



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG
**JP2SD (JURNAL PEMIKIRAN
DAN PENGEMBANGAN SEKOLAH DASAR)**

<http://ejournal.umm.ac.id/index.php/jp2sd>
p-ISSN: 2338-1140 e-ISSN: 2527-3043



Kualitas Media Pembelajaran Digital Mahasiswa PGSD

Dian Fitri Nur Aini ^{a1}, Maharani Putri Kumalasanani ^{b2*}, Dian Ika Kusumaningtyas ^{c3}

^{a,b,c} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Malang

¹dianfitri@umm.ac.id, ²maharani@umm.ac.id, ³dianikakususmaningtyas@umm.ac.id

*Penulis Korespondensi

| INFORMASI ARTIKEL | ABSTRAK |
|---|---|
| Riwayat: Diterima 28 April 2023 Revisi 24 Juli 2023 Dipublikasikan 29 September 2023 | Pandemi covid 19 yang terjadi selama 2 tahun ini menimbulkan dampak di berbagai bidang salah satunya adalah pendidikan yang berhubungan dengan pembelajaran. Namun seiring dengan menurunnya kasus covid 19, pemerintah memberikan anjuran dan keleluasaan pembelajaran dapat dilakukan dengan tatap muka terbatas. Salah satu perangkat pembelajaran yang penting guna mendukung pembelajaran daring dan luring adalah media pembelajaran digital. Media pembelajaran digital dapat dikembangkan oleh guru dan calon guru dengan empat aspek yaitu konten, desain pembelajaran, media dan komunikasi pembelajaran serta daya implementasi dan respon pengguna. Tujuan penelitian ini adalah untuk memberikan gambaran secara mendalam terkait kualitas pada aspek konten, desain pembelajaran dan konstruk media pembelajaran digital mahasiswa PGSD. Model penelitian ini yaitu penelitian kualitatif. Model penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah model deskripsi dengan memaparkan kualitas media pembelajaran digital yang dikembangkan oleh mahasiswa PGSD. Lokasi penelitian di Universitas Muhammadiyah Malang dan Universitas Borneo. Subjek pada penelitian ini adalah mahasiswa PGSD UMM dan PGSD Universitas Borneo. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah pedoman observasi, angket, instrumen penilaian dan wawancara. Rata-rata kualitas dari aspek konten mencapai 86%, aspek desain pembelajaran 83%, dan aspek konstruk mencapai 85%, ketiganya menunjukkan hasil sangat baik. Dengan adanya media pembelajaran digital yang memiliki kualitas sangat baik dalam proses belajar mengajar akan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. |
| Kata kunci: <i>Media Digital, PGSD, Kualitas 1</i> | |



ABSTRACT

Keywords:

Digital Media, PGSD, Quality



Copyright © 2023, Dian Fitri Nur Aini, dkk

This is an open access article under the CC-BY-SA license



The COVID-19 pandemic, which has persisted for two years, has significantly impacted various sectors, including learning-related education. However, along with the decline in COVID-19 cases, the government has provided recommendations and the freedom for learning to be carried out with limited face-to-face meetings. One of the essential learning tools to support online and offline learning is digital learning media. Teachers and prospective teachers can develop digital learning media with four aspects, namely content, learning design, learning media and communication, as well as implementation power and user response. The aim of this study is to provide an in-depth description of the quality of content aspects, learning design and the construct of digital learning media for PGSD (Primary School Teacher Education) students. This research employed a qualitative research design. The research model used in this study is a descriptive model describing the quality of digital learning media developed by PGSD students. It was conducted at the University of Muhammadiyah Malang and the University of Borneo. The subjects in this study were UMM PGSD and Borneo University PGSD students. The instruments used in this study were observation guidelines, questionnaires, assessment instruments and interviews. The average quality of the content aspect reached 86%, the learning design aspect reached 83%, and the construct aspect reached 85%, all three of which showed outstanding results. The existence of digital learning media that has excellent quality in the teaching and learning process will increase students' learning motivation.

How to cite: Aini, D. F. N., Kumalasan, M. P., & Kusumaningtyas, D. I. (2023). Kualitas Media Pembelajaran Digital Mahasiswa PGSD. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 11(2). doi: <https://doi.org/10.22219/jp2sd.v11i2.25976>

PENDAHULUAN

Pendidikan di Indonesia selama masa pandemi covid-19 mengalami perubahan aktivitas belajar mengajar. Pembelajaran jarak jauh menjadi alternatif yang paling efektif untuk diterapkan selama Negara Indonesia dilanda pandemi covid-19. Pembelajaran jarak jauh mengharuskan peserta didik belajar dari rumah dengan bimbingan orang tua dan di bawah koordinasi guru (Aswat et al., 2021). Nahariah (2022) mengemukakan bahwa untuk mengefektifkan proses pembelajaran yang dilakukan maka dapat memanfaatkan teknologi media pembelajaran yang berbentuk platform seperti *Google classroom*, *E-learning*, *Youtube*, *WAG*, *Edmodo*, *Zoom*, *Googlemeet* dan platform lainnya. Pembelajaran daring berdampak pada kualitas pendidikan, hal ini sesuai dengan hasil penelitian (Haryadi & Selviani, 2021) yang menyatakan bahwa problematika pembelajaran daring dimasa pandemi covid-19 yaitu peserta didik merasa sulit untuk memahami materi pembelajaran yang disampaikan oleh

guru, peserta didik tidak merasa termotivasi untuk belajar, dan peserta didik tidak menguasai pembelajaran dengan baik. Permasalahan lain juga muncul seperti kurang siapnya guru dalam pemanfaatan media pembelajaran, akses jaringan yang kurang memadai, ketersediaan kuota, keterbatasan kepemilikan *smartphone*, kurangnya pendampingan orang tua peserta didik dan minimnya pengalaman dalam pengelolaan kelas berbasis online (Asmuni, 2020).

Seiring menurunnya pandemi covid-19, pembelajaran tatap muka terbatas dilaksanakan sesuai dengan kondisi sekolah dengan menerapkan protokol kesehatan, dan beberapa sekolah menerapkan pembelajaran secara *offline* dan *online* secara bergantian (Umartin, 2022). Dampak pandemi tersebut dapat dijadikan pengalaman oleh guru untuk selalu siap melaksanakan pembelajaran dengan berbagai keadaan, karena pembelajaran *online* dan *offline* membutuhkan media yang dapat membantu peserta didik untuk memahami materi. Selain itu, kehadiran media pembelajaran yang sesuai juga dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Dapat dijelaskan bahwa guru harus merancang media pembelajaran yang dapat mendukung proses pembelajaran baik online maupun offline (Arnesti & Hamid, 2015).

Sebagai calon guru, mahasiswa kependidikan harus memiliki kepekaan terhadap fenomena yang terjadi terkait dengan pendidikan. Hal ini dikarenakan mahasiswa merupakan *agen of chance* pada era milenial yang dituntut memiliki keterampilan menguasai teknologi yang sedang berkembang saat ini karena seorang guru harus dapat memiliki kompetensi di setiap era (Djono, 2022). Mahasiswa harus mulai belajar untuk menciptakan dan mengembangkan media pembelajaran yang dapat digunakan untuk membantu proses pembelajaran khususnya di tingkat Sekolah Dasar. Salah satu mata kuliah yang ditempuh oleh mahasiswa PGSD ialah mata kuliah pembelajaran yang salah satu capaiannya mahasiswa mampu mempraktikkan keterampilan mengajar di Sekolah Dasar, sehingga media pembelajaran merupakan bagian dari perangkat pembelajaran yang diimplementasikan dalam pelaksanaan praktik mengajar. Media pembelajaran yang harus dirancang dan dikembangkan oleh mahasiswa ialah media pembelajaran berbasis digital yang berupa multimedia dan video pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran baik *online* maupun *offline* (Dahlia et al., 2021). Media pembelajaran digital produk mahasiswa harus memiliki kualitas yang layak diimplementasikan pada peserta didik. Chaeruman (2015) menyatakan bahwa kualitas media pembelajaran digital dapat dilihat dari beberapa aspek diantaranya 1) Materi, 2) Desain Pembelajaran. Media dan Komunikasi Pembelajaran, 4) Daya Implementasi dan Respon Pengguna. Media pembelajaran digital yang dibuat oleh mahasiswa perlu dikaji berdasarkan 4 aspek tersebut. Berdasarkan paparan tersebut perlu dilaksanakan penelitian yang lebih mendalam terkait “Kualitas Media Pembelajaran Digital Mahasiswa PGSD” untuk mengkaji lebih mendalam terkait kualitas media pembelajaran digital yang disusun oleh mahasiswa PGSD.

METODE

Pendekatan penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Penelitian kualitatif merupakan penelitian yang digunakan untuk mengkaji suatu kejadian ilmiah yang dialami oleh subjek penelitian tanpa adanya rekayasa. Jenis penelitian deskriptif merupakan jenis penelitian yang menggambarkan objek sesuai dengan kenyataannya (Student et al., 2021). Penelitian deskriptif ini dilakukan untuk mendeskripsikan kualitas media pembelajaran digital yang dikembangkan oleh mahasiswa PGSD sebagai calon guru SD.

Adapun sumber data pada penelitian ini yaitu mahasiswa PGSD Universitas Muhammadiyah Malang dan mahasiswa PGSD Universitas Borneo berjumlah 2 kelas, dengan jumlah 80 mahasiswa. Syarat subjek penelitian yaitu mahasiswa yang sudah menempuh mata kuliah pembelajaran dan media pembelajaran. Instrumen penelitian menggunakan pedoman observasi dan angket. Teknik analisis data dengan tahapan yang pertama pengumpulan data kemudian dilanjutkan dengan reduksi data, setelah itu melakukan penyajian data, dilanjutkan dengan penarikan kesimpulan. Tidak berhenti sampai disana, data perlu adanya pengecekan keabsahan data dengan teknik Triangulasi teknik dan triangulasi waktu. Kualitas media pembelajaran yang dibuat oleh mahasiswa dilihat dari aspek konten materi, desain pembelajaran, dan konstruk media pembelajaran. Aspek tersebut dapat dirincikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Aspek dan Indikator Kualitas Media Pembelajaran

| No | Aspek | Indikator |
|----|--|---|
| 1 | Konten (Materi) | <ul style="list-style-type: none"> a. Kebenaran isi materi b. Bebas dari kesalahan konsep c. Kekinian dan <i>up to date</i> d. Kecakupan dan kedalaman materi e. Acuan (referensi) yang digunakan memadai |
| 2 | Desain Pembelajaran | <ul style="list-style-type: none"> a. Kesesuaian strategi penyampaian media dengan karakteristik audiens (siswa) terkait b. Ketepatan strategi penyampaian media sehingga memungkinkan kemudahan dan kecepatan pemahaman dan penguasaan materi, konsep atau keterampilan c. Tingkat kemungkinan mendorong kemampuan siswa berpikir kritis dan memecahkan masalah d. Tingkat kontekstualitas dengan penerapan/ aplikasi dalam kehidupan nyata yang sesuai dengan karakteristik audiens (siswa) terkait e. <i>Relative advantage</i>, ketepatan pemilihan media dibandingkan dengan media lain |
| 3 | Konstruk (Tampilan Media Pembelajaran) | <ul style="list-style-type: none"> a. Kejelasan media, narasi serta kesesuaian gaya bahasa dan komunikasi dengan karakteristik audiens b. Ketepatan penggunaan narasi, caption, dan sound effect dengan tujuan dan isi materi c. Kemenarikan pengemasan media d. Ketepatan dan kemenarikan media secara keseluruhan |

Diadaptasi dari (Chaeruman, 2015)

Untuk menentukan kualitas dari media pembelajaran menggunakan kriteria skala interpretasi sebagai berikut.

Tabel 2. Kriteria Skala Interpretasi

| Persentasi | Kriteria |
|------------|-------------|
| 0%-20% | Tidak Baik |
| 21%-40% | Kurang Baik |
| 41%-60% | Cukup Baik |
| 61%-80% | Baik |
| 81%-100% | Sangat Baik |

Sumber: (Niaga et al., 2021)

HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Hasil

Hasil penilaian terkait kualitas media pembelajaran yang telah dibuat oleh mahasiswa dapat dilihat pada tabel berikut yang menunjukkan rata-rata pada setiap aspek yang dinilai:

Tabel 3. Nilai rata-rata Media Pembelajaran

| No | Aspek | Nilai Rata-Rata (%) |
|----|-------------------------------|---------------------|
| 1 | Konten (Materi) | 86% |
| 2 | Desain Pembelajaran | 83% |
| 3 | Konstruk (Media Pembelajaran) | 85% |

Dari penelitian yang mengkaji tentang kualitas media pembelajaran digital yang dikembangkan oleh mahasiswa PGSD sebagai calon guru SD berkaitan dengan beberapa indikator menunjukkan nilai rata-rata diantaranya pada aspek Konten menunjukkan nilai 86% dengan kriteria sangat baik, pada aspek Desain Pembelajaran menunjukkan nilai 83% dengan kriteria sangat baik, dan aspek Konstruk menunjukkan nilai 85% dengan kriteria sangat baik. Kesimpulan yang diperoleh kualitas media pembelajaran digital yang dikembangkan oleh mahasiswa menunjukkan hasil yang dapat dikategori dalam level sangat baik. Media pembelajaran yang dikembangkan oleh mahasiswa PGSD sudah memenuhi syarat-syarat media pembelajaran untuk peserta didik SD dengan kriteria sangat layak, untuk media pembelajaran sebelum diimplementasikan kepada peserta didik sebaiknya media pembelajaran dikatakan layak untuk dapat digunakan (Ernawati, 2017).

Selain itu, media pembelajaran digital yang dikembangkan memuat beberapa media pembelajaran yang dikemas dalam satu media pembelajaran digital yang menarik. Pada bagian konten, media pembelajaran digital berisi materi yang sesuai dengan KD dan indikator pembelajaran. Selanjutnya pada bagian konstruk, media pembelajaran digital memiliki kombinasi warna, grafis, ilustrasi dan tata letak yang sesuai dengan karakteristik peserta didik Sekolah Dasar. Pada bagian akhir, di bagian teknik penggunaan, media pembelajaran digital secara umum bersifat interaktif sehingga memberikan kesempatan peserta didik untuk dapat mengoperasikan media pembelajaran digital tersebut secara langsung. Selain itu, beberapa media pembelajaran digital juga dikemas dalam bentuk aplikasi sehingga peserta didik dapat mengakses dan menggunakannya pada saat di sekolah maupun di rumah, hal ini yang memberikan informasi bahwa peserta didik dapat belajar mandiri di rumah walaupun tanpa adanya penjelasan dari guru (Sitepu, 2021). Adapun penjabaran lebih rinci terkait kualitas media pembelajaran digital mahasiswa PGSD sebagai berikut.

a. Konten Media Pembelajaran Digital

Dalam mengembangkan media pembelajaran baik dalam bentuk nyata maupun digital diperlukan materi yang akan menjadi isi dari media pembelajaran. Materi dalam media pembelajaran dapat dikembangkan dari Kompetensi Dasar atau Capaian Pembelajaran dari mata pelajaran. Hasil dari observasi media pembelajaran digital yang dikembangkan oleh mahasiswa PGSD menunjukkan bahwa secara umum mengembangkan konten media pembelajaran digital dari kompetensi dasar yang diuraikan menjadi indikator-indikator pencapaian pembelajaran sampai menjadi tujuan

pembelajaran. Materi yang disajikan beragam mulai dari mata pelajaran IPA, IPS, Matematika, Bahasa Indonesia, dan PKn.

Dari media pembelajaran digital yang dikembangkan oleh mahasiswa secara umum materi yang disajikan dalam media pembelajaran digital sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah dijabarkan. Dari 100% subyek penelitian terdapat 90% yang sudah mengembangkan media pembelajaran digital sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diuraikan. Selain itu, secara umum materi yang termuat dalam media pembelajaran digital juga sudah sesuai dengan karakteristik peserta didik berdasarkan kelasnya. Misalnya materi perkalian di kelas 3 akan berbeda levelnya dibandingkan dengan materi perkalian di kelas 6. Terdapat 10% subyek penelitian yang konten materinya belum sesuai terletak pada materi yang terlalu dangkal dan sedikit sehingga indikator dan tujuan pembelajaran yang dituliskan belum seluruhnya termuat dalam media pembelajaran digital yang dikembangkan. Rincian konten secara menyeluruh selain konten inti berupa materi pelajaran dari media pembelajaran digital yang dikembangkan oleh mahasiswa PGSD memuat beberapa hal antara lain cover, tujuan pembelajaran, materi pelajaran, evaluasi berupa soal dan games dan lain sebagainya. Beberapa konten tersebut dibuat secara holistik dan berhubungan satu sama lain. Beberapa jenis media pembelajaran digital yang dikembangkan oleh mahasiswa PGSD, antara lain:

Tabel 4. Jenis media pembelajaran digital yang dikembangkan

| No | Jenis Media Pembelajaran Digital | Jumlah Rata-rata (%) |
|----|----------------------------------|----------------------|
| 1 | Video interaktif | 30% |
| 2 | Video animasi | 25% |
| 3 | Power point interaktif | 14% |
| 4 | Media audio visual | 5% |
| 5 | Media animasi visual bergerak | 6% |
| 6 | Multimedia | 20% |

Dari jenis media pembelajaran yang dirinci tersebut, 30% mahasiswa lebih banyak mengembangkan video interaktif dan 25% video animasi untuk menuangkan materi pelajaran dalam media pembelajaran digital. Hal ini berkaitan dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar yang cenderung lebih tertarik dengan penjelasan materi dengan benda bergerak. Selain itu mahasiswa PGSD juga banyak mengembangkan media pembelajaran yang jenisnya banyak dan dikemas dalam 1 media pembelajaran digital. Media pembelajaran tersebut adalah multimedia digital dengan jumlah rata-rata 20%.



Gambar 1. Multimedia yang dikembangkan oleh mahasiswa PGSD

Media pembelajaran digital yang dikembangkan oleh mahasiswa PGSD secara umum memuat konten yang interaktif dan memunculkan rasa keingintahuan peserta didik sehingga peserta didik ingin mengenal dan mencoba lebih jauh media pembelajaran yang dikembangkan. Selain itu, pengemasan konten yang menarik juga menjadikan peserta didik mudah menerima materi pelajaran yang sedang diajarkan. Hal lain yang berkaitan dengan konten media pembelajaran digital yaitu terkait kekinian dari media yang dikembangkan. Faktor kekinian yang dimaksudkan adalah media pembelajaran digital sudah memfasilitasi kebutuhan peserta didik sesuai dengan masa atau era mereka. Misalnya pada media pembelajaran digital yang dikembangkan oleh mahasiswa PGSD menunjukkan animasi-animasi yang saat ini sedang digemari oleh peserta didik sekolah dasar, antara lain tokoh dalam serial Bluey, Ipin dan Upin, Kiko, Santiago, dll.

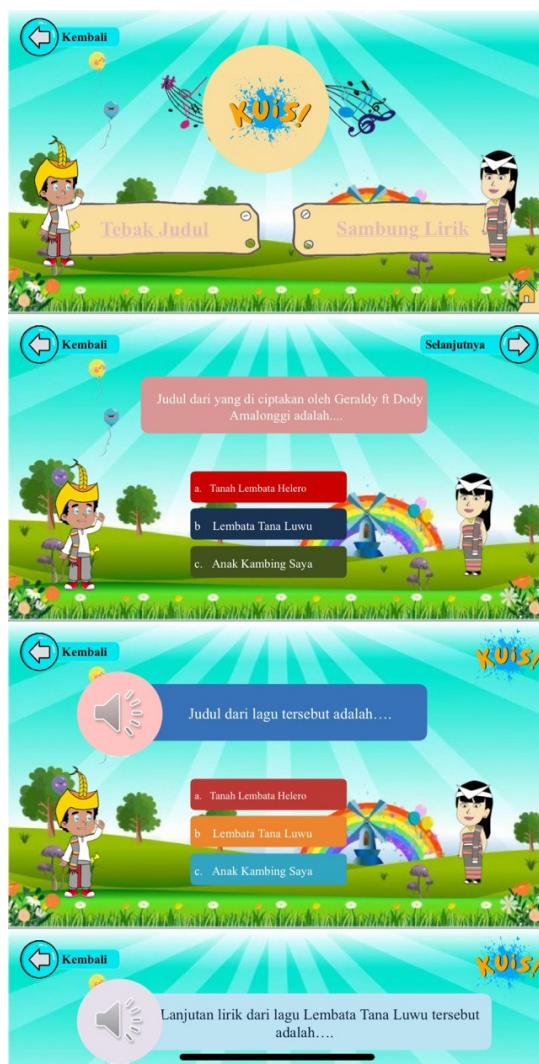
b. Strategi Penyampaian Media Pembelajaran Digital

Guna mendukung keberhasilan tujuan pembelajaran, selain materi pelajaran yang sesuai, hal lain yang menjadi komponen penting dari pembelajaran yaitu strategi penyampaian media pembelajaran dan metode penggunaan media pembelajaran digital yang tepat. Dalam penelitian ini, strategi penyampaian yang dimaksudkan terkait dengan media pembelajaran digital.

Dari hasil angket yang diisi oleh 10 responden menunjukkan bahwa penyampaian media pembelajaran digital kepada peserta didik menggunakan beberapa cara antara lain disampaikan secara langsung dan disampaikan dengan dimodifikasi menggunakan permainan. Dari kedua cara yang dipaparkan 3 responden menggunakan cara penyampaian langsung dan 7 respon menggunakan cara dimodifikasi dengan permainan. Dari hasil observasi yang dilakukan terhadap media pembelajaran digital yang dikembangkan oleh mahasiswa PGSD menunjukkan bahwa cara penyampaian

yang dimodifikasi dengan permainan lebih banyak diterapkan untuk peserta didik di kelas rendah. Hal ini sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas rendah yang lebih tertarik dengan kegiatan permainan. Selain itu, karakteristik peserta didik kelas rendah masih belum bisa focus dan duduk tenang pada rentangan waktu tertentu, sehingga untuk memfasilitasi aktivitasnya diberikan cara penyampaian media pembelajaran yang dimodifikasi dengan permainan.

Peruntukan cara penyampaian langsung berkebalikan dengan cara modifikasi dengan permainan, yaitu untuk peserta didik kelas tinggi. Peserta didik kelas tinggi sudah mampu berkonsentrasi dengan rentangan waktu yang lebih lama dari peserta didik kelas rendah. Hal ini menjadikan penyampaian menggunakan cara langsung lebih efektif dan sesuai.



Gambar 2. Media Pembelajaran Digital Berbasis Permainan Tebak Lagu

Berdasarkan hasil angket yang diisi oleh seluruh responden menunjukkan bahwa cara penyampaian media pembelajaran digital kepada peserta didik perlu memperhatikan analisis kebutuhan kelas. Analisis yang dilakukan terkait gaya belajar peserta didik dan kelas peserta didik. Dengan memperhatikan aspek-aspek tersebut, media pembelajaran digital akan bermakna fungsinya bagi peserta didik. Dari data hasil observasi dan wawancara tentang aspek strategi penyampaian media pembelajaran

digital menunjukkan bahwa mahasiswa PGSD sudah mengimplemetasikan media pembelajarn digital dengan strategi penyampaian yang sesuai.

c. Konstruk Media Pembelajaran Digital

Aspek selanjutnya untuk melihat kualitas media pembelajaran digital yang dapat digunakan dalam pembelajaran adalah konstruk media pembelajaran digital. Konstruk media pembelajaran digital berkaitan dengan tampilan luar media pembelajaran digital yang dapat ditangkap oleh indera manusia.

Dari hasil observasi dan angket didapatkan bahwa media pembelajaran digital yang dikembangkan oleh mahasiswa PGSD sudah memuat grafis, visual, audio, video. Namun belum semua media pembelajaran digital yang dikembangkan menggunakan prinsip interaktif. Dari 10 responden, hanya empat responden yang media pembelajarannya bersifat interaktif dan dapat dioperasikan baik oleh guru dan peserta didik. Enam media pembelajaran digital lain yang dikembangkan belum menggunakan prinsip interaktif. Media pembelajaran digital yang dikembangkan cenderung hanya memaparkan materi dan berisi animasi bergerak maupun tidak bergerak.



Gambar 3. Konstruk Media Pembelajaran Digital

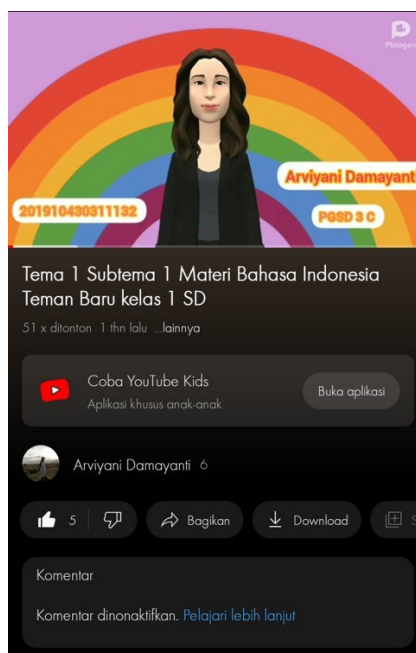
Selain itu, dari sisi media pembelajaran digital yang dilihat dari kombinasi warna, typology huruf dan penempatan icon menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan oleh mahasiswa PGSD berada pada kategori baik. Terdapat enam media pembelajaran digital yang memuat komposisi warna typology dan penempatan icon yang sesuai dan menarik. Selanjutnya empat media pembelajaran digital yang lain masih memuat warna yang banyak sehingga kombinasi warnanya kurang sinkron. Selain itu, beberapa media pembelajaran digital juga belum meletakkan icon yang mudah dijangkau oleh penggunaannya sehingga juga terkesan kurang rapi.

d. Daya Implementasi dan Respon Pengguna Media Pembelajaran Digital

Aspek terakhir yang digunakan untuk menganalisis kualitas media pembelajaran digital yaitu daya implementasi dan respon pengguna dari media pembelajaran digital. Daya implementasi berkaitan dengan tingkat penerapan yang memungkinkan untuk peserta didik. Berdasarkan data hasil observasi dan angket menunjukkan bahwa media pembelajaran digital yang dikembangkan oleh mahasiswa PGSD memiliki daya implementasi yang sangat baik. Seluruh media pembelajaran digital dapat diterapkan untuk peserta didik.

Selanjutnya terkait dengan respon pengguna tentang media pembelajaran digital yang dikembangkan mahasiswa PGSD dapat dikategorikan pada level baik. Secara

umum peserta didik menunjukkan respon yang baik terhadap penggunaan media pembelajaran digital di dalam kelas. Peserta didik antusias dan aktif di dalam pembelajaran pada saat media pembelajaran digital diterapkan oleh mahasiswa PGSD. Penerapan media pembelajaran digital dilakukan pada saat mengikuti mata kuliah pembelajaran Matematika SD. Penerapan dilakukan di Sekolah Dasar yang sudah dipilih oleh mahasiswa PGSD.



Gambar 4. Media Pembelajaran Digital pada Youtube

Berdasarkan data hasil angket mahasiswa, peserta didik menjelaskan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran digital memudahkan dalam mempelajari ulang materi yang telah diberikan oleh guru. Peserta didik dapat mengakses dengan mudah media pembelajaran digital yang telah dibagikan baik dalam bentuk link di youtube dan juga disebarakan melalui aplikasi whatsapp dalam bentuk file.

Pembahasan

a. Konten Media Pembelajaran Digital

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran digital yang dikembangkan oleh mahasiswa PGSD secara umum memuat konten yang interaktif dan terdiri dari beberapa jenis media pembelajaran yang dikemas dalam bentuk multimedia. Hal ini sesuai dengan pendapat Green & Brown (2002) yang menjelaskan bahwa terdapat lima elemen atau teknologi utama dalam multimedia interaktif yaitu, teks, grafik, audio, video, dan animasi. Multimedia interaktif menggabungkan dan mensinergikan semua media yang terdiri dari teks, grafik, audio, video, dan interaktivitas. interaktifitas juga merupakan bagian daripada elemen yang diperlukan untuk melengkapi proses komunikasi interaktif dalam penggunaan multimedia (Armansyah et al., 2019).

Selain itu media pembelajaran digital yang dikembangkan oleh mahasiswa PGSD dapat memunculkan rasa keingintahuan peserta didik sehingga peserta didik ingin mengenal dan mencoba lebih jauh media pembelajaran yang dikembangkan. Media

pembelajaran yang dikembangkan juga memuat konten yang menarik dan menjadikan peserta didik mudah menerima materi pelajaran yang sedang diajarkan Hal ini sejalan dengan pendapat Kemp dan Dayton dalam Daryanto (2010) bahwa salah satu kontribusi media pembelajaran dalam proses belajar mengajar adalah menjadikan proses pembelajaran lebih menarik bagi peserta didik, sehingga dapat melayani peserta didik dalam proses pembelajaran (Rahmat, 2015) . Dapat dijelaskan bahwa ketertarikan yang muncul dari peserta didik dapat menumbuhkan rasa ingin tahunya juga, hal ini dikarenakan terdapat unsur kemenarikan pada media tersebut sehingga dapat meningkatkan semangat belajar peserta didik nantinya (Yasa et al., 2021).

Dalam penelitian juga ditemukan data terkait konten media pembelajaran digital yaitu kekinian dari media yang dikembangkan. Faktor kekinian yang dimaksudkan adalah media pembelajaran digital sudah memfasilitasi kebutuhan peserta didik sesuai dengan masa atau era mereka (Rahman, 2018). Perkembangan teknologi media pendidikan dimana klasifikasi tersebut terdiri atas media tradisional misalnya gambar, slide dan foto, dan media teknologi mutakhir yang dikembangkan sesuai dengan teknologi informasi yang terbaru (Arsyad, 2011). Dapat disimpulkan bahwa konten media pembelajaran digital yang dikembangkan oleh mahasiswa PGSD secara umum sesuai dengan ketentuan yang memuat minimal dua jenis media pembelajaran yang dikemas dalam bentuk multimedia. Dari pengemasan media pembelajaran digital yang disajikan dapat memotivasi peserta didik untuk belajar. Hal ini secara langsung berdampak kepada peningkatan prestasi akademik, hal ini sejalan dengan yang disampaikan oleh (Jediut et al., 2021) menyatakan membantu siswa dapat berpikir tingkat tinggi dalam menyelesaikan berbagai soal sehingga hasil belajarnya mengalami kemajuan yang signifikan. Konten dalam media pembelajaran juga memuat unsur terkini untuk memfasilitasi kebutuhan peserta didik.

b. Strategi Penyampaian Media Pembelajaran Digital

Salah satu teknik dalam pengambilan data penelitian dilakukan dengan menggunakan angket. Hasil angket yang diisi oleh seluruh responden menunjukkan bahwa cara penyampaian media pembelajaran digital kepada peserta didik perlu memperhatikan analisis kebutuhan kelas. Daryanto (2010) menjelaskan bahwa penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar perlu memperhatikan kebutuhan peserta didik hal ini selaras dengan penjelasan (Utami & Atmojo, 2021) bahwa dalam memilih bahan ajar ataupun media perlu memperhatikan kebutuhan peserta didik dalam proses pembelajaran. Penjelasan aspek berikut disebut juga dengan landasan psikologis media pembelajaran. Analisis yang dilakukan terkait gaya belajar peserta didik dan kelas peserta didik. Menurut pendapat Arsyad (2011) bahwa pengembangan media pembelajaran baik konkrit maupun digital perlu menyesuaikan dengan gaya belajar peserta didik. Hal ini dimaksudkan agar seluruh peserta didik dapat menerima keberadaan media pembelajaran tersebut dan otomatis berdampak pada hasil pembelajaran yang didapatkannya.

Selain itu dari teknik yang lain diperoleh data hasil observasi dan wawancara tentang aspek strategi penyampaian media pembelajaran digital yang menunjukkan bahwa mahasiswa PGSD sudah mengimplemetasikan media pembelajarn digital dengan strategi penyampaian yang sesuai. Menurut pendapat Arsyad (2011) menjelaskan bahwa media pembelajaran yang disampaikan dengan strategi yang tepat dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.

Berdasarkan paparan pembahasan dapat disimpulkan bahwa dalam menyampaikan media pembelajaran digital kepada peserta didik perlu menyesuaikan dengan gaya belajar dan kebutuhan peserta didik. Ketepatan strategi penyampaian akan berdampak kepada ketertarikan peserta didik dalam mengikuti proses belajar mengajar.

c. Konstruk Media Pembelajaran Digital

Untuk melihat kualitas media pembelajaran digital dalam pembelajaran dapat ditinjau dari konstruk media pembelajaran digital. Kualitas teknis merupakan penilaian terhadap tampilan atau tayangan pada media pembelajaran. Dalam hal ini aspek teknis penting untuk diperhatikan pada pembuatan multimedia (Anggraeni et al., 2021) Aspek untuk menilai kualitas teknis pada media pembelajaran yaitu: keterbacaan, mudah digunakan, kualitas tampilan atau tayangan dan kualitas penayangan. Media pembelajaran digital yang dikembangkan oleh mahasiswa PGSD sudah memuat grafis, visual, audio, video sesuai dengan hasil angket dan wawancara. Penggunaan berbagai media dalam memulai proses belajar memperoleh hasil yang signifikan lebih baik daripada peserta didik yang menggunakan media tradisional (buku teks) dalam proses belajarnya (Dublin, dkk, 2003).

Dapat disimpulkan bahwa konstruk pada media pembelajaran digital perlu memperhatikan beberapa hal antara lain keterbacaan, warna, kualitas penayangan dan kemudahan dalam menggunakan tampilan media pembelajaran digital harus disesuaikan dengan aspek media pembelajaran digital sesuai dengan jenisnya (Cikarge & Utami, 2018). Konstruk media pembelajaran digital yang baik akan berdampak pada peningkatan hasil belajar peserta didik.

d. Daya Implementasi dan Respon Pengguna Media Pembelajaran Digital

Daya implementasi berkaitan dengan tingkat penerapan yang memungkinkan untuk peserta didik. Berdasarkan data hasil observasi dan angket menunjukkan bahwa media pembelajaran digital yang dikembangkan oleh mahasiswa PGSD memiliki daya implementasi yang sangat baik, media yang baik memiliki tingkat kepraktisan yang tinggi (Milala et al., 2022). Seluruh media pembelajaran digital dapat diterapkan dan digunakan untuk peserta didik. Secara umum peserta didik menunjukkan respon yang baik terhadap penggunaan media pembelajaran digital di dalam kelas. Peserta didik antusias dan aktif di dalam pembelajaran pada saat media pembelajaran digital diterapkan oleh mahasiswa PGSD. Adanya ketertarikan siswa terhadap media yang digunakan akan menimbulkan rasa senang serta meningkatkan motivasi untuk lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran (Sadiman, dkk., 2011).

Peserta didik menjelaskan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran digital memudahkan dalam mempelajari ulang materi yang telah diberikan oleh guru. Peserta didik dapat mengakses dengan mudah media pembelajaran digital yang telah dibagikan baik dalam bentuk link di youtube dan juga disebarakan melalui aplikasi whatsapp dalam bentuk file. Sejalan dengan teori yang dikemukakan oleh (Diu et al., 2020) bahwa media pembelajaran digital akan membantu peserta didik menjadi lebih aktif dan kreatif dalam belajar, dan menjadikan pendidik sebagai fasilitator yang memberikan kemudahan kepada peserta didik untuk belajar bukan sebagai pemberi perintah/instruksi kepada peserta didik (Munir, 2012).

Dapat disimpulkan bahwa implementasi media pembelajaran digital menghasilkan respon yang baik dari peserta didik. Dengan adanya media pembelajaran digital dalam proses belajar mengajar dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

SIMPULAN

Konten media pembelajaran digital yang dikembangkan oleh mahasiswa PGSD secara umum sesuai dengan ketentuan yang memuat minimal dua jenis media pembelajaran yang dikemas dalam bentuk multimedia. Dari pengemasan media pembelajaran digital yang disajikan dapat memotivasi peserta didik untuk belajar. Hal ini secara langsung berdampak kepada peningkatan prestasi akademik. Konten dalam media pembelajaran juga memuat unsur terkini untuk memfasilitasi kebutuhan peserta didik. dalam menyampaikan media pembelajaran digital kepada peserta didik perlu menyesuaikan dengan gaya belajar dan kebutuhan peserta didik. Ketepatan strategi penyampaian akan berdampak kepada ketertarikan peserta didik dalam mengikuti proses belajar mengajar. konstruk pada media pembelajaran digital perlu memperhatikan beberapa hal antara lain keterbacaan, warna, kualitas penayangan dan kemudahan dalam menggunakan. Konstruk media pembelajaran digital yang baik akan berdampak pada peningkatan hasil belajar peserta didik. implementasi media pembelajaran digital menghasilkan respon yang baik dari peserta didik. Dengan adanya media pembelajaran digital dalam proses belajar mengajar dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

REFERENSI

- Anggraeni, S. W., Alpian, Y., Prihamdani, D., & Winarsih, E. (2021). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5313–5327. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1636>
- Armansyah, F., Sulton, S., & Sulthoni, S. (2019). Multimedia Interaktif Sebagai Media Visualisasi Dasar-Dasar Animasi. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 2(3), 224–229. <https://doi.org/10.17977/um038v2i32019p224>
- Arnesti, N., & Hamid, A. (2015). Penggunaan Media Pembelajaran Online – Offline Dan Komunikasi Interpersonal Terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan*, 2(1). <https://doi.org/10.24114/jtikp.v2i1.3284>
- Arsyad, Azhar. 2011. Media Pembelajaran. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Asmuni, A. (2020). Problematika Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19 dan Solusi Pemecahannya. *Jurnal Paedagogy*, 7(4), 281. <https://doi.org/10.33394/jp.v7i4.2941>
- Aswat, H., Sari, E. R., Aprilia, R., Fadli, A., & Milda, M. (2021). Implikasi Distance Learning di Masa Pandemi COVID 19 terhadap Kecerdasan Emosional Anak di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 761–771. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.803>
- Chaeruman, U. A. (2015). Instrumen Evaluasi Media Pembelajaran. *Pusat Teknologi Informasi Dan Komunikasi Pendidikan Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan, December*, 0–15. https://www.researchgate.net/profile/Uwes-Chaeruman/publication/338208296_INSTRUMEN_EVALUASI_MEDIA_PEMBELAJARAN/links/5e06d9404585159aa49f8cd6/INSTRUMEN-EVALUASI-MEDIA-PEMBELAJARAN.pdf
- Cikarge, G. P., & Utami, P. (2018). Analisis Dan Desain Media Pembelajaran Praktik

- Teknik Digital Sesuai Rps. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 3(1), 92–105. <https://doi.org/10.21831/elinvo.v3i1.20509>
- Creswell, J. W., & Poth, C. N. (2018). *Qualitative Inquiry and Research Design Choosing Among Five Approaches* (4th Edition ed.). California: Sage Publishing.
- Dahlia, S., Tricahyono NH, & Adiputra, A. (2021). Peningkatan Kapasitas Guru Geografi Memanfaatkan Media Pembelajaran Online dan Offline di Masa Covid 19. *Dinamisia: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(3), 651–658. <https://doi.org/10.31849/dinamisia.v5i3.4527>
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media
- Diu, A. A., Mohidin, A. D., Bito, N., Ismail, S., & Resmawan, R. (2020). Deskripsi Penggunaan Multimedia Interaktif pada Pembelajaran Matematika Bangun Ruang Sisi Lengkung Tabung. *Jambura Journal of Mathematics Education*, 1(2), 83–89. <https://doi.org/10.34312/jmathedu.v1i2.7613>
- Djono, D. (2022). Peran Guru di Era Milenial dalam Menyongsong Generasi Emas. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHEs): Conference Series*, 5(3), 67. <https://doi.org/10.20961/shes.v5i3.59316>
- Dublin, P., Pressman, H., Barnett, E., & Woldman, E.J., 1994. *Integrating computers in your classroom: early childhood*. New York, NY: Harper Collins Collage Publishers.
- Ernawati, I. (2017). Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Administrasi Server. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 2(2), 204–210. <https://doi.org/10.21831/elinvo.v2i2.17315>
- Green, TD & A. Brown, 2002. *Multimedia Project in the Classroom*. USA: Corwin Press, Inc
- Haryadi, R., & Selviani, F. (2021). Problematika Pembelajaran Daring Di Masa Pandemi Covid-19. *Academy of Education Journal*, 12(2), 254–261. <https://doi.org/10.47200/aoej.v12i2.447>
- Jediut, M., Sennen, E., & Ameli, C. V. (2021). Manfaat Media Pembelajaran Digital dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SD Selama masa Covid-19. *jurnal literasi pendidikan dasar*. Vol. 2. No. 2. *Jurnal Literasi Pendidikan Dasar Vol. 2, No. 2, 2021 ISSN:; 2(2), 2–3*.
- Milala, H. F., Endryansyah, Joko, & Agung, A. I. (2022). Keefektifan Dan Kepraktisan Media Pembelajaran Menggunakan Adobe Flash Player. *Pendidikan Teknik Elektro*, 11(1), 195–202.
- Munir. 2012. *Multimedia: Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Nahariah, N. (2022). Pemanfaatan Teknologi Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Al-Qiyam*, 3(1), 68–72. <https://doi.org/10.33648/alqiyam.v3i1.200>
- Niaga, P. T., Ekonomi, F., Surabaya, U. N., Niaga, P. T., Ekonomi, F., & Surabaya, U. N. (2021). *KELAYAKAN MEDIA PEMBELAJARAN MARKET LEARNING BERBASIS DIGITAL PADA MATA KULIAH STRATEGI PEMASARAN Nabilah Hamudiana Saski Tri Sudarwanto Abstrak*. 9(1), 1118–1124.

- Rahman, A. (2018). Desain Model dan Materi Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan Islam*, 16(2), 128–143. <https://doi.org/10.35905/alishlah.v16i2.743>
- Rahmat, S. T. (2015). Pemanfaatan Multimedia Interaktif Berbasis Komputer Dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan Missio*, 7(2), 196–208. <https://unikastpaulus.ac.id/jurnal/index.php/jpkm/article/view/35>
- Sadiman, A.S.dkk. 2011. Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sitepu, E. N. (2021). Media Pembelajaran Berbasis Digital. *Mahesa*, 1(1), 242–248. <https://doi.org/10.34007/ppd.v1i1.195>
- Student, M. T., Kumar, R. R., Ommets, R. E. C., Prajapati, A., Blockchain, T.-A., MI, A. I., Randive, P. S. N., Chaudhari, S., Barde, S., Devices, E., Mittal, S., Schmidt, M. W. M., Id, S. N. A., PREISER, W. F. E., OSTROFF, E., Choudhary, R., Bit-cell, M., In, S. S., Fullfillment, P., ... Fellowship, W. (2021).Title. *Frontiers in Neuroscience*, 14(1), 1–13.
- Umartin, D. (2022). *Jurnal Pendidikan dan Konseling Strategi Pembelajaran di Era New Normal*. 4, 3947–3953.
- Utami, N., & Atmojo, I. R. W. (2021). Analisis Kebutuhan Bahan Ajar Digital dalam Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6300–6306. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1716>
- Yasa, I. K. D. C. A., Agung, A. A. G., & Simamora, A. H. (2021). Meningkatkan Semangat Belajar Siswa Melalui Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran IPA. *Jurnal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha*, 8(1), 104–112.