

Peningkatan Kompetensi Guru Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Digital Pada Kurikulum Merdeka Di Sekolah Dasar

Fawaz

STTT Darussalinin NW Praya
(fawazbismillah@gmail.com)

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis keterampilan guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis digital di Sekolah Dasar dalam konteks Kurikulum Merdeka. Dengan menggunakan pendekatan kualitatif dan metode studi kasus, penelitian ini melibatkan kepala sekolah dan guru di SDN 2 Banjar sari sebagai subjek utama. Data dikumpulkan melalui wawancara terstruktur dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan teknik triangulasi sumber untuk memastikan keabsahan data. Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru memiliki keterampilan yang baik dalam merancang media pembelajaran digital, seperti video pembelajaran, permainan edukatif, dan e-modul interaktif. Media pembelajaran ini dirancang untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar siswa dengan memanfaatkan berbagai platform digital. Dukungan internal, seperti arahan dari kepala sekolah, kolaborasi antar guru, serta akses terhadap fasilitas teknologi, berperan penting dalam mendukung pengembangan keterampilan ini. Guru juga mampu mengelola waktu dan sumber daya secara efektif melalui perencanaan yang matang, pembagian tugas, dan pemanfaatan platform digital yang tersedia secara gratis atau berbayar. guru menghadapi beberapa kendala, seperti keterbatasan waktu, kurangnya pelatihan, dan tantangan teknis dalam penggunaan teknologi.

Kata Kunci: Keterampilan Guru, Media Pembelajaran Digital, Kurikulum Merdeka, Teknologi Pendidikan, Sekolah Dasar.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan kunci utama dalam keberhasilan pembangunan suatu negara. Proses pembelajaran diharapkan dapat menjadi salah satu faktor yang berkontribusi dalam peningkatan kualitas sumber daya manusia. Dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan, Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi menginisiasi perubahan kurikulum menjadi Kurikulum Merdeka pada tahun 2021 (Aditama et al., 2023). Perubahan ini bertujuan untuk menyesuaikan sistem pendidikan dengan tuntutan zaman, khususnya dalam menghadapi tantangan era teknologi dan revolusi industri 5.0. Seiring perkembangan teknologi, pendidikan di Indonesia telah memanfaatkan teknologi digital dalam sistem pembelajaran (Anas, 2021).

Kurikulum Merdeka menuntut guru untuk lebih kreatif dan inovatif dalam merancang pembelajaran (Lutfiah, 2022). Guru tidak lagi hanya bertindak sebagai sumber pengetahuan, tetapi juga sebagai fasilitator pembelajaran yang mampu mengintegrasikan teknologi ke dalam proses belajar-mengajar. Dalam hal ini, guru harus memiliki keterampilan digital dan kemampuan berpikir kreatif guna menciptakan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan (Librianty et al., 2021).

Kreativitas guru menjadi elemen penting dalam mendukung keberhasilan implementasi Kurikulum Merdeka. Guru yang kreatif memiliki ciri seperti originalitas, kelancaran, fleksibilitas, dan kemampuan elaborasi dalam menyajikan media pembelajaran (Kalman et al., 2024). Media pembelajaran berbasis digital menjadi salah satu pendekatan yang memungkinkan guru untuk menciptakan suasana belajar yang menarik, interaktif, dan responsif. Media ini juga membantu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar (Kristyanti, 2021). Namun, tantangan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis digital masih banyak dihadapi oleh guru, khususnya pada jenjang pendidikan dasar. Keterbatasan keterampilan digital, kurangnya pelatihan, serta resistensi terhadap perubahan metode pembelajaran konvensional menjadi kendala utama yang sering ditemukan. Guru yang sudah sepuh, misalnya, cenderung mengalami kesulitan dalam beradaptasi dengan teknologi, sehingga pembelajaran menjadi kurang variatif dan membosankan bagi siswa.

Di sisi lain, beberapa sekolah, seperti SDN 2 Banjar Sari Sidoarjo, telah berhasil mengimplementasikan media pembelajaran berbasis digital, seperti permainan edukatif, video pembelajaran, dan e-modul. Hal ini menunjukkan bahwa dengan pelatihan yang tepat dan dukungan teknologi, guru dapat memanfaatkan media digital secara efektif dalam pembelajaran. Penelitian sebelumnya telah banyak membahas tentang keterampilan guru dalam memanfaatkan teknologi dan media pembelajaran. Namun, masih sedikit penelitian yang secara khusus menganalisis keterampilan guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis digital yang kreatif dan inovatif. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis keterampilan guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis digital, seperti permainan edukatif, video pembelajaran, dan e-modul. Selain itu, penelitian ini juga mengidentifikasi hambatan-hambatan yang dihadapi guru serta strategi yang digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut.

Penelitian ini penting dilakukan karena pengembangan keterampilan guru dalam menciptakan media pembelajaran berbasis digital merupakan elemen kunci dalam mendukung keberhasilan implementasi Kurikulum Merdeka. Dengan memahami tingkat keterampilan guru dan kendala yang dihadapi, berbagai pihak terkait, seperti pembuat kebijakan, institusi pendidikan, dan penyelenggara pelatihan, dapat mengambil langkah-langkah strategis untuk meningkatkan kompetensi guru. Selain itu, media pembelajaran berbasis digital tidak hanya membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran secara lebih efektif, tetapi juga memungkinkan siswa untuk belajar dengan cara yang lebih interaktif dan menyenangkan. Penggunaan teknologi seperti permainan edukatif, video pembelajaran, dan e-modul dapat meningkatkan minat belajar siswa, memperluas pemahaman mereka terhadap materi, serta membantu siswa mengembangkan keterampilan abad ke-21, seperti literasi digital, komunikasi, dan pemecahan masalah (Aulia et al., 2023).

Namun, tanpa pelatihan dan dukungan yang memadai, banyak guru masih bergantung pada metode pembelajaran konvensional. Ketergantungan ini dapat menyebabkan suasana belajar menjadi monoton, sehingga mengurangi efektivitas pembelajaran dan motivasi siswa. Oleh karena itu, perlu ada kolaborasi antara pemerintah, sekolah, dan penyedia teknologi pendidikan untuk memastikan bahwa guru memiliki akses terhadap pelatihan, perangkat, dan sumber daya yang dibutuhkan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis digital. Penelitian ini juga akan mengidentifikasi strategi-strategi yang telah diterapkan oleh guru-guru yang berhasil mengatasi kendala dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis digital. Hasil penelitian diharapkan dapat menjadi panduan praktis bagi guru lain yang ingin meningkatkan keterampilan mereka di bidang ini. Dengan fokus pada pendidikan dasar, penelitian ini memberikan kontribusi nyata dalam mendukung terciptanya proses pembelajaran yang lebih adaptif terhadap era digital. Hasil penelitian ini juga dapat memberikan wawasan bagi pembuat kebijakan untuk merancang program pelatihan dan pengembangan guru yang lebih efektif, sehingga kualitas pendidikan di Indonesia dapat terus meningkat sesuai dengan tuntutan zaman.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis studi kasus untuk mendeskripsikan data secara mendalam melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Subjek penelitian melibatkan kepala sekolah dan beberapa guru di SDN 2 Banjar Sari Sidoarjo, yang terdiri dari kepala sekolah, guru kelas 1, guru kelas 2, guru kelas 3, dan guru kelas 6. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara dan dokumentasi. Wawancara dilakukan secara terstruktur dengan tujuan menggali informasi terkait keterampilan guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis digital, seperti permainan edukatif, video pembelajaran, dan e-modul. Data wawancara menjadi data utama yang digunakan dalam penelitian ini. Sementara itu, dokumentasi bertujuan untuk memperoleh data pendukung berupa dokumen media interaktif berbasis digital yang telah dikembangkan oleh para guru.

Tabel Informan Penelitian

No	Inisial	Status	Jenis Kelamin
1	N	Kepala Sekolah	Perempuan
2	Guru 1	Guru Kelas 1	Perempuan
3	Guru 2	Guru Kelas 2	Perempuan
4	Guru 3	Guru Kelas 3	Perempuan
5	Guru 6	Guru Kelas 6	Perempuan

Analisis data dilakukan dengan menerapkan triangulasi sumber untuk memastikan keabsahan data. Triangulasi ini dilakukan dengan membandingkan informasi dari berbagai sumber untuk memvalidasi temuan. Prosedur analisis data dalam penelitian ini mengacu pada model Miles dan Huberman, yang terdiri dari tiga tahapan utama. Tahap pertama adalah reduksi data, yaitu proses pemilihan, penyederhanaan, dan pemusatan perhatian pada data yang relevan untuk mendapatkan informasi signifikan. Tahap kedua adalah penyajian data dalam bentuk naratif untuk mempermudah pemahaman dan interpretasi hasil penelitian. Tahap terakhir adalah penarikan kesimpulan dari data yang telah dianalisis, yang digunakan untuk menjawab tujuan penelitian. Prosedur ini dirancang untuk memastikan bahwa hasil penelitian valid, terstruktur,

dan memberikan wawasan mendalam terkait keterampilan guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis digital.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Keterampilan Guru dalam Mengembangkan Media Pembelajaran Berbasis Digital

Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru di SDN 2 Banjar Sari telah memiliki keterampilan yang baik dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis digital. Guru tidak hanya menggunakan teknologi digital untuk mendukung pembelajaran, tetapi juga mampu menciptakan media yang inovatif dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Media pembelajaran yang dikembangkan mencakup permainan edukatif, video pembelajaran, dan e-modul interaktif. Media-media ini dirancang untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan interaktif (Bahtiar et al., 2019).

Salah satu keterampilan utama yang dimiliki oleh guru adalah kemampuan menggunakan aplikasi dan perangkat lunak pendidikan, seperti platform untuk membuat video pembelajaran dan permainan edukatif. Guru juga menunjukkan kreativitas dalam mengintegrasikan elemen visual, audio, teks, grafik, dan animasi untuk menjadikan materi pembelajaran lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Hal ini sesuai dengan prinsip pembelajaran berbasis digital yang mengutamakan aspek interaktivitas dan responsif terhadap kebutuhan siswa.

Selain itu, guru di sekolah ini juga menunjukkan kemampuan untuk memilih media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa dan materi yang diajarkan. Misalnya, untuk materi yang membutuhkan visualisasi, guru menggunakan video pembelajaran, sementara untuk melatih keterampilan siswa, mereka menggunakan permainan edukatif yang melibatkan aspek kognitif dan motorik. Pendekatan ini tidak hanya membantu siswa memahami materi lebih cepat, tetapi juga meningkatkan motivasi belajar mereka. Namun, terdapat beberapa tantangan yang dihadapi oleh guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis digital. Salah satu tantangan utama adalah keterbatasan waktu untuk merancang media pembelajaran yang kompleks di tengah beban tugas mengajar yang padat. Selain itu, guru juga memerlukan pelatihan lanjutan untuk menguasai teknologi terbaru yang relevan dengan pembelajaran. Beberapa guru mengakui bahwa mereka masih memerlukan

bimbingan teknis dalam menggunakan perangkat lunak tertentu atau mengakses sumber daya digital yang berkualitas (Hafidz et al., 2022).

Strategi yang dilakukan untuk mengatasi kendala ini meliputi pelaksanaan pelatihan internal di sekolah dan kolaborasi antar guru untuk saling berbagi pengetahuan dan pengalaman. Guru juga memanfaatkan platform pembelajaran daring dan referensi digital untuk mencari inspirasi dalam pengembangan media pembelajaran. Dukungan dari kepala sekolah dan pengadaan fasilitas teknologi yang memadai juga menjadi faktor penting dalam meningkatkan keterampilan guru. Secara keseluruhan, keterampilan guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis digital di SDN 2 Banjar Sari telah memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran. Siswa menjadi lebih aktif, termotivasi, dan mampu memahami materi dengan lebih baik. Hal ini menunjukkan bahwa penguasaan media pembelajaran berbasis digital oleh guru merupakan elemen penting dalam mendukung implementasi Kurikulum Merdeka yang berfokus pada pembelajaran yang kreatif dan inovatif (Ummah & Nadlir, 2023).

Analisis Keterampilan Guru dalam Mengembangkan Media Pembelajaran Berbasis Digital pada Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar

Hasil analisis menunjukkan bahwa keterampilan guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis digital memiliki peran penting dalam keberhasilan implementasi Kurikulum Merdeka. Dalam konteks ini, keterampilan guru mencakup beberapa aspek utama, yaitu:

a. Kemampuan Merancang Media Digital yang Inovatif

Kemampuan merancang media digital yang inovatif merupakan elemen penting dalam mendukung pembelajaran yang efektif, khususnya dalam era digital dan penerapan Kurikulum Merdeka. Guru tidak hanya dituntut untuk memahami teknologi, tetapi juga mampu mengintegrasikan kreativitas dan pedagogi untuk menciptakan media pembelajaran yang relevan dan menarik. Dalam hal ini, media digital seperti video pembelajaran, permainan edukatif, dan e-modul interaktif memainkan peran krusial. Video pembelajaran, misalnya, tidak hanya menjadi alat bantu visual untuk memperjelas materi, tetapi juga memungkinkan siswa untuk mengakses ulang pembelajaran kapan saja, sehingga mendukung konsep pembelajaran berbasis siswa (*student-centered learning*).

Video yang dirancang dengan elemen menarik, seperti animasi, narasi yang jelas, dan visualisasi data, dapat membantu siswa memahami materi yang kompleks dengan lebih mudah.

Permainan edukatif, di sisi lain, menjadi sarana untuk mengembangkan keterampilan kognitif, sosial, dan emosional siswa. Dengan memanfaatkan unsur kompetisi dan kolaborasi, permainan edukatif dapat membuat siswa lebih termotivasi untuk belajar. Guru yang mampu merancang permainan ini tidak hanya memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, tetapi juga mendorong siswa untuk berpikir kritis, memecahkan masalah, dan bekerja dalam tim. Sebagai contoh, permainan berbasis kuis interaktif dengan leaderboard dapat meningkatkan antusiasme siswa sekaligus melatih kemampuan mereka dalam memahami materi secara mendalam (Ummah & Nadlir, 2023).

E-modul interaktif merupakan bentuk media digital lainnya yang memberikan fleksibilitas dalam proses pembelajaran. Modul ini memungkinkan siswa belajar secara mandiri dengan mengakses teks, video, grafik, dan latihan interaktif sesuai kecepatan belajar mereka. E-modul juga dilengkapi dengan fitur evaluasi, seperti soal latihan atau kuis, yang membantu siswa mengukur pemahaman mereka terhadap materi. Guru yang mahir merancang e-modul interaktif dapat memanfaatkan teknologi untuk menjangkau berbagai gaya belajar siswa, seperti visual, auditori, atau kinestetik. Media digital yang inovatif ini memiliki dampak besar terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Dengan pendekatan yang menarik dan interaktif, siswa cenderung lebih termotivasi untuk belajar dan terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, media ini juga membantu menciptakan suasana belajar yang dinamis, di mana siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga berpartisipasi aktif dalam eksplorasi dan diskusi.

Namun, kemampuan merancang media pembelajaran yang inovatif tidak terlepas dari tantangan. Guru sering kali menghadapi keterbatasan waktu, sumber daya, atau bahkan pengetahuan teknis untuk menciptakan media yang kompleks. Oleh karena itu, pelatihan yang berkelanjutan, dukungan teknis, serta kolaborasi antar guru menjadi solusi penting untuk mengatasi kendala tersebut. Dukungan dari sekolah, seperti penyediaan fasilitas teknologi dan akses terhadap perangkat lunak pendidikan, juga berperan dalam membantu guru meningkatkan keterampilan mereka. guru tidak hanya berperan sebagai

penyampai materi, tetapi juga sebagai kreator yang mampu menciptakan pengalaman belajar yang relevan dengan kebutuhan siswa dan tantangan zaman. Melalui media digital yang inovatif, pembelajaran dapat berkembang menjadi lebih inklusif, adaptif, dan berbasis teknologi, sehingga siswa tidak hanya mendapatkan pengetahuan, tetapi juga keterampilan yang relevan untuk menghadapi masa depan(Wahyuni & Haryanti, 2024).

b. Pemanfaatan Teknologi dalam Proses Pembelajaran

Pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran telah membawa transformasi besar pada cara guru mengajar dan siswa belajar. Guru kini menggunakan berbagai platform digital untuk menciptakan dan mengintegrasikan media pembelajaran yang menarik dan relevan dengan kebutuhan siswa. Platform digital seperti aplikasi pembuat video, permainan edukatif, dan platform pembelajaran daring memungkinkan guru untuk menghadirkan pengalaman belajar yang lebih dinamis, interaktif, dan variatif. Aplikasi pembuat video, misalnya, memungkinkan guru untuk membuat konten visual yang menarik, seperti video pembelajaran yang berisi animasi, ilustrasi, dan narasi interaktif. Video ini membantu siswa memahami konsep yang kompleks dengan lebih mudah, terutama bagi siswa dengan gaya belajar visual. Selain itu, video pembelajaran dapat diakses kapan saja, sehingga siswa memiliki fleksibilitas untuk mempelajari materi sesuai kebutuhan mereka.

Permainan edukatif juga menjadi salah satu inovasi teknologi yang banyak dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. Permainan ini tidak hanya meningkatkan motivasi siswa melalui unsur hiburan, tetapi juga melatih keterampilan kognitif, seperti pemecahan masalah, logika, dan berpikir kritis. Guru dapat menggunakan permainan edukatif berbasis aplikasi untuk menyampaikan materi secara kreatif, sehingga siswa dapat belajar sambil bermain. platform pembelajaran daring seperti Google Classroom, Microsoft Teams, atau Moodle memungkinkan guru mengelola kelas secara virtual, membagikan materi, memberikan tugas, serta melakukan evaluasi secara efisien. Platform ini mendukung pembelajaran jarak jauh dan hybrid, di mana siswa dapat mengakses materi pembelajaran kapan saja dan berinteraksi dengan guru serta teman sekelas melalui forum diskusi atau pertemuan virtual(Akbar et al., 2023).

Penggunaan teknologi dalam pembelajaran tidak hanya memberikan variasi metode pengajaran, tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang lebih inklusif dan responsif terhadap kebutuhan siswa. Teknologi memungkinkan guru untuk mengakomodasi berbagai gaya belajar siswa, seperti visual, auditori, atau kinestetik, sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif. Selain itu, teknologi juga membantu siswa mengembangkan keterampilan digital yang esensial untuk menghadapi tantangan di masa depan. Namun, pemanfaatan teknologi juga menghadapi tantangan, seperti kesenjangan infrastruktur, keterbatasan keterampilan digital guru, atau kurangnya akses siswa terhadap perangkat teknologi. Untuk mengatasi hambatan ini, perlu ada dukungan dari berbagai pihak, seperti pemerintah, sekolah, dan komunitas pendidikan, dalam menyediakan pelatihan, fasilitas teknologi, dan akses internet yang memadai. Dengan memanfaatkan teknologi secara optimal, guru tidak hanya dapat menciptakan pembelajaran yang inovatif, tetapi juga membantu siswa menjadi pembelajar yang aktif, kreatif, dan adaptif terhadap perkembangan zaman. Hal ini sejalan dengan tujuan Kurikulum Merdeka, yang menekankan pada pembelajaran berbasis siswa dengan memanfaatkan potensi teknologi untuk meningkatkan kualitas pendidikan.

c. Adaptasi terhadap Teknologi Baru

Dalam era digital yang terus berkembang, kemampuan untuk beradaptasi dengan teknologi baru menjadi salah satu keterampilan penting yang harus dimiliki oleh guru. Teknologi tidak hanya memperluas metode pembelajaran, tetapi juga memberikan peluang untuk menciptakan media pembelajaran yang lebih relevan dan menarik bagi siswa. Untuk itu, guru perlu terus meningkatkan keterampilan teknologi mereka melalui berbagai cara, seperti pelatihan, kolaborasi, dan eksplorasi mandiri. Pelatihan menjadi langkah awal yang esensial bagi guru dalam memahami penggunaan perangkat lunak, aplikasi, atau platform baru yang dapat diintegrasikan ke dalam pembelajaran. Pelatihan ini, baik yang diselenggarakan oleh sekolah, pemerintah, maupun pihak ketiga, membantu guru menguasai dasar-dasar teknologi serta memperkenalkan tren terbaru dalam dunia pendidikan digital. Dengan pelatihan yang tepat, guru dapat mempelajari cara membuat media pembelajaran interaktif, seperti video animasi, permainan edukatif, atau kuis daring.

Selain pelatihan, kolaborasi dengan rekan sejawat juga menjadi cara efektif untuk mempercepat adaptasi terhadap teknologi baru. Melalui diskusi kelompok atau kerja tim, guru dapat berbagi pengalaman, tantangan, dan solusi dalam menggunakan teknologi untuk mendukung pembelajaran. Kolaborasi ini tidak hanya membantu mengurangi beban kerja individu, tetapi juga memperkaya ide dan kreativitas dalam menciptakan media pembelajaran yang inovatif. Eksplorasi mandiri juga memainkan peran penting dalam adaptasi guru terhadap teknologi baru. Guru yang aktif mencari informasi melalui internet, mengikuti tutorial daring, atau bergabung dengan komunitas digital pendidikan akan memiliki pemahaman yang lebih luas tentang potensi teknologi dalam pembelajaran. Eksplorasi ini memungkinkan guru untuk mencoba berbagai alat dan metode, sehingga dapat menemukan pendekatan yang paling sesuai dengan kebutuhan siswa dan mata pelajaran yang diajarkan. Kemampuan beradaptasi dengan teknologi baru mencerminkan kesiapan guru dalam menghadapi tantangan pendidikan modern. Guru yang fleksibel dan proaktif dalam mempelajari teknologi baru tidak hanya mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang lebih kaya dan relevan bagi siswa. Dalam jangka panjang, adaptasi ini mendukung terciptanya pembelajaran yang responsif terhadap perubahan zaman dan kebutuhan peserta didik (Jannah & Reinita, 2023).

d. Pengelolaan Waktu dan Sumber Daya

Pengelolaan waktu dan sumber daya merupakan salah satu tantangan yang dihadapi guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis digital. Meski keterbatasan ini sering menjadi kendala, guru mampu mengatasinya melalui perencanaan yang matang dan kerja sama antar rekan sejawat. Perencanaan yang baik memungkinkan guru untuk mengalokasikan waktu secara efektif, sehingga tugas mengajar dan pengembangan media pembelajaran dapat dilakukan secara seimbang tanpa mengganggu kualitas proses belajar-mengajar.

Salah satu strategi yang digunakan adalah pembagian tugas antar guru. Dalam tim, guru dapat bekerja sama untuk mengembangkan berbagai jenis media pembelajaran, di mana setiap anggota bertanggung jawab atas bagian tertentu, seperti desain visual, konten materi, atau integrasi teknologi. Pembagian tugas ini tidak hanya mempercepat proses

pengembangan, tetapi juga meningkatkan kualitas media pembelajaran karena setiap anggota tim dapat fokus pada keahlian masing-masing. Selain itu, guru juga memanfaatkan berbagai sumber daya digital yang tersedia secara gratis atau berbayar. Sumber daya seperti aplikasi pembuat video, platform permainan edukatif, dan modul interaktif memungkinkan guru untuk menciptakan media pembelajaran tanpa harus memulai dari nol. Banyak platform menawarkan template atau alat yang mudah digunakan, sehingga guru dapat lebih efisien dalam menciptakan konten pembelajaran yang menarik.

Pemanfaatan sumber daya ini sering kali melibatkan eksplorasi mandiri oleh guru, seperti mencari referensi di internet, mengikuti webinar, atau bergabung dalam komunitas pendidikan daring. Guru juga memanfaatkan perangkat lunak open-source atau platform pembelajaran daring yang menawarkan fitur gratis untuk mendukung pengembangan media pembelajaran. Dengan pengelolaan waktu dan sumber daya yang tepat, guru mampu mengatasi keterbatasan yang ada dan tetap menghasilkan media pembelajaran digital yang berkualitas. Hal ini tidak hanya mendukung pembelajaran yang lebih efektif, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang lebih kreatif, interaktif, dan relevan dengan kebutuhan siswa. Strategi ini mencerminkan pentingnya perencanaan dan kolaborasi dalam mewujudkan pembelajaran yang inovatif di era digital.

e. Kolaborasi dan Dukungan Internal

Kolaborasi dan dukungan internal menjadi faktor kunci dalam meningkatkan keterampilan guru dalam mengembangkan media pembelajaran digital. Dukungan dari kepala sekolah, rekan kerja, dan akses terhadap fasilitas teknologi memainkan peran penting dalam menciptakan lingkungan yang kondusif untuk pengembangan profesional guru. Kepala sekolah, misalnya, dapat memberikan arahan strategis, menginisiasi program pelatihan, serta menyediakan sumber daya yang dibutuhkan untuk mendukung penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Dengan dukungan ini, guru merasa lebih percaya diri dan termotivasi untuk mengeksplorasi teknologi baru. Rekan kerja juga memiliki kontribusi besar melalui diskusi kelompok dan kolaborasi tim. Dalam sesi diskusi, guru dapat berbagi pengalaman, ide, dan praktik terbaik yang telah diterapkan di kelas mereka. Proses ini tidak hanya memperkaya wawasan setiap guru, tetapi juga memunculkan inovasi baru dalam menciptakan media pembelajaran digital yang relevan dan efektif.

Kolaborasi tim juga memungkinkan guru untuk bekerja bersama dalam mengembangkan materi, sehingga proses menjadi lebih efisien dan hasilnya lebih berkualitas.

Selain itu, akses terhadap fasilitas teknologi, seperti komputer, proyektor, dan koneksi internet yang stabil, menjadi faktor pendukung yang signifikan. Dengan infrastruktur yang memadai, guru dapat lebih leluasa dalam mengeksplorasi dan memanfaatkan berbagai platform digital untuk kebutuhan pembelajaran. Dukungan teknis dari staf sekolah juga membantu mengatasi kendala teknis yang mungkin dihadapi guru saat menggunakan perangkat teknologi. Kolaborasi ini menciptakan ekosistem pembelajaran yang mendukung pengembangan kompetensi digital guru. Dengan adanya dukungan internal yang kuat, guru tidak hanya mampu menciptakan media pembelajaran yang kreatif, tetapi juga meningkatkan kemampuan mereka untuk menyesuaikan pembelajaran dengan kebutuhan siswa di era digital. Pendekatan kolaboratif ini sejalan dengan tujuan Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran berbasis inovasi dan kolaborasi.

4. SIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa keterampilan guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis digital memiliki peran strategis dalam mendukung keberhasilan implementasi Kurikulum Merdeka di era digital. Guru yang mampu memanfaatkan teknologi secara inovatif, seperti merancang video pembelajaran, permainan edukatif, dan e-modul interaktif, memberikan dampak positif terhadap motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar siswa. Kemampuan ini didukung oleh berbagai faktor, seperti kolaborasi antar guru, dukungan dari kepala sekolah, serta akses terhadap fasilitas teknologi yang memadai. Selain itu, perencanaan yang matang, pembagian tugas, dan pemanfaatan sumber daya digital juga membantu guru mengatasi keterbatasan waktu dan sumber daya yang sering menjadi kendala. Pelatihan berkelanjutan, eksplorasi mandiri, dan adaptasi terhadap teknologi baru menjadi indikator penting dalam meningkatkan kompetensi guru di bidang digital. Dengan keterampilan dan dukungan yang memadai, guru dapat menciptakan media pembelajaran yang kreatif, relevan, dan responsif terhadap kebutuhan siswa. Hal ini tidak hanya meningkatkan kualitas pembelajaran, tetapi juga membekali siswa dengan pengalaman belajar yang sesuai dengan tuntutan zaman. Oleh karena itu, penguatan kompetensi digital guru perlu terus dilakukan melalui berbagai inisiatif, baik dari pemerintah, institusi pendidikan, maupun komunitas

pendidikan. Implementasi strategi ini diharapkan dapat mendukung tercapainya pendidikan berkualitas yang adaptif dan inovatif.

Daftar Pustaka

- Aditama, M., Winaryati, E., Bagiya, B., & Oktaviani, S. (2023). Peningkatan kompetensi guru SMP dalam implementasi 3 bentuk asesmen Kurikulum Merdeka. *Community Empowerment Journal*, 1(2), 52–61. <https://doi.org/10.61251/cej.v1i2.7>
- Akbar, M. S. F., Satibi, O., & Hasanah, U. (2023). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Komik Digital Penerapan Sila Pancasila Berbasis Masalah Dalam Pembelajaran PPKn Sekolah Dasar. *Kompetensi*, 16(1), 160–167. <https://doi.org/10.36277/kompetensi.v16i1.133>
- Anas, A. (2021). PERAN KEPALA SEKOLAH TERHADAP PENINGKATAN KOMPETENSI PROFESIONALITAS GURU PADA PROSES PEMBELAJARAN DI SDN 22 BENGKALIS. *JURNAL PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran)*, 5(6), 1753–1753. <https://doi.org/10.33578/pjr.v5i6.8591>
- Aulia, D., Murni, I., & Desyandri, D. (2023). Peningkatan Kompetensi Guru Sekolah Dasar melalui Platform Merdeka Mengajar (PMM). *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(1), 800–807. <https://doi.org/10.29303/jipp.v8i1b.1310>
- Bahtiar, H., Wasil, M., & Harianto, B. (2019). Digitalisasi Karya TGKH. Muhammad Zainuddin Abdul Madjid berbasis mobile sebagai media pembelajaran interaktif untuk pelestarian peninggalan pendiri Nahdlatul Wathan. *Infotek : Jurnal Informatika Dan Teknologi*, 2(1), 1–7. <https://doi.org/10.29408/jit.v2i1.940>
- Hafidz, M. A., Fitriani, L. D., Muazaroh, M., Iramani, Rr., & Karyawan, M. A. (2022). PENDAMPINGAN PENINGKATAN KOMPETENSI DAN MOTIVASI GURU DALAM MENGGUNAKAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS DIGITAL PADA MASA PANDEMI COVID-19. *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 6(3), 1103–1103. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v6i3.9748>
- Jannah, M., & Reinita, R. (2023). Validitas Penggunaan Media Komik Digital dalam Pembelajaran Kurikulum Merdeka Berbasis Model Problem Based Learning di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(2), 1095–1104. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i2.4870>
- Kalman, K., Muhammadiyah, M., & Hasbi, M. (2024). Implementasi Komunitas Belajar Dalam Peningkatan Kompetensi Guru UPTD Sekolah Dasar Negeri Di Kabupaten Mamuju Tengah. *Bosowa Journal of Education*, 5(1), 137–143. <https://doi.org/10.35965/bje.v5i1.5278>
- Kristyanti, A. (2021). IN HOUSE TRAINING SEBAGAI UPAYA PENINGKATAN KOMPETENSI LITERASI IT GURU PADA MASA PANDEMIK DI SDN PURWOSARI 02 KOTA SEMARANG. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Di Sekolah*, 2(2), 245–254. <https://doi.org/10.51874/jips.v2i2.30>
- Librianty, H. D., Yennizar, Susanti, N., & M, Hikmah. (2021). PENINGKATAN KOMPETENSI GURU PAUD DALAM MELAKSANAKAN PEMBELAJARAN BERBASIS KONSEP MERDEKA BERMAIN DI KECAMATAN MARO SEBO ULU KABUPATEN BATANGHARI. *Kreasi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 44–51. <https://doi.org/10.51529/kjpm.v1i2.285>
- Lutfiah, L. (2022). PENGARUH SUPERVISI AKADEMIK KEPALA SEKOLAH PADA PENINGKATAN KOMPETENSI GURU MENYUSUN PERANGKAT

- PEMBELAJARAN DI SD NEGERI KEBON SARI I. *J-KIP (Jurnal Keguruan Dan Ilmu Pendidikan)*, 3(1), 31–31. <https://doi.org/10.25157/j-kip.v3i1.7030>
- Ummah, D. N., & Nadlir, N. (2023). KONSEP KURIKULUM MERDEKA DAN INTEGRASI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS DIGITAL PADA JENJANG SEKOLAH DASAR. *Elementeris : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar Islam*, 5(1), 26–38. <https://doi.org/10.33474/elementeris.v5i1.18907>
- Wahyuni, S., & Haryanti, N. (2024). Optimalisasi Kompetensi Guru Dalam Pengembangan Pembelajaran Berdiferensiasi Berbasis Media Digital. *Wabana Dedikasi: Jurnal PkM Ilmu Kependidikan*, 7(1), 142–154. <https://doi.org/10.31851/dedikasi.v7i1.15974>