



Identifikasi Kesulitan Menentukan Media Pembelajaran pada Mahasiswa PGSD

Muhammad Daffa Rizky Alviansyah^{1,*}, Rinda Ayu Nur Awalliyah², Laila Janatin
Na'imah³, Faradila Arfina Putri⁴, Muhammad Bahrul Alam⁵

^{1,2,3,4,5}Universitas Muhammadiyah Surakarta, Surakarta, Indonesia

*Email & Phone: a510210150@student.ums.ac.id; +6289668214190

Submitted: 2022-09-11

DOI: [10.53088/eej.v2i1.910](https://doi.org/10.53088/eej.v2i1.910)

Accepted: 2022-11-11

Published: 2022-12-27

Keywords:	Abstract
Learning media	<p>Background: Compiled this research with the aim of describing and explaining the difficulties of students, especially UMS PGSD students in preparing learning media</p> <p>Method: This research uses a qualitative approach with a case study method. Research using the case study method tries to discuss as deeply as possible the subject you want to research, then describe it in more detail, by understanding as deeply as possible an individual, a group, or a phenomenon. This research is intended to provide a complete and in-depth view of the subject to be researched.</p> <p>Result: The results show that the learning media prepared by students have problems encountered. In fact, in the preparation of instructional media students are sometimes asked to compile in groups so that problems or obstacles faced by these students arise. This causes learning media to know the obstacles and how to overcome them.</p> <p>Implication: The implications of this study are learning by media in Indonesia should enrich the teachers' knowledge and insight related to learning medias.</p> <p>Novelty: The present study revealed the implementation of learning media and constraints in education.</p>
Constraints	
Learning	
Elementary	
education	

PENDAHULUAN

Media pembelajaran merupakan bagian integral dalam proses pendidikan karena berfungsi sebagai alat bantu guru untuk menyampaikan pesan dan materi pembelajaran secara efektif dan efisien (Parlindungan, Mahardika, & Yulinar, 202; Mardhiah, & Akbar, 2018; Agusti, & Aslam, 2022; Damopolii, Bito, & Resmawan, 2023; Fitra, & Maksun, 202). Media yang dirancang dengan baik memungkinkan siswa memahami materi lebih mudah, meningkatkan partisipasi aktif, serta menciptakan suasana belajar yang lebih kontekstual. Susilana dan Riyana (2008) menyatakan bahwa media pembelajaran mencakup tiga aspek penting: sebagai wadah pesan, sebagai materi pembelajaran, dan sebagai proses pembelajaran itu sendiri. Dalam praktiknya, media pembelajaran dapat berbentuk media

visual, audio, audiovisual, digital interaktif, maupun media konkret dari lingkungan sekitar yang mudah dijangkau siswa.

Dalam sistem pendidikan Indonesia, pentingnya perencanaan dan pemanfaatan media pembelajaran tercermin dalam berbagai regulasi. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menegaskan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya. Hal ini dipertegas dalam Permendikbud No. 54 Tahun 2013 tentang Standar Kompetensi Lulusan, yang menuntut lulusan pendidikan dasar dan menengah untuk memiliki kemampuan dalam aspek sikap, pengetahuan, dan keterampilan secara utuh. Dalam konteks pembelajaran, guru bertanggung jawab untuk merancang perangkat pembelajaran termasuk pemilihan media, guna mendukung capaian kompetensi dasar yang ditetapkan dalam kurikulum. Oleh karena itu, calon guru—termasuk mahasiswa PGSD—harus dibekali kemampuan merancang dan memilih media pembelajaran sejak masa studi.

Namun dalam praktiknya, banyak mahasiswa PGSD yang menghadapi kesulitan dalam menentukan media pembelajaran yang tepat untuk tugas-tugas perkuliahan maupun praktik mengajar. Kesulitan tersebut dipengaruhi oleh beberapa faktor, seperti keterbatasan pemahaman tentang teori media pembelajaran, kurangnya pengalaman praktis dalam menggunakan teknologi, keterbatasan fasilitas kampus atau lingkungan belajar, serta keraguan dalam mengevaluasi efektivitas media yang dipilih. Beberapa penelitian sebelumnya menemukan bahwa mahasiswa cenderung memilih media yang sederhana, dengan alasan kemudahan pembuatan dan keterbatasan akses, namun mengabaikan aspek efektivitas pedagogis (Darwanto & Afriza, 2021). Tidak sedikit pula mahasiswa yang kesulitan membedakan antara media sebagai alat bantu dengan metode atau strategi pembelajaran yang bersifat konseptual.

Untuk itu, diperlukan upaya identifikasi lebih dalam mengenai jenis-jenis kesulitan yang dihadapi mahasiswa PGSD dalam menentukan media pembelajaran. Studi ini menggunakan pendekatan studi kasus karena memungkinkan peneliti untuk mengeksplorasi fenomena dalam konteks yang nyata dan terbatas. Sejalan dengan pandangan Creswell (2013), studi kasus merupakan eksplorasi mendalam terhadap suatu sistem atau kasus tertentu dalam suatu waktu dan tempat, menggunakan berbagai sumber data secara terintegrasi. Penelitian ini difokuskan pada mahasiswa PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Surakarta, dengan tujuan untuk memahami secara rinci bentuk kesulitan yang dialami, faktor penyebabnya, serta implikasi pedagogis yang dapat dijadikan rujukan untuk perbaikan dalam pendidikan guru.

METODE

Jenis dan Desain

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode Studi kasus. Penelitian dengan metode studi kasus mencoba membahas sedalam mungkin mengenai subjek yang ingin diteliti, lalu diuraikan secara lebih rinci, dengan memahami sedalam mungkin seorang individu, suatu kelompok, atau suatu fenomena. Penelitian ini dimaksudkan untuk memberikan pandangan yang lengkap dan mendalam mengenai subjek yang akan diteliti. Penelitian ini termasuk kedalam penelitian studi kasus karena bermaksud untuk mengidentifikasi kesulitan mahasiswa PGSD dalam menentukan media pembelajaran yang nantinya akan digunakan untuk anak-anak Sekolah Dasar. Tahap-tahap yang dilalui dalam penelitian ini, yaitu: (1) Tahap perencanaan. Tahap perencanaan meliputi: merencanakan tempat dan waktu penelitian, merancang instrument penelitian. (2) Tahap pelaksanaan. Tahap pelaksanaan meliputi kegiatan pengambilan data kesulitan mahasiswa

PGSD FKIP UMS dalam menentukan dan mengembangkan media pembelajaran. (3) Tahap Penyelesaian. Tahap mencakup proses analisis data dan penyusunan laporan penelitian.

Data dan Sumber Data

Data yang diperlukan dalam penelitian ini antara lain : (1) Data persepsi mahasiswa tentang kesulitan dalam menentukan media pembelajaran (2) data mengenai kemampuan dan keinginan mahasiswa PGSD UMS dalam menentukan media pembelajaran , Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah hasil karya media pembelajaran yang pernah dibuat dan dipresentasikan mahasiswa PGSD UMS didalam ruang kelas perkuliahan atau secara nyata di Sekolah Dasar.

Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini dilakukan terhadap mahasiswa PGSD (Pendidikan Guru Sekolah Dasar) di Universitas Muhammadiyah Surakarta. Penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2022/2023. Dalam penelitian ini, peneliti melakukan penelitian terhadap mahasiswa PGSD dengan mengambil 5 informan dari semester 2,4, dan 6 secara acak. Penelitian ini didasari dengan tujuan untuk mengetahui perspektif atau opini dari mahasiswa PGSD Universitas Muhammadiyah Surakarta terkait penerapan nilai-nilai Pancasila di kehidupan sehari-hari.

Keabsahan Data

Penulis menggunakan dua jenis triangulasi, yaitu triangulasi sumber dan triangulasi teknik, untuk memeriksa keabsahan data. Triangulasi sumber digunakan dengan mengumpulkan data dari berbagai pihak yaitu siswa dan guru. Sedangkan triangulasi teknik digunakan dengan cara mengecek kembali data hasil wawancara dengan data hasil observasi.

Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah model analisis interaktif. Model analisis interaktif ini merupakan analisis data kualitatif yang terbagi dalam 3 alur kegiatan, yakni: reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan atau verifikasi data. Teknik analisis data tersebut selaras dengan yang dipaparkan oleh Miles dan Huberman (1994), yaitu: (1) pengumpulan data, (2) reduksi data, (3) penyajian data (display data), dan (4) penarikan simpulan/verifikasi.

HASIL

Hasil penelitian pemanfaatan media pembelajaran ini diharapkan dapat memberikan referensi dan kontribusi akademik dalam meningkatkan kualitas bagaimana cara membuat media pembelajaran yang konferhensif dan mudah dipahami bagi anak-anak SD dan menarik bagi pembaca dalam media pembelajaran serta sebagai bahan pertimbangan evaluasi di masa mendatang. diharapkan bisa bermanfaat guna menambah ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan pemanfaatan media pembelajaran dengan melihat kurang maksimalnya pembuatan media pembelajaran untuk mahasiswa yang baru mengetahui media ajar yang mudah digunakan dan bagaimana cara agar membuat media pembelajaran tidak mengalami kesalahan fatal karena selalu mengalami revisian. Pada mahasiswa semester 2 dan semester 4 sudah ada penyusunan media pembelajaran. menurut mahasiswa media pembelajaran itu sebuah alat atau media pembelajaran yang digunakan untuk memberikan informasi dari pendidik untuk para siswa. Beberapa kendala dalam menyusun media pembelajaran dari beberapa mahasiswa yang sudah diwawancarai kendala dalam menyusun media pembelajaran ada seperti : ketika membuat media pembelajaran itu mereka bingung dalam menentukan ide yang akan digunakan , di dalam membuat media pembelajaran mahasiswa juga harus menentukan untuk siapa materi yang

digunakan dan harus menyesuaikan kurikulum yang ada pada sekolah , ketika membuat media pembelajaran tentunya ada revisi dari dosen jadi media pembelajaran ini juga harus menentukan pada tujuan pembelajaran. kendala lain ketika mahasiswa lain tidak bisa diajak kerja sama. ketika mahasiswa semester 2 dan 4 itu pembuatan media pembelajaran nantinya juga akan dipresentasikan kepada mahasiswa lain dan juga dosen agar mahasiswa yang lain dapat mengetahui tujuan pembuatan pada media pembelajaran yang digunakan , dosen dan mahasiswa lain juga bisa menilai dan mengkritik dari media pembelajaran yang kita buat . mahasiswa semester 2 dan 4 sudah menyusun media pembelajaran dalam pembuatan ada beberapa yang medianya digunakan itu direvisi oleh dosen jadi revisi itu dapat tercapai, beberapa mahasiswa juga mencari dari sumber lain jadi minim akan halnya gagal . ketika membuat media pembelajaran pastinya akan dikonsultasikan kepada dosen terlebih dahulu, beberapa mahasiswa diberikan saran dan kritik agar media pembelajaran dapat digunakan dengan baik, dosen memberikan saran dan kritik agar mahasiswanya dapat membuat media agar kedepannya lebih baik. media pembelajaran yang di buat itu dapat menarik atensi mahasiswa dalam materi yang diberikan seperti mahasiswa itu antusias ketika menerima materi baru mahasiswa tertarik karena materi yang diberikan tidak hanya gambar tetapi ada bentuk dan juga video , mahasiswa juga tertarik pada media pembelajaran yang menggunakan ice breaking. dalam pembuatan media pembelajaran teknologi sangat berpengaruh karena mudah untuk mencari informasi kita sebagai mahasiswa harus memanfaatkan penggunaan teknologi dalam membuat ide media pembelajaran , tetapi dalam menggunakan teknologi mahasiswa juga harus meneliti apakah nantinya dapat digunakan oleh peserta didik. jika mahasiswa diminta menyusun media pembelajaran kebanyakan dari mahasiswa semester 2 dan 4 dari hasil wawancara mahasiswa akan membuat media pembelajaran yang mudah dan sederhana agar nantinya dapat dipahami para peserta didik karena tujuan kita membuat media pembelajaran untuk para peserta didik.

PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan secara daring pada tanggal 4 Juli 2023 menggunakan platform Google Meet, dengan subjek penelitian adalah mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) FKIP Universitas Muhammadiyah Surakarta semester 2 dan 4. Metode wawancara digunakan untuk menggali secara mendalam pengalaman serta kesulitan mahasiswa dalam merancang media pembelajaran. Hasil wawancara menunjukkan bahwa sebagian besar mahasiswa masih mengalami kebingungan dalam menentukan bentuk media yang tepat, kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran, serta langkah-langkah sistematis dalam proses pengembangannya. Kesulitan ini sangat beralasan mengingat mahasiswa berada pada tahap awal pembentukan kompetensi profesional sebagai calon guru.

Mengacu pada model pengembangan media pembelajaran menurut Sadiman et al. (2013), tahap awal yang harus dilakukan adalah analisis kebutuhan dan karakteristik siswa. Dalam konteks ini, mahasiswa dihadapkan pada tantangan mengidentifikasi kebutuhan belajar peserta didik sekolah dasar secara tepat. Banyak mahasiswa mengaku belum terbiasa melakukan analisis kebutuhan peserta didik secara mendalam sebelum mulai merancang media. Mereka kesulitan memetakan latar belakang pengetahuan awal siswa, serta belum memahami perbedaan karakteristik antar jenjang kelas di SD. Akibatnya, media yang dirancang cenderung generik dan kurang menyentuh konteks riil kehidupan siswa.

Tahap berikutnya adalah perumusan tujuan instruksional. Tujuan ini penting karena akan menjadi dasar dalam menentukan isi, format, dan evaluasi dari media yang dikembangkan. Sayangnya, sebagian mahasiswa masih merumuskan tujuan secara umum dan tidak terukur, misalnya dengan frasa seperti "agar siswa memahami materi" tanpa menunjukkan indikator keberhasilan. Dalam pembelajaran yang efektif, tujuan

pembelajaran seharusnya dinyatakan dalam bentuk perilaku yang dapat diamati dan diukur (Arifin, 2016). Tujuan yang dirumuskan secara jelas akan memudahkan mahasiswa dalam memilih bentuk media yang sesuai dan dalam menyusun alat evaluasi keberhasilan penggunaan media tersebut.

Selain itu, proses pembuatan media pembelajaran yang dilakukan mahasiswa menunjukkan kecenderungan memilih media yang sederhana dan mudah dirakit, dengan alasan keterbatasan fasilitas, waktu, dan keterampilan teknologi. Sebagian besar media yang dibuat berbasis visual atau kerajinan tangan sederhana, seperti poster, alat peraga dari barang bekas, atau permainan papan. Hanya sedikit mahasiswa yang mencoba memanfaatkan media berbasis teknologi seperti video interaktif atau aplikasi digital, meskipun potensi penggunaannya cukup besar. Hal ini menunjukkan bahwa integrasi teknologi dalam pengembangan media masih belum optimal dan memerlukan dukungan dalam bentuk pelatihan atau praktik yang lebih intensif.

Temuan lain yang cukup mencolok adalah lemahnya keterampilan mahasiswa dalam mengaitkan media pembelajaran dengan kurikulum yang berlaku. Beberapa mahasiswa belum mampu mengidentifikasi kompetensi dasar (KD) yang tepat atau relevansi antara konten media dengan tujuan kurikulum. Mereka juga sering kesulitan dalam menentukan tema atau judul media yang mampu menarik perhatian siswa dan mencerminkan isi pembelajaran. Selain itu, kolaborasi antaranggota kelompok dalam merancang media pembelajaran juga menjadi kendala, terutama dalam menyatukan ide, membagi tugas secara adil, dan menyelesaikan proyek sesuai tenggat waktu.

Meski demikian, sebagian mahasiswa menyadari pentingnya evaluasi dan revisi dalam proses pengembangan media. Umpan balik dari dosen dan rekan sejawat dianggap sangat berguna untuk memperbaiki kekurangan media yang telah dibuat. Mereka juga menunjukkan sikap terbuka terhadap kritik konstruktif, yang dapat menjadi dasar perbaikan pada pembuatan media berikutnya. Hal ini menunjukkan bahwa proses belajar mahasiswa tidak hanya berhenti pada hasil produk, tetapi juga pada proses reflektif dalam mengembangkan profesionalisme sebagai calon pendidik.

Dengan demikian, pembahasan ini menunjukkan bahwa mahasiswa PGSD FKIP UMS masih memerlukan penguatan kompetensi dalam seluruh tahapan pengembangan media pembelajaran, mulai dari analisis kebutuhan, perumusan tujuan, pemilihan format media, pengintegrasian dengan kurikulum, hingga evaluasi dan revisi. Dukungan dalam bentuk pembimbingan praktis, pelatihan teknologi, serta pengalaman terstruktur dalam mengembangkan media sejak semester awal sangat diperlukan agar mahasiswa lebih siap menghadapi tantangan sebagai guru yang kreatif dan adaptif.

SIMPULAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa mahasiswa PGSD FKIP UMS mengalami kesulitan dalam menentukan media pembelajaran yang sesuai untuk mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Kesulitan tersebut dipengaruhi oleh keterbatasan pengetahuan dan pemahaman terhadap ragam media pembelajaran, akses yang terbatas terhadap teknologi dan fasilitas belajar, serta ketidakpastian dalam mengevaluasi efektivitas media yang digunakan. Mahasiswa cenderung memilih media yang sederhana dan mudah digunakan agar lebih mudah dipahami oleh peserta didik, dan menunjukkan antusiasme lebih tinggi ketika pembelajaran disertai dengan kegiatan ice breaking yang menarik.

Temuan ini menunjukkan pentingnya peningkatan kompetensi mahasiswa melalui pendidikan dan pelatihan yang lebih terarah dalam pemilihan, pengembangan, dan evaluasi media pembelajaran. Selain itu, peningkatan akses terhadap perangkat teknologi dan sumber daya pembelajaran yang relevan juga perlu mendapat perhatian. Keterbatasan penelitian ini terletak pada cakupan yang hanya melibatkan satu institusi dan berfokus pada perspektif mahasiswa. Penelitian selanjutnya disarankan untuk melibatkan institusi yang

lebih beragam serta mempertimbangkan perspektif lain seperti dosen pembimbing dan mitra sekolah agar diperoleh pemahaman yang lebih komprehensif mengenai tantangan dalam pemilihan media pembelajaran di pendidikan guru.

DAFTAR PUSTAKA

- Agusti, N. M., & Aslam, A. (2022). Efektivitas media pembelajaran aplikasi wordwall terhadap hasil belajar ipa siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5794-5800.
- Arifin, Z. (2016). *Evaluasi pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Creswell, J. W. (2013). *Qualitative Inquiry and Research Design: Choosing Among Five Approaches*. Sage Publications.
- Damopolii, V., Bito, N., & Resmawan, R. (2023). Efektivitas media pembelajaran berbasis multimedia pada materi segiempat. *ALGORITMA: Journal of Mathematics Education*, 1(2), 74-85.
- Darwanto, D., & Apriza, B. (2021). Kesulitan Belajar Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Power Point pada Mahasiswa PGSD Saat Pembelajaran Daring Selama Pandemi Covid-19. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5916-5928.
- Fitra, J., & Maksum, H. (2021). Efektivitas media pembelajaran interaktif dengan aplikasi powtoon pada mata pelajaran bimbingan TIK. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(1), 1-13.
- Mardhiah, A., & Akbar, S. A. (2018). Efektivitas media pembelajaran terhadap hasil belajar kimia siswa SMA Negeri 16 Banda Aceh. *Lantanida Journal*, 6(1), 49-58.
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (1994). *Qualitative data analysis: An expanded sourcebook*. (2nd ed.). Thousand Oaks, CA: Sage Publications
- Parlindungan, D. P., Mahardika, G. P., & Yulinar, D. (2020, October). Efektivitas media pembelajaran berbasis video pembelajaran dalam pembelajaran jarak jauh (PJJ) di SD Islam An-Nuriyah. In *Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ (Vol. 2020)*.
- Permendikbud No. 54 Tahun 2013 tentang Standar Kompetensi Lulusan.
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Rahardjito. (2013). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Susilana, R., & Riyana, C. (2008). *Media pembelajaran: hakikat, pengembangan, pemanfaatan, dan penilaian*. CV. Wacana Prima.
- Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.