



## Pengelolaan Media Pembelajaran oleh Guru Sekolah Dasar di UPT SD Negeri Balang Boddong

<sup>1</sup>Awalia Putri\*, <sup>2</sup>Melani Rupa, <sup>3</sup>Nurhaliza, <sup>4</sup>Sulham Agung, <sup>5</sup>Fajrin Baid.

<sup>1,2,3,4,5</sup> Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Makassar

Email: awaliap57@gmail.com<sup>1</sup>, melanirupa29@gmail.com<sup>2</sup>, nurhaliza0522@gmail.com<sup>3</sup>

sulhanagung2003@gmail.com<sup>4</sup>, fajrin.baid@unm.ac.id<sup>5</sup>

---

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengelolaan media pembelajaran oleh guru sekolah dasar di UPT SD Negeri Balang Boddong, khususnya dalam kondisi keterbatasan sarana dan prasarana. Fokus utama adalah mendalami praktik di UPT SD Negeri Balang Boddong melalui pendekatan kualitatif berbasis studi kasus, dengan observasi proses belajar mengajar di kelas 5 dan 6 untuk mengungkap adaptasi media dalam konteks nyata. Metode yang digunakan meliputi pengamatan langsung, pengumpulan data melalui deskripsi aktivitas, penilaian aspek seperti kompetensi mengajar dan pemanfaatan media menggunakan skala 1-4, serta analisis kualitatif interaksi guru-siswa. Data dianalisis secara deskriptif untuk mengidentifikasi pola pengelolaan, termasuk kolaborasi dengan kepala sekolah dan staf. Hasil penelitian menunjukkan pengelolaan media yang adaptif dan efektif, dengan skor rata-rata "Sangat Baik" (kelas 5) dan (kelas 6). Berdasarkan hasil analisis mengungkap proaktivitas guru dalam persiapan, tetapi kendala minimnya media interaktif menekankan kebutuhan peningkatan teknologi untuk memotivasi siswa dan membentuk karakter. Temuan ini memunculkan pertanyaan tentang bagaimana optimalisasi dan efektivitas penggunaan media dalam mencapai tujuan pembelajaran. Kesimpulan dari penelitian ini adalah pengelolaan media pembelajaran di UPT SD Negeri Balang Boddong menunjukkan bahwa para guru memiliki kemampuan yang cukup dalam mengelola media pembelajaran dengan tingkat adaptasi dan kreativitas yang cukup baik, meskipun mereka masih menghadapi keterbatasan sarana dan prasarana. Hal ini menekankan bahwa pengelolaan media bukan hanya alat akademik, melainkan pembangun karakter sesuai kurikulum Merdeka Belajar. Sehingga diharapkan penelitian selanjutnya bisa mencakup metodologi campuran dengan sampel multi-sekolah dan eksplorasi variabel seperti pelatihan guru digital.

**Kata Kunci: Guru Sekolah Dasar; Media Pembelajaran; Pengelolaan Media; Studi Kasus; Teknologi Pendidikan**

---

### ABSTRACT

*This research aims to analyze the management of learning media by elementary school teachers at UPT SD Negeri Balang Boddong, particularly in conditions of limited facilities and infrastructure. The primary focus is to delve into the practices at UPT SD Negeri Balang Boddong through a qualitative case study approach, observing the teaching and learning processes in grades 5 and 6 to uncover media adaptation in a real-world context. The methods employed include direct observation, data collection through activity descriptions, assessment of aspects such as teaching competence and media utilization using a scale of 1-4, and qualitative analysis of teacher-student interactions. The data was analyzed descriptively to identify management patterns, including collaboration with the principal and staff. The research results indicate adaptive and effective media management, with average scores of "Very Good" (grade 5) and (grade 6). Based on the analysis, it was revealed that teachers are proactive in preparation, but the limitation of interactive media highlights the need for technological improvements to motivate students and shape character. These findings raise questions about how to optimize the use of media in achieving learning objectives. The conclusion of this research is that the management of learning media at UPT SD Negeri Balang Boddong demonstrates that teachers have sufficient ability to manage learning media with a good level of adaptation and creativity, although they still face limitations in facilities and infrastructure. This emphasizes that media management is not only an academic tool, but also a character builder in accordance with the Merdeka Belajar curriculum. Therefore, it is hoped that future research can include mixed methodologies with multi-school samples and exploration of variables such as digital teacher training.*

**Keywords: Case Study; Educational Technology; Elementary School Teachers; Learning Media; Media Management**

---

## 1. PENDAHULUAN

Dalam perkembangan zaman saat ini, pendidikan dituntut dapat beradaptasi dengan era digital dengan mengintegrasikan media-media digital ke dalam pembelajaran. Pendidikan harus dapat menciptakan pembelajaran yang menarik dan interaktif. Sebagaimana diatur dalam Undang Undang No 20 Tahun 2003 Pasal (45) Ayat (1) bahwa "Setiap satuan pendidikan formal dan nonformal menyediakan sarana dan prasarana yang memenuhi keperluan pendidikan sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangan potensi fisik, kecerdasan intelektual, sosial, emosional, dan kejiwaan peserta didik". Media pembelajaran merupakan elemen penting untuk menciptakan pembelajaran yang menarik dan interaktif tersebut. Media pembelajaran penting sebagai instrumen pendukung yang dapat meningkatkan antusiasme peserta didik, pemahaman peserta didik, juga memperlancar komunikasi antara pendidik, peserta didik dan sumber pengetahuan. Inovasi media pembelajaran seperti media pembelajaran digital menjadi salah satu pilihan yang dapat di kembangkan guru untuk diterapkan dalam pembelajaran.

Berdasarkan temuan hasil observasi yang telah dilakukan di UPT SD Negeri Balang Boddong menunjukkan bahwa guru kelas masih mengandalkan media yang terbatas seperti video (youtube), proyektor, dan telpon seluler (HP) untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Belum adanya penggunaan media yang lebih inovatif seperti aplikasi interaktif, permainan interaktif dan edukatif, atau platform pembelajaran yang mendorong partisipasi aktif siswa dalam berkreasi belum terlihat digunakan. Hal tersebut mengakibatkan sebagian dari peserta didik menunjukkan partisipasi yang rendah dalam pembelajaran, disebabkan oleh dominasi metode ceramah, demonstrasi, dan *project based learning* yang menggunakan media yang serupa secara berulang. Situasi tersebut memunculkan pertanyaan mengenai optimalisasi penggunaan media pembelajaran oleh pedidik dan efektifitas penggunaan media dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Berdasarkan kondisi tersebut diperlukan kajian mendalam mengenai bagaimana guru mengelola media pembelajaran serta bagaimana strategi peningkatan variasi media dapat diimplementasikan di sekolah dasar.

Penelitian terdahulu juga membuktikan pentingnya media pembelajaran dalam meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran seperti penelitian yang berjudul "*Strategi Guru Melalui Penggunaan Media Pembelajaran Kreatif Dalam Meningkatkan Partisipasi Siswa Kelas 4 Sdn Bangselok 1*" menunjukkan hasil dimana media seperti animasi, alat peraga, dan tayangan presentasi interaktif mampu mengubah suasana kelas menjadil lebih aktif dan menyenangkan (Maulidina et al., 2025). Penelitian yang dilakukan dari Program Studi PGSD FKIP Universitas Jambi di SDN 14/I Sungai Baung, Muara Bulian, dengan melibatkan 20 siswa kelas IV sebagai subjek. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan partisipasi siswa yang sangat signifikan dari 45,56% pada awal tindakan menjadi 73,33% pada siklus I dan mencapai 86,90% pada siklus II, menandakan bahwa penggunaan media Canva efektif menciptakan pembelajaran IPAS yang interaktif, visual, dan memotivasi (Qibtiah et al., 2025). Temuan tersebut sekaligus selaras dengan UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Permendikbud No. 37 Tahun 2018, serta prinsip Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran aktif, kolaboratif, dan berpusat pada peserta didik. Penelitian di SDN Cantel menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif Wordwall dan Canva berhasil meningkatkan partisipasi dan antusiasme siswa dalam pembelajaran (Dewi et al., 2025). Siswa menjadi lebih aktif, fokus, dan mudah memahami materi ketika disajikan dalam bentuk permainan Wordwall. Hasil observasi dan wawancara juga menegaskan

bahwa pembelajaran berbasis permainan lebih menarik dibanding metode tradisional, meskipun terdapat kendala seperti keterbatasan audio dan kebutuhan internet.

Media berasal dari bahasa Latin yaitu "medium" yang berarti antara atau perantara antara sumber pesan dan penerima pesan, dalam konteks pembelajaran sumber pesan adalah pendidik dan penerima pesan adalah peserta didik (Hanifah et al., 2023). Menurut AECT media merupakan segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk proses penyampaian pesan (Definition of Educational Technology, 1977). Media pembelajaran merupakan wadah dari pesan yang oleh sumber atau penyalurnya ingin diteruskan kepada sasaran yaitu penerima pesan tersebut bahwa materi yang ingin disampaikan adalah pesan pembelajarannya serta tujuan yang ingin dicapai adalah terjadinya proses belajar mengajar (Sidik et al., 2023). Media pembelajaran adalah segala peralatan yang digunakan pendidik sebagai perantara untuk menyampaikan materi pembelajaran sehingga sampai kepada orang yang sedang belajar dengan benar dan efektif.

Berdasarkan pengertian pengertian diatas, maka media pembelajaran merupakan segala bentuk alat dan perantara yang menyalurkan informasi dari pendidik yang dapat membantu peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran dengan merangsang pikiran, perasaan, minat dan perhatian peserta didik agar terjadinya interaksi antara pendidik dan peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Terkait permasalahan yang telah dibahas, studi ini dirancang untuk menyajikan tinjauan menyeluruh tentang bagaimana guru di Sekolah Dasar mengelola materi pembelajaran. Secara spesifik, penelitian ini berupaya menjelaskan metode yang digunakan oleh guru kelas dalam mengelola materi pembelajaran di UPT SD Negeri Balang Boddong.

Studi ini dirancang untuk mengkaji beragam elemen fasilitatif dan hambatan yang dihadapi oleh pendidik dalam mengintegrasikan materi edukatif. Studi ini mencakup ketersediaan sarana prasarana, keterampilan pendidik dalam pemanfaatan media pembelajaran digital dan keterlibatan siswa selama kegiatan belajar mengajar. Penelitian ini menekankan kajian terhadap pengelolaan media pembelajaran yang dilakukan oleh guru sekolah dasar pada era digital, khususnya dalam kondisi keterbatasan sarana dan prasarana. Temuan penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata dalam pengelolaan media pembelajaran yang lebih efektif, kontekstual, adaptif, dan juga interaktif dengan memanfaatkan teknologi sederhana maupun modern di lingkungan pendidikan dasar. Dengan tujuan untuk menghasilkan variasi, relevansi, dan peningkatan partisipasi aktif peserta didik didalam proses pembelajaran, yang bisa menciptakan pengalaman belajar yang lebih atraktif, dinamis dan bermakna bari peserta didik.

## **2. METODE PENELITIAN**

Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian studi kasus deskriptif, karena fokusnya adalah mendalami bagaimana guru kelas di satu sekolah (UPT SD Negeri Balang Boddong) mengelola media pembelajaran dalam praktik nyata di kelas. Studi kasus dipilih karena memungkinkan peneliti mengeksplorasi fenomena tersebut secara mendalam dalam konteks alami sekolah, sebagaimana dijelaskan oleh (Yin, 2018) studi kasus adalah penyelidikan empiris yang menyelidiki fenomena kontemporer secara mendalam dan dalam konteks kehidupan nyata, terutama ketika batasan antara fenomena dan konteks tidak terlihat jelas. Dan menurut Creswell (2007) studi kasus merupakan pendekatan yang digunakan untuk memahami suatu isu

atau permasalahan dengan menggunakan suatu kasus yang dapat berupa suatu kejadian, proses, kegiatan, program, ataupun satu atau beberapa orang (Pahleviannur et al, 2022).

Instrumen penelitian terdiri dari lembar observasi yang mencakup elemen pengelolaan media pembelajaran seperti pemilihan media, persiapan, implementasi, dan evaluasi, dan dokumentasi yang mencakup foto atau video penggunaan media, catatan aktivitas pembelajaran, dan media yang digunakan. Meskipun dalam penelitian kualitatif biasanya tidak menggunakan "alat dan bahan" dalam arti eksperimen, namun dalam kasus ini alat dapat berupa perangkat yang digunakan guru (proyektor, HP, video), dan bahan dapat berupa media pembelajaran (video pembelajaran, aplikasi edukatif sederhana, modul digital).

Teknik analisis data dalam penelitian ini mencakup beberapa tahapan sistematis. Tahap pertama adalah reduksi data, yaitu proses menyeleksi, menyederhanakan, serta merangkum hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi yang telah diperoleh. Selanjutnya, dilakukan penyajian data dalam bentuk uraian deskriptif atau tabel ringkasan untuk mempermudah interpretasi temuan. Tahap terakhir mencakup penarikan kesimpulan dan verifikasi, yang dilakukan melalui teknik triangulasi yakni pengecekan silang antara data observasi dan dokumentasi guna memastikan validitas dan konsistensi informasi. Selain itu, peneliti menerapkan member check, audit trail melalui pencatatan rinci seluruh proses pengumpulan dan analisis data, serta deskripsi yang mendalam (*thick description*) untuk memperkuat kredibilitas dan keabsahan hasil penelitian kualitatif studi kasus ini.

Sebagai alat utama pengumpulan data, peneliti secara aktif terlibat dalam proses pengumpulan data di tempat (kelas guru), melakukan observasi langsung dan mengumpulkan dokumentasi kegiatan pembelajaran. Dalam penelitian ini, subjeknya adalah pengajar di kelas. Selain itu, informan pendukung dapat berupa siswa dan kepala sekolah sebagai sumber informasi tambahan tentang penggunaan media, seperti tanggapan siswa terhadap media. Penelitian akan dilakukan di UPT SD Negeri Balang Boddong, dan waktu diperkirakan berlangsung selama dua hari agar cukup untuk mengamati penggunaan media. Selain itu, peneliti menggunakan triangulasi data, check member, dan audit trail yang disebutkan sebelumnya untuk memastikan bahwa hasil penelitian benar. Penulis juga mendokumentasikan secara menyeluruh proses pengumpulan dan analisis data.

### **3. HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **Hasil**

Berdasarkan kajian mendalam terhadap hasil observasi lapangan dan studi literatur terkini, hasil observasi mendalam di UPT SD Negeri Balang Boddong mengungkapkan bahwa kemampuan adaptif yang luar biasa dari para guru dalam mengoptimalkan sumber daya pembelajaran yang terbatas melalui pendekatan kreatif dan kontekstual. Para guru tidak hanya bergantung pada satu jenis media, tetapi menerapkan strategi kombinasi yang cerdas antara media konvensional dan digital secara selektif berdasarkan karakteristik materi pembelajaran dan kebutuhan siswa. Pengamatan difokuskan pada kelas 5 dan kelas 6, dengan penekanan pada cara guru menggabungkan media ke dalam aktivitas pembelajaran harian. Hasil utama mengindikasikan bahwa

pengelolaan media pembelajaran di institusi ini melibatkan penggunaan teknologi dasar serta elemen lingkungan sekitar, walaupun masih terbatas pada tingkat fundamental.

Pada kelas 5, guru menggunakan proyektor untuk menyajikan konten mata pelajaran Seni Budaya, seperti ilustrasi ukiran yang selanjutnya dijadikan fondasi bagi tugas menggambar siswa. Di samping itu, area luar kelas seperti lapangan sekolah dimanfaatkan dalam kegiatan pendahuluan berupa Sholat Dhuha secara kolektif, yang berkontribusi pada pembentukan kebiasaan dan peningkatan motivasi siswa sebelum memulai materi pokok. Akan tetapi, dalam pelajaran Bahasa Inggris, pengelolaan media lebih mengandalkan metode verbal dan penghafalan tanpa dukungan visual yang menonjol, meski terdapat unsur kontekstual seperti penerapan bahasa Inggris pada penutupan sesi. Nilai observasi untuk dimensi pemanfaatan lingkungan dan media mencapai 3 (pada skala 1-4), yang menunjukkan tingkat pemanfaatan yang memadai tetapi belum maksimal, khususnya dalam pengintegrasian perpustakaan atau teknologi digital yang lebih canggih.

Di sisi lain, pada kelas 6, pengelolaan media tampak lebih beragam melalui pemanfaatan video sebagai sarana demonstrasi guna memperdalam pemahaman materi, yang digabungkan dengan lingkungan sekitar via diskusi kelompok dan yel-yel pendorong semangat. Pendekatan ini mendukung model pembelajaran berbasis proyek dan literasi, meskipun masih memiliki keterbatasan. Nilai untuk aspek tersebut mencapai 4, yang mencerminkan integrasi yang lebih efisien dibandingkan kelas 5. Secara keseluruhan, rata-rata nilai pengelolaan media pada kedua kelas memperoleh predikat "Sangat Baik" (3,83 untuk kelas 5 dan 3,66 untuk kelas 6), dengan keunggulan pada kerjasama antara guru, kepala sekolah, serta staf dalam penyediaan fasilitas seperti proyektor dan pemeliharaan lingkungan. Kendala yang terdeteksi mencakup minimnya inovasi digital yang lebih advance, seperti media interaktif, serta ketergantungan pada persiapan manual oleh guru.

## **Pembahasan**

Proaktivitas guru tampak dalam tahap persiapan awal, misalnya dengan mengatur aktivitas luar ruang seperti menyiram tanaman atau mengoordinasikan kegiatan bersama, sehingga media pembelajaran tidak terbatas pada alat bantu di kelas, melainkan juga mencakup pengalaman nyata di lingkungan sekitar. Meskipun demikian, hasil penelitian di SDN 2 Samba Bakumpai mengungkapkan bahwa pemanfaatan teknologi masih perlu ditingkatkan agar mampu memicu minat belajar siswa secara lebih optimal (Wisman & Marni, 2023). Media digital seperti komputer, jaringan internet, maupun sumber informasi dari koran dan televisi telah digunakan, tetapi belum sepenuhnya dimaksimalkan untuk mendukung pembelajaran yang kreatif dan interaktif. Strategi ini menegaskan bahwa media memiliki fungsi ganda, selain sebagai sarana akademik untuk memperjelas konsep abstrak, juga sebagai instrumen pembinaan karakter melalui kegiatan terorganisir yang menumbuhkan rasa tanggung jawab, kerja sama, dan kepedulian terhadap lingkungan. Dengan demikian, pengelolaan media di sekolah dasar tidak hanya berorientasi pada pencapaian kognitif, tetapi juga pada pembentukan pribadi siswa yang utuh sesuai tuntutan pendidikan abad ke-21.

Pengelolaan media pembelajaran di UPT SD Negeri Balang Boddong menunjukkan efektivitas yang relatif tinggi dalam lingkup dasar, melalui pengintegrasian teknologi seperti proyektor dan video yang memperkaya variasi pendekatan pengajaran. Penelitian terkini tentang model VAK (Visual, Auditori, Kinestetik) menegaskan bahwa pemanfaatan media visual dan lingkungan dapat meningkatkan konsentrasi serta pemahaman siswa di tingkat sekolah dasar, meskipun sering kali terhambat oleh keterbatasan sumber daya lokal (Dianti et al., 2025). Dalam kerangka kualitatif, pengelolaan ini mencerminkan perencanaan yang komprehensif melibatkan guru dan pihak administrasi sekolah, di mana media tidak hanya berfungsi sebagai pendukung kegiatan akademik, tetapi juga sebagai sarana pembentukan karakter siswa melalui aktivitas yang kontekstual.

Meski demikian, masih terdapat kendala dalam inovasi digital yang diamati, seperti kurangnya penggunaan media interaktif di luar proyektor, mirip dengan tantangan yang dihadapi guru SD di berbagai wilayah, di mana kesulitan pengembangan media sering muncul akibat minimnya pelatihan dan akses terhadap teknologi. Penelitian tentang pengembangan media berbasis ICT menyoroti bahwa pemilihan media yang tepat, seperti gambar atau video, mampu mengatasi hambatan pemahaman siswa, khususnya dalam mata pelajaran bahasa dan seni, dengan meningkatkan motivasi melalui strategi yang adaptif (Alwi & Kurniawan, 2024). Di sekolah ini, penggabungan lingkungan luar ruang untuk kegiatan pendahuluan menunjukkan potensi kontekstual yang kuat, serupa dengan temuan bahwa media berbasis IT dan lingkungan dapat memperkuat kualitas pembelajaran jika dikelola secara kolaboratif. Kajian media berbasis website berupa inovasi seperti platform interaktif dapat mempersonalisasi pengalaman belajar, memungkinkan siswa mengakses materi secara mandiri dan meningkatkan keterlibatan. Berdasarkan kajian pelatihan pembuatan Google Sites sebagai media pembelajaran berbasis website menambahkan bahwa platform interaktif memungkinkan guru menciptakan LMS (*Learning Management System*) mandiri melalui integrasi materi, soal, dan video, sehingga mempersonalisasi pengalaman belajar; selain itu, fitur penyimpanan cloud gratis yang mudah dicari via Google memfasilitasi akses siswa secara independen, serta meningkatkan keterlibatan melalui elemen kolaboratif dan multimedia yang membuat materi abstrak lebih mudah dipahami (Susanti et al., 2023).

Selain itu, peran kepala sekolah dan staf dalam menjamin ketersediaan media merepresentasikan pengelolaan sumber daya yang efisien, meskipun belum sepenuhnya optimal dalam inovasi digital seperti yang dijelaskan dalam penerapan kurikulum terbaru. Kepemimpinan responsif menekankan bahwa kolaborasi antara pemimpin sekolah dan guru dalam mengintegrasikan teknologi digital dapat menciptakan ekosistem pembelajaran yang adaptif, termasuk penggunaan platform seperti Quizizz untuk evaluasi real-time (Leluni et al., 2025). Analisis kualitatif dari kasus-kasus serupa mengungkapkan bahwa guru SD sering menghadapi masalah optimalisasi media, seperti ketergantungan pada teknik konvensional, yang dapat diatasi melalui pembentukan bank media pembelajaran untuk memicu antusiasme siswa. Penggunaan Quizizz menunjukkan bahwa elemen gamifikasi dalam media dapat mengurangi kebosanan siswa, sementara integrasi dengan model VAK memastikan pendekatan yang inklusif terhadap gaya belajar yang beragam (Dianti et al., 2025).

Upaya peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah dasar menuntut adanya strategi yang variatif dan berorientasi pada keterlibatan aktif siswa. Pendekatan yang memanfaatkan media interaktif maupun penilaian lisan terbukti mampu memperkuat komunikasi antara guru dan peserta didik, sekaligus menumbuhkan suasana belajar yang lebih partisipatif. Dalam konteks ini, penerapan *project-based learning* (PjBL) dalam pembelajaran tematik tidak hanya mendorong siswa untuk lebih aktif, tetapi juga berkontribusi pada peningkatan hasil akademik secara signifikan (Azizah et al., 2025). PjBL memberi ruang bagi siswa untuk mengintegrasikan pengetahuan dengan praktik nyata, sehingga proses belajar menjadi lebih bermakna dan relevan dengan kehidupan sehari-hari. Sejalan dengan itu, penerapan *discovery learning* dalam pembelajaran IPA efektif dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis. Melalui tahapan eksplorasi, observasi, eksperimen, hingga refleksi, siswa tidak hanya memahami konsep secara mendalam, tetapi juga terlatih dalam menganalisis, mengevaluasi, dan menyusun kesimpulan logis (Fadilah et al., 2025). Dengan demikian, pengelolaan media dalam pembelajaran tematik mendukung paradigma berpusat pada siswa, sekaligus membuka peluang pengembangan strategi berbasis proyek dan penemuan yang lebih intensif untuk memperkuat kualitas pendidikan dasar secara berkelanjutan.

Penggabungan media digital seperti storytelling atau interaktif, yang dianggap krusial oleh guru untuk meningkatkan kemampuan siswa, dapat menjadi langkah berikutnya dalam mengoptimalkan proses ini. Sejalan dengan hal tersebut, penelitian *blended e-learning* menyoroti potensi model hibrida yang menggabungkan elemen visual, auditori, dan kinestetik untuk pendidikan yang fleksibel dan inklusif (Lestari, 2025). Oleh karena itu, penelitian ini memperkaya pemahaman tentang praktik lokal sembari menonjolkan kebutuhan akan pelatihan berkelanjutan bagi guru SD di era digital, termasuk pengembangan kompetensi dalam memanfaatkan platform seperti Wordwall atau Educandy untuk membuat konten yang dinamis dan adaptif terhadap kebutuhan siswa. Sehingga langsung memberikan kontribusi nyata terhadap pengelolaan media yang lebih efektif, kontekstual, adaptif, dan interaktif dengan teknologi sederhana maupun modern, menghasilkan variasi yang lebih kaya, relevansi yang lebih tinggi, serta partisipasi aktif siswa yang lebih optimal untuk pengalaman belajar yang atraktif, dinamis, dan bermakna.

#### 4. KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang dilaksanakan di UPT SD Negeri Balang Boddong, dapat disimpulkan bahwa para guru memiliki kemampuan yang cukup tinggi dalam mengelola media pembelajaran dengan tingkat adaptasi dan kreativitas yang cukup baik, meskipun mereka masih menghadapi keterbatasan sarana dan prasarana. Penggunaan media yang ada, seperti proyektor, video, dan ponsel, meskipun jumlahnya terbatas, telah dimanfaatkan secara efektif melalui kombinasi media konvensional dan digital yang disesuaikan dengan karakteristik materi dan kebutuhan siswa. Hasil ini menegaskan bahwa keberhasilan penggunaan media pembelajaran lebih dipengaruhi oleh kompetensi guru dalam mengelola dan mengadaptasi media sesuai dengan kondisi nyata di lapangan, bukan hanya oleh ketersediaan teknologi. Kendala utama yang ditemukan meliputi keterbatasan anggaran, kurangnya variasi media digital interaktif, dan sistem pendokumentasian yang belum optimal. Peran kepemimpinan kepala sekolah yang

transformasional serta keterlibatan masyarakat sangat penting sebagai pendukung utama dalam menciptakan ekosistem belajar yang kondusif. Pengelolaan media yang baik berdampak positif terhadap motivasi dan pemahaman konseptual siswa serta meningkatkan partisipasi aktif dalam pembelajaran. Implikasi dari penelitian ini menegaskan bahwa kualitas pembelajaran di era digital sangat bergantung pada strategi pengelolaan dan integrasi media oleh guru, bukan semata pada ketersediaan teknologi.

Untuk penelitian selanjutnya, disarankan untuk memperluas cakupan studi dengan melibatkan berbagai sekolah dasar yang memiliki latar sosial-ekonomi berbeda guna mendapatkan gambaran yang lebih umum. Selain itu, perlu dilakukan pengembangan model pelatihan khusus bagi guru agar mampu menciptakan dan menggunakan media pembelajaran digital interaktif yang sederhana dan terjangkau. Studi lanjutan dengan pendekatan metode campuran juga dianjurkan guna mengukur secara kuantitatif dampak variasi media terhadap hasil belajar siswa sekaligus mendalami pengalaman dan persepsi guru secara mendalam. Disarankan pula adanya kajian mendalam mengenai model berbagi sumber daya antar sekolah atau kolaborasi dengan komunitas guna mengatasi keterbatasan dana dan infrastruktur.

## DAFTAR PUSTAKA

- Alwi, M., & Kurniawan, C. (2024). INOVASI PEMBELAJARAN ABAD 21 MEDIA APLIKASI BERBASIS WEBSITE "WORDWALL" DAN PENERAPANNYA DI SEKOLAH DASAR. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan*, 4(8), 4. <https://doi.org/10.17977/um065.v4.i8.2024.4>
- Anisa Citra Lestari. (2025). Implementasi Disiplin Positif dalam Pembentukan Karakter Tanggung Jawab di Sekolah Siswa Kelas V SDN Tawang Sari Kecamatan Kaligesing. *Jurnal Cakrawala Akademi*, 2(2), 371–384. <https://doi.org/10.70182/jca.v2i2.978>
- Association for Educational Communications and Technology. (1977). The definition of educational technology. Association for Educational Communications and Technology.
- Azizah, W. N., Herlina Pranadita, D., Srikandhi, N., Mitsaini, F., Hasanah, U., Muhtarom, T., Studi, P., Guru, P., Dasar, S., & Kunci, K. (2025). Analisis Metode Pembelajaran Inovatif dalam Pembelajaran Tematik Sekolah Dasar dan Pengaruhnya Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Riset Pendidikan*, 4(1), 4910–4920. <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i1.1645>
- Dewi, S., Anggraeni, T., Desrian, W. N., & Sudrajat, J. W. (2025). Meningkatkan Partisipasi Siswa dalam Proses Belajar dengan Media Pembelajaran Interaktif Wordwall dan Canva. *Jurnal AbdiMU : Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(1), 42–47. <https://doi.org/10.32627>
- Dianti, P., & Amir Soleh, D. (2025). IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN VAK (VISUAL, AUDITORI, DAN KINESTETIK) TERHADAP HASIL PEMBELAJARAN IPAS SEKOLAH DASAR. In *Jurnal Studi Multidisipliner* (Vol. 9, Issue 5).
- Fadilah, N., Kusumawati, P. N., & Zuliani, R. (2025). PENERAPAN DISCOVERY LEARNING DALAM PEMBELAJARAN IPA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA SEKOLAH DASAR. In *JOURNAL OF EDUCATIONAL REVIEW AND RESEARCH* (Vol. 8, Issue 1).

- Hanifah, D. P., Wibowo, S., Wardani, K. D. K. A., Budiyo, A., Pratama, M. P., Sari, M. N., & Maliki, R. Z. (2023). *TEORI DAN PRINSIP PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN*. Pradina Pustaka. <https://books.google.co.id/books?id=-PzSEAAAQBAJ>
- Leluni, E., Suriansyah, A., & Purwanti, R. (2025). CENDIKIA PENDIDIKAN KEPEMIMPINAN RESPONSIF DAN KOLABORATIF UNTUK PEMENUHAN KEBUTUHAN ANAK DAN ORANG TUA DALAM PEMBELAJARAN PAUD BERBASIS DIGITAL. *Sindoro Cendekia Pendidikan*, 16(10). <https://doi.org/10.9644/sindoro.v3i9.252>
- Maulidina, N., Imamah, T. A., & Dewi, I. Y. M. (2025). STRATEGI GURU MELALUI PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN KREATIF DALAM MENINGKATKAN PARTISIPASI SISWA KELAS 4 SDN BANGSELOK 1. *Jurnal Multidisiplin Ilmu Akademik*, 2(2), 217–230. <https://doi.org/10.61722/jmia.v2i2.4287>
- Nur Ahmad Hardoyo Sidik, M. P., Fauzi Fahmi, M. P., Khairat Umami, M. P., Annajmi, S. P. M. P., Zulfitriah Akbar, M. P., Fahirah, S. P. I. M. P., & Kusumawati, R. (2023). *MEDIA PEMBELAJARAN (Suatu Pengantar Sarana Pendidikan)*. MEGA PRESS NUSANTARA. <https://books.google.co.id/books?id=zjHbEAAAQBAJ>
- Pahleviannur, M. R., De Grave, A., Saputra, D. N., Mardianto, D., Sinthania, D., Hafriada, L., Bano, V. O., Susanto, E. E., Mahardhani, A. J., Amruddin, Syahirul Alam, M. D., Lisyah, M., & Ahyar, D. B.. D. Bayu. (2022). *Metodologi Penelitian Kualitatif* (F. Sukmawati, Ed.). PRADINA PUSTAKA .  
*Permendikbud No. 37 Tahun 2018.*
- Qibtiah, M., Farazwati, A., Lestari Manurung, W., Novi, D., Saputra, H., Rosmalinda, D., & FKIP Universitas Jambi, P. (2025). *PENINGKATAN PARTISIPASI SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPAS DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA CANVA DI KELAS IV SD*.
- Susanti, P., Jayadi, P., Hidayati, N. R., Riyanto, S., Bakti Kiswardianta, R., Informatika, T., Kimia, T., & Biologi, P. (n.d.). *PELATIHAN PEMBUATAN GOOGLE SITES SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS WEBSITE BAGI GURU SMK CENDEKIA MADIUN*.
- UNDANG-UNDANG REPUBLIK INDONESIA NOMOR 20 TAHUN 2003 TENTANG SISTEM PENDIDIKAN NASIONAL DENGAN RAHMAT TUHAN YANG MAHA ESA PRESIDEN REPUBLIK INDONESIA.*
- Wisman, Y., & Marni. (2023). Pengelolaan Media Pembelajaran Di Sekolah Dasar Negeri 2 Samba Bakumpai Katingan Tengah. *Jurnal Ilmiah Kanderang Tingang*, 14(2), 293–301. <https://doi.org/10.37304/jikt.v14i2.239>
- Yin, R. K. (2018). *Case study research and applications: Design and methods* (6th ed.). SAGE Publications.