujudkan proses pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, interaktif, efektif, dan menyenangkan. Peserta didik juga membutuhkan media yang interaktif agar mereka fokus pada penjelasan dari guru. Dengan demikian, perlu adanya media pembelajaran yang bisa memicu fokus dan semangat belajar peserta didik.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif. Dalam penelitian ini dilakukan analisis kebutuhan media pembelajaran di sekolah dasar di seluruh SD yang terdapat di Kecamatan Talun, Kabupaten Blitar. Analisis dilakukan secara menyeluruh mengenai penggunaan media pembelajaran di sekolah sekolah tersebut. Teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah dengan melakukan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh SD yang terdapat di Kecamatan Talun, Kabupaten Blitar. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini yakni menggunakan teknik *purposive sampling* dimana sampel dibedakan menjadi tiga peringkat numerasi di raport pendidikan yakni atas, menengah, bawah. Instrumen data yang digunakan adalah pertanyaan wawancara:

Tabel 1. Pertanyaan Wawancara
Pertanyaan

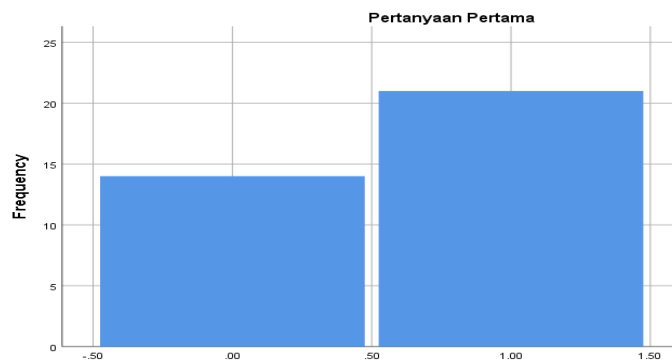
No	Pertanyaan
1	Jenis media apa yang selalu bapak ibu gunakan dalam pembelajaran di kelas ?
2	Jenis media digital apa yang pernah bapak ibu gunakan dalam pembelajaran di kelas ?
3	Apa kekurangan media digital yang pernah digunakan dalam pembelajaran di kelas
4	Apa kelebihan media digital yang pernah digunakan dalam pembelajaran di kelas ?
5	Apakah media pembelajaran digital dapat menciptakan pembelajaran yang interaktif ?
6	Apakah media pembelajaran digital merupakan media pembelajaran yang menarik?
7	Apakah perlu menggunakan media pembelajaran digital dalam pembelajaran di sd?
8	Apakah guru setuju menggunakan media pembelajaran digital dalam pembelajaran di sd?
9	Bagaimana cara guru memperoleh media digital?
10	Mata Pelajaran apa yang membutuhkan media digital dalam pembelajarandi kelas?

Sumber: Data diolah, 2024

HASIL DAN PEMBAHASAN

Observasi dan wawancara terhadap guru dan kepala sekolah dilakukan pada sekolah dengan tiga peringkat numerasi di raport pendidikan yakni atas, menengah, bawah di Kecamatan Talun, Kabupaten Blitar. Sekolah-sekolah tersebut, yaitu SD Negeri Bajang 02, SD Negeri Bendosewu 01, SD Negeri Bendosewu 02, SD Negeri Duren 01, SD Negeri Duren 02, SD Negeri Jajar 01, SD Negeri Jajar 02, SD Negeri Kendalrejo 04, SD Negeri Pasirharjo 01, SD Negeri Pasirharjo 02, SD Negeri Sragi SD Negeri Talun 02, SD Negeri Tumpang 01, SD Negeri Tumpang 03, serta SD Negeri Wonorejo 02. Berdasarkan peringkat numerasi di raport pendidikan terdapat 13 sekolah dengan kategori rendah, 12 sekolah kategori sedang, serta 13 sekolah kategori atas.

Berdasarkan hasil pengumpulan data dilakukan observasi dengan membagikan angket kebutuhan kepada guru dengan item pertanyaan yakni Jenis media apa yang selalu bapak ibu gunakan dalam pembelajaran di kelas? Berikut diagram hasil jawaban guru terkait item pertanyaan tersebut:

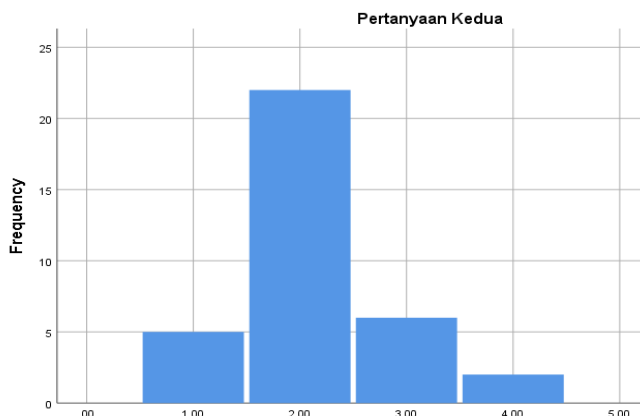


Gambar 1. Diagram distrubsi jawaban guru terkait jenis media pembelajaran (Sumber: Data diolah, 2024)

Berdasarkan hasil diagram distrubsi jawaban guru terkait jenis media pembelajaran menunjukkan bahwa guru menggunakan media non cetak atau digital sebanyak 14 guru (40%) sedangkan guru menggunakan media cetak atau alat peraga sebanyak 21 guru (60%). Hal ini berarti bahwa mayoritas guru SD di Kecamatan Talun, Kabupaten Blitar menggunakan media cetak atau alat peraga sebagai media pembelajaran. Kelebihan penggunaan alat peraga yaitu: menumbuhkan minat belajar siswa karena pelajaran menjadi lebih menarik, memperjelas makna

bahan pelajaran sehingga siswa lebih mudah memahaminya, metode mengajar akan lebih bervariasi sehingga siswa tidak akan mudah bosan.

Selanjutnya pertanyaan kedua yakni Jenis media digital apa yang pernah bapak ibu gunakan dalam pembelajaran di kelas? Berikut diagram hasil jawaban guru SD di Kecamatan Talun, Kabupaten Blitar terkait item pertanyaan tersebut:



Gambar 2. Diagram distrubsi jawaban guru terkait jenis media digital (Sumber: Data diolah, 2024)

Berdasarkan hasil diagram distrubsi jawaban guru SD di Kecamatan Talun, Kabupaten Blitar terkait pertanyaan jenis media digital menunjukkan bahwa guru menggunakan media digital berbasis *website*, seperti *Quizizz*, *wordwall* sebanyak 5 guru (14,3%), guru menggunakan video sebanyak 22 guru (62,9%), guru menggunakan E-modul / *e-book* sebanyak 6 guru (17,1%), serta guru menggunakan *powerpoint* sebanyak 2 guru (5,7%). Hal ini berarti bahwa mayoritas guru SD di Kecamatan Talun, Kabupaten Blitar menggunakan video sebagai media pembelajaran. Pembelajaran dengan media video menumbuhkan minat serta memotivasi untuk selalu memperhatikan pelajaran. Penggunaan video sebagai bahan bantu mengajar memberikan satu pengalaman baru kepada sebilangan pelajar.

Pada umumnya media pembelajaran berbasis digital dapat dimanfaatkan di seluruh jenjang pendidikan, salah satu yang membedakan sekolah dasar dengan jenjang pendidikan di atasnya adalah terletak pada gurunya. Media pembelajaran berbasis digital hal tersebut mengakibatkan guru sekolah dasar harus lebih kreatif dalam menginovasikan teknologi, karena karakteristik mata pelajaran berbeda-beda. Berdasarkan hasil statistik deskriptif jawaban responden pada kekurangan dan kelebihan media digital yang pernah digunakan adalah sebagai berikut:

1. Kekurangan
 - a. Harus diulang beberapa kali dalam pembelajaran tergantung pada listrik dan wifi /paket data
 - b. Membutuhkan jaringan internet, membutuhkan perangkat khusus untuk mengakses media digital tersebut.
 - c. Perhatian anak yang kurang terfokus
 - d. Media digital video memerlukan peralatan seperti LCD dan layar, dimana di sekolah kami peralatan tersebut masih kurang ketersediannya.
 - e. Berkurangnya interaksi dengan pelajar
2. Kelebihan
 - a. Anak-anak lebih tertarik dengan video yang di tampilkan.
 - b. Memudahkan dalam memberikan contoh benda abstrak ke konkrit anak merasa senang dalam pembelajaran
 - c. Lebih semangat dalam pembelajaran, tidak monoton

- d. Meningkatkan efektifitas pada waktu proses pembelajaran, murid jadi lebih fokus dan bersemangat
- e. Memudahkan guru dalam menyampaikan materi

Berdasarkan kelebihan dan kekurangan pembelajaran online tersebut, ternyata juga terdapat berbagai manfaat bagi pendidikan. Diantaranya, peserta didik maupun guru dapat menguasai teknologi untuk menunjang pembelajaran secara online ini. Di era disrupsi teknologi yang semakin canggih ini, guru maupun siswa dituntut agar memiliki kemampuan dalam bidang teknologi pembelajaran. Penguasaan siswa maupun guru terhadap teknologi pembelajaran yang sangat bervariasi, menjadi tantangan tersendiri bagi mereka. Tuntutan kebutuhan pada era digital, membuat peserta didik dapat mengetahui media online yang dapat menunjang sebagai pengganti pembelajaran di kelas secara langsung, tanpa mengurangi kualitas materi pembelajaran dan target pencapaian dalam pembelajaran.

Sekolah dasar cenderung masih bersifat abstrak sehingga visualisasi dan berbagai animasi pembelajaran hasil dari berbasis digital dapat meningkatkan pemahaman siswa. guru kelas merupakan sebutan bagi guru sekolah dasar, karena mayoritas proses pembelajaran di sekolah dasar dikelola oleh guru kelas, maka guru kelas mempunyai peran dalam mengintegrasikan pembelajaran berbasis online. guru kelas biasa menjadikan contoh langsung bagi penggunaan perangkat berbasis digital di sekolah dasar. Tujuan pembelajaran berbasis digital antara lain:

1. Aspek kognitif: dapat mengetahui, mengenal, memahami dan meningkatkan pengetahuan dan minat pembelajaran pada teknologi, serta meningkatkan kemampuan berfikir ilmiah sekaligus persiapan untuk pendidikan, pekerjaan, dan peran di masyarakat pada masa yang akan datang.
2. Aspek afektif: dapat bersikap aktif, kreatif, apresiatif, mandiri dan menghargai karya cipta dalam penggunaan pembelajaran berbasis digital.
3. Aspek psikomotor: dapat terampil memanfaatkan teknologi informasi untuk proses pembelajaran dan dalam kehidupan sehari-hari dalam membentuk kemampuan dan minat pembelajar terhadap teknologi.

Kebermanfaatan dari pembelajaran berbasis online yakni media pembelajaran digital dapat menciptakan pembelajaran yang interaktif serta media pembelajaran digital merupakan media pembelajaran yang menarik. Melalui pembelajaran berbasis *online* sebagai sarana pembelajaran yang inovatif. Diharapkan dapat menstimulus pikiran, perasaan, minat serta perhatian peserta didik sedemikian rupa sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik. Selain itu, proses pembelajaran akan lebih efektif karena penggunaan teknologi informasi dan komunikasi sebagai sumber dan media pembelajaran yang saat ini digunakan.

Guru yang masih mengajar dengan menggunakan metode lama akan kalah dengan teknologi digital yang membuat peserta didik menjadi malas belajar di kelas dan cenderung memilih teknologi digital sebagai solusinya. Guru merupakan pendidik profesional yang memiliki tugas mendidik, membimbing, melatih, menilai serta mengevaluasi peserta didik. Di era digital ini, guru harus memiliki kualifikasi yang mumpuni agar peserta didik dapat memahami materi yang disampaikan. Berdasarkan hasil statistik deskriptif jawaban responden pada beberapa cara guru SD di Kecamatan Talun, Kabupaten Blitar memperoleh media digital sebagai berikut:

Tabel 2. Distribusi frekuensi cara memperoleh media digital

		<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
Valid	disediakan sekolah	3	8.6	8.6	8.6
	<i>download</i> dari internet	23	65.7	65.7	74.3
	Membuat sendiri	9	25.7	25.7	100.0
	Total	35	100.0	100.0	

Sumber: Data diolah, 2024.

Berdasarkan hasil diagram distribusi jawaban cara guru SD di Kecamatan Talun, Kabupaten Blitar memperoleh media digital menunjukkan bahwa media digital yang disediakan sekolah sebanyak 3 guru (8,6%), media digital yang *download* dari internet sebanyak 23 guru (65,7%), serta media digital yang membuat sendiri sebanyak 9 guru (25,7%). Mayoritas guru SD di Kecamatan Talun, Kabupaten Blitar memperoleh media digital dari internet hal ini berarti internet dapat digunakan sebagai sumber belajar dan informasi yang mudah dan cepat. Internet telah mengubah cara pendidikan tradisional menuju arah yang lebih *modern*. Keaktifan peserta didik dituntut lebih dalam memahami sesuatu karena keterbatasan jarak dan sumber informasi telah teratasi dengan hadirnya internet.

Salah satu aktivitas yang berkaitan dengan proses pembelajaran adalah E-learning yang merupakan wujud penerapan teknologi informasi di bidang pendidikan. E-learning merupakan usaha untuk membuat sebuah transformasi proses pembelajaran di sekolah dalam bentuk digital yang dijumpai oleh teknologi internet (Afandi et al., 2021). E-learning merupakan kegiatan belajar asinkronis melalui perangkat elektronik komputer yang tersambung ke internet yang memudahkan peserta didik memperoleh bahan belajar yang sesuai dengan kebutuhannya (N. K. R. Dewi & Agung, 2021). Pemanfaatan internet dalam pembelajaran dapat digunakan sebagai media pembelajaran dan sebagai sumber belajar.

Internet sebagai sumber informasi yang sangat luas dengan didukung banyaknya konferensi elektronik online menjadi alternatif menarik untuk penyiapan SDM yang dibutuhkan. Dalam hal ini internet dijadikan sebagai sumber informasi yang akan disampaikan kepada peserta didik dalam proses belajar dan pembelajaran. Berkaitan dengan sistem pembelajaran, pemanfaatan jaringan internet sebagai sumber dan media pembelajaran, dapat diimplementasikan sebagai browsing, resourcing, searching, consulting, dan communicating (Murtiningsih et al., 2022).

Menurut Nina & Iva (2022) adapun dalam pengaplikasiannya di dalam pembelajaran berbasis digital kita harus memahami karakter peserta didik dan kondisi lingkungan sekolah serta sarana prasarana yang ada di lingkungan tersebut:

1. Memahami karakteristik anak

Ada seorang anak yang menyukai visual dalam pembelajarannya berarti harus di tampilkan gambar-gambar dan ilustrasi mengenai apa yang ingin di sampaikan seorang guru sesuai dengan bahan ajar. Jika seorang anak lebih dominan menyukai pembelajaran audio. Maka, anak tersebut diberikan rekaman suara ataupun suara langsung.

2. Menyiapkan alat dan bahan

Dalam proses menyiapkan alat dan bahan pilihlah media yang sekiranya bisa memfasilitasi semua peserta didik seperti gambar yang besar ataupun *slide* presentasi dengan infokus atau proyektor. Jangan menggunakan media yang hanya dipakai oleh sebagian peserta didik. Contohnya adalah gambar berukuran kecil dan jika menggunakan media audio maka harus menggunakan seperangkat alat yang dapat di dengar oleh keseluruhan peserta didik. Contohnya adalah *speaker*.

3. Menyesuaikan lingkungan tempat belajar

Jika diruangan tertutup akan lebih baik menggunakan media audio visual karena bisa di dengar dan dilihat oleh keseluruhan anak. Tapi jika di ruang kelas harus di sesuaikan dengan tempat insensitas cahaya proses merambatnya suara, bisa atau tidaknya tempatnya.

Berdasarkan hasil diagram distribusi jawaban kebutuhan media digital dalam pembelajaran di kelas SD di Kecamatan Talun, Kabupaten Blitar menunjukkan bahwa mayoritas guru SD di Kecamatan Talun, Kabupaten Blitar menjawab semua mata pelajaran membutuhkan media pembelajaran berbasis digital. Penggunaan media pembelajaran yang tepat akan membuat pembelajaran menjadi lebih efektif. Dengan media pembelajaran, guru dapat menciptakan berbagai situasi kelas yang diinginkan, menentukan metode pembelajaran yang akan diterapkan

dalam berbagai situasi yang berlainan dan menciptakan suasana belajar yang kondusif diantara siswa. Sesuatu yang tidak bisa dihadapkan atau dimunculkan di kelas, dengan adanya media pembelajaran maka semuanya itu bukan menjadi suatu permasalahan lagi, karena dengan media pembelajaran yang sesuai maka kesemuanya itu dapat di hadirkan di depan siswa secara jelas. Dengan demikian konsep-konsep atau gambaran yang masih bersifat tidak jelas akan menjadi lebih jelas, mudah dimengerti dan dipahami oleh siswa.

Penggunaan media pembelajaran dalam sebuah kegiatan belajar mengajar tentu saja harus memperhatikan beberapa hal, diantaranya yaitu materi pembelajaran, karakteristik siswa dan alokasi waktu yang tersedia. Dalam pelaksanaannya guru yang telah menggunakan berbagai media, contohnya dalam mata pelajaran IPA yaitu media pembelajaran dengan *puzzle* daur hidup tumbuhan, video animasi nyamuk demam berdarah, cerita bergambar, media lingkungan alam sekitar, dll. Respon siswa sangat luar biasa selama mengikuti pembelajaran, siswa menjadi lebih aktif, bersemangat, dan antusias. Siswa juga mengungkapkan bahwa suasana pembelajaran menjadi lebih kondusif, sehingga siswa tidak mudah bosan.

Dapat disimpulkan bahwa apabila guru mampu menerapkan media pembelajaran dengan tepat dalam proses belajar mengajar, maka siswa akan memiliki pemahaman yang baik tentang materi yang diajarkan. Apabila siswa memiliki pemahaman yang baik terkait materi pembelajaran yang diharapkan besar kemungkinan tujuan pembelajaran akan tercapai dengan efektif dan efisien. Oleh karena itu guru dituntut untuk terus berkembang dan menjadi guru yang mampu menerapkan pembelajaran yang inovatif dalam kegiatan belajar mengajar.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa beberapa sekolah dasar di Kecamatan Talun, Kabupaten Blitar sudah memaksimalkan penggunaan media pembelajaran pada kurikulum merdeka. Namun terdapat beberapa kendala dalam penggunaan media pembelajaran berbasis digital pada kurikulum merdeka misalnya untuk mata pelajaran tertentu, seperti muatan lokal, beberapa guru di beberapa sekolah mengalami kesulitan untuk mengembangkan media pembelajaran sehingga jarang sekali memanfaatkan media dalam menyampaikan materi kepada siswa. Selain itu, media pembelajaran juga belum tersedia untuk mata pelajaran matematika (materi perkalian) dan juga muatan Ilmu Pengetahuan Alam (materi tata surya). Beberapa kendala yang dihadapi guru dalam menyiapkan media pembelajaran di antaranya adalah banyaknya tugas administratif selain kewajiban mengajar yang harus diemban, ketidakmampuan dalam memanfaatkan teknologi, serta kendala teknis ketika pembelajaran seperti mati listrik atau sarana yang tersedia tidak bisa digunakan secara maksimal.

Penelitian ini masih terbatas pada beberapa sekolah dasar di Kecamatan Talun, Kabupaten Blitar. Rekomendasi bagi penelitian selanjutnya memperluas objek penelitian pada beberapa daerah lainnya sehingga hasil penelitian lebih konkrit. Selanjutnya, dapat dilakukan analisis keefektifan media pembelajaran berbasis online pada kurikulum merdeka terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar.

DAFTAR RUJUKAN

- Afandi, M., Yustiana, S., & Kesuma, N. P. (2021). The Development of Pop-Up Book Learning Media in Pancasila Materials Based on Local Wisdom at Elementary School. *ELEMENTARY: Islamic Teacher Journal*, 9(1). <https://doi.org/10.21043/elementary.v9i1.10001>
- Angreni, S., Sari, R. T., & Masyitah, I. (2023). Development of Augmented Learning Media Reality for Students Learning Difficulties in Elementary School. *Journal of ICSAR*, 7(2). <https://doi.org/10.17977/um005v7i22023p271>
- Antara, I. G. W. S., & Dewantara, K. A. K. (2022). E-Scrapbook: The Needs of HOTS Oriented

- Digital Learning Media in Elementary Schools. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 5(1). <https://doi.org/10.23887/jlls.v5i1.48533>
- Darma Surya, A. (2022). Need Analysis of Android-Based Independent Learning Media Development for Elementary High School Students. *Jurnal Riset Ilmu Pendidikan*, 2(3). <https://doi.org/10.56495/jrip.v2i3.165>
- Dewi, N. K. R., & Agung, A. A. G. (2021). The Feasibility of Social Science Learning E-Book Contains Balinese Local Wisdom for Elementary School. *International Journal of Elementary Education*, 5(1). <https://doi.org/10.23887/ijee.v5i1.32049>
- Dewi, N. P. Y. C., Ganing, N. N., & Kristiantari, M. G. R. (2022). Comic Media in Learning Fable Stories for Second Grade Elementary School Students. *Indonesian Journal Of Educational Research and Review*, 5(1). <https://doi.org/10.23887/ijerr.v5i1.42424>
- Elvani Hertati. (2022). Analysis of Android-Based Educational Game Media Development Needs for Social Studies Learning in Elementary Schools. *JTP - Jurnal Teknologi Pendidikan*, 24(1). <https://doi.org/10.21009/jtp.v24i1.22552>
- Fajrin, C. E., Ningsih, S. W. W., Kartini, Saputra, A., Khoiriyah, U., & Duma, M. (2023). Student and Teacher Collaboration in Developing STEM-Based Learning Modules and Pancasila Student Profiles. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 12(1). <https://doi.org/10.23887/jpiundiksha.v12i1.52704>
- Isrokatun, I., Hanifah, N., Abdul, R. Y., Rosmiati, R., & Khoerunnisah, R. (2023). The Development of Android-Based Learning Mobile App to Practice Critical Thinking Skills for Elementary School Students. *Pegem Egitim ve Ogretim Dergisi*, 13(2). <https://doi.org/10.47750/pegegog.13.02.20>
- Juniari, N. K., & Margunayasa, I. G. (2022). Android-Based Digital Teaching Materials on the Topic of Changes in the Shape of Elementary School Class V Objects. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 6(3). <https://doi.org/10.23887/jisd.v6i2.47309>
- Made, M. A. W., Suwiwa, I. G., Bayu, W. I., & Estrella, E. O. (2023). ICT TPACK-Oriented of Floor Gymnastics Learning Media for Elementary School Students. *Journal of Education Technology*, 7(1). <https://doi.org/10.23887/jet.v7i1.57076>
- Murtiningsih, M., Darsinah, D., Wulandari, M. D., Minsih, M., & Prastiwi, Y. (2022). Analysis of android-based game learning media needs on elementary thematic learning. *Jurnal Kependidikan Penelitian Inovasi Pembelajaran*, 6(2). <https://doi.org/10.21831/jk.v6i2.49190>
- Mustadi, A., Sayekti, O. M., Rochmah, E. N., Zubaidah, E., Sugiarsih, S., & Schulze, K. M. (2022). Pancalis: Android-based learning media for early-reading in new normal. *Cakrawala Pendidikan*, 41(1). <https://doi.org/10.21831/cp.v41i1.45883>
- Ni Kadek Yuwika Ulandari, & I. W. Sujana. (2023). The Use of Project-Based Digital Comics on Social Science Content to Improve Learning Outcomes Students of 5th Grade Elementary School Students. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 5(3). <https://doi.org/10.23887/jlls.v5i3.57208>
- Nina Nurhasanah, & Iva Sarifah. (2022). The Use of Game Media Engklek for Introducing The Value of Nationalism in Elementary School. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 7(1). <https://doi.org/10.23887/jisd.v7i1.44518>
- Nur Azmi Alwi, & Desi Aulia. (2023). Digital Flash Card Media for Early Reading Learning in Elementary Schools. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 7(1). <https://doi.org/10.23887/jisd.v7i1.56995>
- Rahman, S. A., Bundu, P., & Samad, S. (2023). The Development of Social Science Learning Media Based on Wordwall Digital Game in Elementary Schools. *Asian Journal of Education and Social Studies*, 44(2). <https://doi.org/10.9734/ajess/2023/v44i2957>
- Rukayah, Daryanto, J., Atmojo, I. R. W., Ardiansyah, R., Saputri, D. Y., & Salimi, M. (2022). Augmented Reality Media Development in STEAM Learning in Elementary Schools. *Ingenierie Des Systemes d'Information*, 27(3). <https://doi.org/10.18280/isi.270313>

- Susiana, D., & Renda, N. T. (2021). Mathematics E-LKPD with Project-Based Learning and HOTS Activities. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 5(2).
<https://doi.org/10.23887/jisd.v5i2.35516>
- Wardana, L. A., Rulyansah, A., Izzuddin, A., & Nuriyanti, R. (2022). Integration of Digital and Non-digital Learning Media to Advance Life Skills of Elementary Education Students Post Pandemic Covid-19. *Pegem Egitim ve Ogretim Dergisi*, 13(1).
<https://doi.org/10.47750/pegegog.13.01.23>