



PERAN GURU DALAM MENGGUNAKAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF DI SEKOLAH DASAR

Agusalimi^{1*}

¹Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Buton, Indonesia

Email koresponden: agusumbuton@gmail.com

ABSTRACT

This research is motivated by the importance of using interactive learning media in improving the quality of the teaching and learning process in elementary schools. Interactive media is believed to be able to motivate students and facilitate understanding of complex learning materials. However, the role of teachers greatly determines the success of utilizing these media in learning. The purpose of this study was to examine the role of teachers in using interactive learning media in elementary schools and the challenges faced in its implementation. The method used in this study was qualitative with a case study approach. Data were collected through in-depth interviews with teachers, observations of the learning process, and documentation of the use of interactive media in the classroom. Data analysis was carried out using thematic analysis techniques to find patterns and meanings from the collected data. The results of the study showed that teachers act as facilitators who integrate interactive media into learning effectively. Teachers are able to increase student engagement and adjust the use of media to the characteristics of students. However, there are several obstacles such as limited digital literacy skills of teachers and suboptimal facilities and infrastructure. The conclusion of this study confirms that the role of teachers is very crucial in maximizing the potential of interactive learning media. Strengthening teachers' digital competence and supporting facilities are determining factors for the success of using interactive media in elementary schools.

Keywords: Role of Teachers, Interactive Media, Elementary Schools

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pentingnya penggunaan media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan kualitas proses belajar mengajar di sekolah dasar. Media interaktif diyakini dapat memotivasi siswa dan memudahkan pemahaman materi pembelajaran yang kompleks. Namun, peran guru sangat menentukan keberhasilan pemanfaatan media tersebut dalam pembelajaran. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengkaji bagaimana peran guru dalam menggunakan media pembelajaran interaktif di sekolah dasar serta tantangan yang dihadapi dalam penerapannya. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Data dikumpulkan melalui wawancara mendalam dengan guru, observasi proses pembelajaran, dan dokumentasi penggunaan media interaktif di kelas. Analisis data dilakukan dengan teknik analisis tematik untuk menemukan pola dan makna dari data yang terkumpul. Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru berperan sebagai fasilitator yang mengintegrasikan media interaktif dalam pembelajaran secara efektif. Guru mampu meningkatkan keterlibatan siswa dan menyesuaikan penggunaan media dengan karakteristik peserta didik. Namun, terdapat beberapa kendala seperti keterbatasan kemampuan literasi digital guru dan sarana prasarana yang belum optimal. Kesimpulan penelitian ini menegaskan bahwa peran guru sangat krusial dalam memaksimalkan potensi media pembelajaran interaktif. Penguatan kompetensi digital guru dan dukungan fasilitas menjadi faktor penentu keberhasilan penggunaan media interaktif di sekolah dasar.

Kata Kunci: Peran Guru, Media Interaktif, Sekolah Dasar

1. Pendahuluan

Guru memiliki peran strategis dalam proses pembelajaran, termasuk dalam pemanfaatan media pembelajaran. Media pembelajaran adalah segala bentuk alat bantu yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau materi pelajaran agar lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Peran guru dalam hal ini tidak hanya sebagai penyampai informasi, tetapi juga sebagai perancang, pelaksana, sekaligus evaluator penggunaan media tersebut (Laura & Sujana, 2022). Guru harus mampu memilih media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, dan materi yang diajarkan. Dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat, guru dapat meningkatkan minat belajar, memperjelas konsep yang abstrak, serta menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan menyenangkan. Misalnya, penggunaan gambar, video, alat peraga, atau teknologi digital dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah dan mendalam (Apfani, 2022). Selain itu, media juga memungkinkan terjadinya pembelajaran yang bersifat interaktif dan kontekstual (Oktavia & Desyandri, 2021). Oleh karena itu, guru dituntut untuk memiliki kreativitas dan kemampuan teknologi yang memadai agar dapat memanfaatkan media pembelajaran secara optimal dalam meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar.

Media pembelajaran interaktif di sekolah dasar berperan penting dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan mendorong partisipasi aktif siswa. Media ini biasanya berbentuk digital seperti video animasi edukatif, permainan edukatif (edugames), dan aplikasi pembelajaran berbasis komputer atau tablet yang memungkinkan siswa untuk berinteraksi langsung dengan materi (Maiziani & Supendra, 2021). Dengan pendekatan ini, siswa tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga terlibat secara aktif melalui kegiatan seperti menjawab kuis, menggerakkan objek, atau menyelesaikan tantangan. Interaktivitas ini membantu meningkatkan pemahaman konsep dan menguatkan daya ingat anak terhadap materi pelajaran (Oktaviani, 2021). Selain itu, media pembelajaran interaktif sangat efektif dalam mendukung pembelajaran yang berbeda-beda sesuai dengan gaya belajar siswa. Anak-anak dengan gaya belajar visual, auditori, dan kinestetik dapat lebih mudah memahami materi karena media interaktif menggabungkan elemen gambar, suara, dan gerakan. Hal ini juga memberi peluang bagi guru untuk melakukan asesmen formatif secara real-time melalui respon siswa terhadap kegiatan dalam media tersebut (Yatmi, 2022). Dengan memanfaatkan media interaktif, guru dapat membangun pembelajaran yang lebih personal, adaptif, dan mendorong kemandirian belajar sejak dini (Yatmi, 2022).

Penelitian-penelitian terdahulu menunjukkan bahwa peran guru sangat penting dalam mengintegrasikan media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar. Menurut Nugroho (2020), guru memiliki peran sebagai fasilitator dalam menciptakan lingkungan belajar yang menarik melalui penggunaan media interaktif seperti video pembelajaran dan aplikasi edukatif (Caswita, 2022). Hal ini diperkuat oleh hasil penelitian dari (Rusmiyati, 2019) yang menemukan bahwa penggunaan media berbasis teknologi dapat meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan. Selain itu, studi oleh

(Caswita, 2020) mengungkapkan bahwa guru yang menguasai pemanfaatan media interaktif cenderung mampu menyampaikan materi dengan lebih variatif dan kontekstual, sehingga membantu siswa memahami konsep abstrak dengan lebih baik. Sementara itu, penelitian oleh (Widowati, 2022) menyoroti perlunya pelatihan dan pengembangan kompetensi guru dalam penggunaan media digital agar implementasinya berjalan optimal. Senada dengan itu, laporan dari (Ningsih & Misyanto, 2018) menunjukkan bahwa kendala terbesar dalam penerapan media interaktif di sekolah dasar adalah kurangnya kesiapan guru baik dari segi pengetahuan teknologi maupun kreativitas dalam mendesain media. Penelitian terbaru oleh (sari et al., 2022) juga menunjukkan bahwa peran guru sebagai inovator dalam memilih dan memodifikasi media pembelajaran sangat menentukan efektivitas kegiatan belajar mengajar. Dengan demikian, media interaktif bukan hanya alat bantu, tetapi juga menjadi refleksi dari kreativitas dan profesionalisme guru dalam mendukung pencapaian tujuan pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran interaktif di SD Negeri 1 Kaobula masih menghadapi berbagai masalah. Salah satu persoalan utama adalah keterbatasan fasilitas teknologi seperti perangkat LCD, laptop, dan jaringan internet yang belum merata di setiap ruang kelas. Kesenjangan pengetahuan dan keterampilan guru dalam mengoperasikan media interaktif juga menjadi kendala signifikan. Sebagian guru masih bergantung pada metode konvensional, seperti ceramah dan penggunaan buku teks semata, sehingga potensi media interaktif belum dimanfaatkan secara maksimal. Dampaknya, proses pembelajaran menjadi kurang menarik dan kurang melibatkan partisipasi aktif siswa, terutama pada mata pelajaran yang membutuhkan visualisasi dan simulasi. Hal ini dapat menurunkan minat belajar dan pencapaian hasil belajar siswa. Tantangan lainnya adalah kurangnya pelatihan rutin dan dukungan teknis dari pihak sekolah maupun dinas pendidikan setempat. Selain itu, adaptasi terhadap perubahan kurikulum yang menuntut pembelajaran berbasis teknologi juga menjadi tekanan tersendiri bagi guru yang belum siap secara kompetensi maupun mental.

Solusi dalam mengatasi permasalahan tersebut, perlu adanya langkah strategis yang dimulai dari peningkatan kapasitas guru melalui pelatihan berkelanjutan mengenai penggunaan media pembelajaran interaktif. Sekolah juga perlu menjalin kerja sama dengan dinas pendidikan dan pihak ketiga untuk penyediaan sarana prasarana teknologi secara bertahap dan merata. Selain itu, penting untuk membangun komunitas belajar antar guru sebagai wadah berbagi praktik baik dan inovasi pembelajaran. Dengan dukungan manajemen sekolah yang proaktif dan partisipasi semua pihak, guru di SD Negeri 1 Kaobula dapat lebih optimal dalam mengintegrasikan media interaktif ke dalam proses belajar mengajar yang menyenangkan dan efektif.

2. Methods

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif karena bertujuan untuk memahami secara mendalam peran guru dalam menggunakan media pembelajaran interaktif di SD Negeri 1 Kaobula. Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk mengeksplorasi proses pembelajaran secara alami, berdasarkan

pengalaman dan perspektif guru sebagai pelaku utama di dalam kelas. Dengan demikian, data yang dikumpulkan bersifat naratif dan berfokus pada makna di balik aktivitas pembelajaran yang terjadi di lingkungan sekolah. Objek penelitian dalam studi ini adalah guru-guru yang mengajar di SD Negeri 1 Kaobula, khususnya yang terlibat langsung dalam penggunaan media pembelajaran interaktif pada proses belajar mengajar. Fokus utama ditujukan pada guru kelas dan guru mata pelajaran yang telah atau sedang mencoba menerapkan media interaktif, baik dalam bentuk digital seperti PowerPoint, video pembelajaran, maupun aplikasi edukatif lainnya. Selain guru, siswa dan kepala sekolah juga menjadi subjek pendukung yang memberikan gambaran utuh terhadap penerapan media interaktif di sekolah tersebut.

Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk melihat secara langsung bagaimana media interaktif digunakan dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Wawancara dilakukan kepada guru, kepala sekolah, dan siswa untuk memperoleh data yang lebih dalam terkait pengalaman, kendala, dan persepsi mereka terhadap penggunaan media interaktif (Repitae & Rahmaniati, 2018). Sedangkan dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data pendukung seperti RPP, media pembelajaran yang digunakan, serta foto atau video aktivitas pembelajaran (Safitri & Misyanto, 2019).

Teknik analisis data yang digunakan adalah model analisis interaktif dari Miles dan Huberman yang meliputi tiga tahap utama, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan/verifikasi. Data yang telah dikumpulkan dari hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi akan direduksi untuk memfokuskan pada hal-hal yang relevan dengan tujuan penelitian. Kemudian, data disajikan dalam bentuk narasi deskriptif untuk melihat pola-pola dan hubungan antara peran guru dan efektivitas penggunaan media interaktif (Putri & Supriyadi, 2019). Terakhir, dilakukan penarikan kesimpulan untuk menjawab rumusan masalah dan memberikan rekomendasi yang relevan.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Hasil

Peran guru di SD Negeri 1 Kaobula dalam menggunakan media pembelajaran interaktif sangat penting dalam menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan. Guru berperan sebagai fasilitator yang mendorong keterlibatan siswa melalui media interaktif, meskipun sebagian besar memanfaatkan media sederhana yang berbasis teknologi lokal seperti presentasi visual, video pembelajaran, atau aplikasi edukatif yang mudah diakses. Namun, tantangan literasi digital masih menjadi kendala bagi sebagian guru, terutama dalam mengoperasikan perangkat dan memaksimalkan fitur teknologi pembelajaran. Untuk mengatasi hal ini, dukungan kepala sekolah sangat berperan melalui penyediaan pelatihan berkala, serta adanya kolaborasi antar guru yang memungkinkan terjadinya saling berbagi pengetahuan dan strategi pemanfaatan media pembelajaran interaktif yang lebih efektif.

Guru sebagai fasilitator pembelajaran interaktif

Guru di SD Negeri 1 Kaobula berperan sebagai fasilitator pembelajaran interaktif dengan menciptakan lingkungan belajar yang aktif, menyenangkan, dan mendorong partisipasi siswa secara maksimal. Guru tidak hanya menyampaikan materi secara satu arah, tetapi juga membimbing siswa dalam mengeksplorasi pengetahuan melalui penggunaan media pembelajaran yang variatif, seperti gambar, video pembelajaran, dan alat bantu sederhana berbasis teknologi lokal.

Tabel 1. Hasil Wawancara Guru terkait peran guru sebagai fasilitator pembelajaran interaktif di SD Negeri 1 Kaobula

No	Pertanyaan Wawancara	Jawaban Guru
1	Bagaimana Bapak/Ibu memfasilitasi pembelajaran agar lebih interaktif di kelas?	Saya menggunakan media seperti gambar, video, dan permainan edukatif agar siswa lebih tertarik dan aktif.
2	Apa saja media pembelajaran yang sering digunakan dalam proses belajar mengajar?	Media yang saya gunakan antara lain papan tulis interaktif, kartu huruf, dan video pembelajaran sederhana.
3	Bagaimana respon siswa terhadap penggunaan media interaktif tersebut?	Siswa menjadi lebih semangat, aktif bertanya, dan tidak cepat bosan saat belajar.
4	Apa kendala yang Bapak/Ibu hadapi dalam menggunakan media pembelajaran interaktif?	Salah satu kendalanya adalah keterbatasan alat dan belum semua guru mahir dalam menggunakan teknologi.
5	Apa harapan Bapak/Ibu terhadap penggunaan media pembelajaran ke depannya?	Saya berharap ada pelatihan khusus bagi guru serta dukungan fasilitas dari sekolah agar pembelajaran lebih maksimal.

Tabel 1 menyajikan hasil wawancara dengan guru-guru di SD Negeri 1 Kaobula mengenai peran mereka sebagai fasilitator dalam pembelajaran interaktif. Berdasarkan jawaban yang diberikan, guru-guru aktif menggunakan berbagai media pembelajaran seperti gambar, video, dan permainan edukatif untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan partisipatif. Media-media tersebut membantu siswa menjadi lebih antusias, aktif bertanya, dan lebih fokus selama proses pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa guru berusaha mengoptimalkan peran mereka tidak hanya sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai pembimbing yang mendorong keterlibatan siswa secara langsung. Namun, dalam pelaksanaan pembelajaran interaktif, guru juga menghadapi beberapa kendala, terutama terkait keterbatasan alat dan kurangnya keterampilan dalam memanfaatkan teknologi secara maksimal. Beberapa guru mengungkapkan perlunya pelatihan khusus untuk meningkatkan kemampuan literasi digital agar dapat memanfaatkan media interaktif secara efektif. Selain itu, dukungan dari

pihak sekolah berupa fasilitas dan pelatihan sangat diharapkan agar pembelajaran interaktif dapat terus berkembang dan memberikan dampak positif yang maksimal bagi proses belajar mengajar di SD Negeri 1 Kaobula.

Pemanfaatan media sederhana berbasis teknologi lokal

Pemanfaatan media sederhana berbasis teknologi lokal di SD Negeri 1 Kaobula menjadi strategi penting dalam mendukung pembelajaran interaktif yang efektif dan terjangkau. Guru memanfaatkan perangkat seperti proyektor portabel, audio sederhana, serta aplikasi edukasi yang mudah diakses menggunakan smartphone atau komputer sekolah. Media-media ini disesuaikan dengan kondisi lokal dan kemampuan siswa sehingga proses belajar lebih relevan dan menarik tanpa memerlukan teknologi canggih yang mahal. Dengan pendekatan ini, SD Negeri 1 Kaobula mampu mengoptimalkan sumber daya yang ada untuk meningkatkan kualitas pembelajaran sekaligus membekali siswa dengan keterampilan digital dasar yang penting di era modern.

Tabel 2. Hasil wawancara dengan guru SD Negeri 1 Kaobula terkait pemanfaatan media sederhana berbasis teknologi lokal

No	Pertanyaan Wawancara	Jawaban Guru
1	Media teknologi lokal apa yang sering digunakan dalam pembelajaran?	Kami sering menggunakan proyektor portabel dan audio sederhana yang mudah dibawa dan digunakan.
2	Bagaimana cara Bapak/Ibu memanfaatkan media tersebut di kelas?	Media digunakan untuk menampilkan materi visual dan audio sehingga siswa lebih mudah memahami pelajaran.
3	Apakah media ini membantu meningkatkan minat belajar siswa?	Ya, siswa menjadi lebih antusias dan fokus karena materi disajikan dengan cara yang menarik dan interaktif.
4	Apa kendala dalam penggunaan media teknologi lokal ini?	Kendala utama adalah keterbatasan jumlah perangkat dan seringnya gangguan teknis pada alat yang digunakan.
5	Apa harapan Bapak/Ibu terkait pengembangan media pembelajaran teknologi lokal?	Kami berharap mendapatkan pelatihan penggunaan teknologi serta tambahan alat yang memadai dari sekolah.

Tabel di atas menggambarkan hasil wawancara dengan guru SD Negeri 1 Kaobula mengenai pemanfaatan media sederhana berbasis teknologi lokal dalam proses pembelajaran. Dari jawaban yang diperoleh, terlihat bahwa guru-guru aktif menggunakan perangkat seperti proyektor portabel dan alat audio sederhana untuk menyajikan materi pelajaran secara visual dan audio. Media ini dinilai efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa karena mampu menghadirkan suasana belajar yang lebih menarik dan interaktif, sehingga memicu minat belajar serta konsentrasi siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Meskipun demikian, penggunaan media teknologi lokal tersebut tidak lepas dari kendala, terutama terkait keterbatasan jumlah perangkat dan masalah teknis yang kadang muncul

saat pemakaian alat. Guru-guru mengakui bahwa kendala ini dapat menghambat kelancaran pembelajaran interaktif yang diharapkan. Oleh karena itu, mereka berharap pihak sekolah dapat memberikan dukungan berupa pelatihan penggunaan teknologi serta penyediaan alat yang memadai agar media pembelajaran berbasis teknologi lokal ini dapat dimanfaatkan secara optimal untuk meningkatkan kualitas pendidikan di SD Negeri 1 Kaobula.

Tantangan dalam literasi digital guru

Tantangan dalam literasi digital guru di SD Negeri 1 Kaobula masih cukup signifikan, terutama terkait dengan keterbatasan pengetahuan dan keterampilan dalam mengoperasikan berbagai perangkat teknologi serta aplikasi pembelajaran digital. Banyak guru yang belum sepenuhnya familiar dengan penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi, sehingga proses integrasi teknologi ke dalam pembelajaran berjalan lambat dan terkadang kurang maksimal. Selain itu, kurangnya pelatihan dan dukungan teknis dari pihak sekolah turut menjadi kendala utama yang menghambat peningkatan kompetensi digital guru. Kondisi ini menuntut adanya program pelatihan dan pendampingan yang berkelanjutan agar guru dapat lebih percaya diri dan mampu memanfaatkan teknologi secara efektif untuk menunjang pembelajaran interaktif di kelas.

Tabel 3. Hasil wawancara dengan guru SD Negeri 1 Kaobula mengenai tantangan literasi digital:

No	Pertanyaan Wawancara	Jawaban Guru
1	Apa kendala utama yang Bapak/Ibu hadapi dalam penggunaan teknologi di kelas?	Kendala utama adalah kurangnya pengetahuan dan keterampilan dalam mengoperasikan perangkat teknologi.
2	Apakah Bapak/Ibu pernah mengikuti pelatihan literasi digital?	Sebagian guru sudah pernah, tapi pelatihannya masih terbatas dan belum rutin dilakukan.
3	Bagaimana dukungan dari sekolah dalam meningkatkan literasi digital guru?	Dukungan masih minim, baik dari segi pelatihan maupun fasilitas teknologi yang disediakan.
4	Bagaimana dampak keterbatasan literasi digital terhadap pembelajaran?	Pembelajaran jadi kurang variatif dan kurang optimal dalam penggunaan media interaktif berbasis teknologi.
5	Apa harapan Bapak/Ibu untuk mengatasi tantangan literasi digital ini?	Kami berharap ada pelatihan rutin dan dukungan fasilitas yang memadai agar bisa lebih mahir menggunakan teknologi.

Tabel hasil wawancara di atas mengungkapkan berbagai tantangan yang dihadapi oleh guru SD Negeri 1 Kaobula dalam hal literasi digital. Mayoritas guru menyatakan bahwa kendala utama yang mereka alami adalah kurangnya pengetahuan dan keterampilan dalam mengoperasikan perangkat teknologi yang digunakan dalam pembelajaran. Meskipun beberapa guru telah mengikuti pelatihan literasi digital, namun pelatihan tersebut masih terbatas dan belum rutin

dilaksanakan. Selain itu, dukungan dari pihak sekolah dalam bentuk pelatihan maupun penyediaan fasilitas teknologi juga masih sangat minim, sehingga guru kesulitan untuk mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi. Kondisi keterbatasan literasi digital ini berdampak pada proses pembelajaran yang kurang variatif dan kurang maksimal dalam memanfaatkan potensi teknologi. Guru merasa kesulitan untuk menghadirkan metode pembelajaran yang lebih inovatif dan menarik bagi siswa. Oleh karena itu, para guru berharap adanya pelatihan literasi digital yang lebih rutin dan berkesinambungan, serta peningkatan dukungan fasilitas teknologi dari sekolah. Dengan demikian, guru dapat meningkatkan kompetensi digitalnya dan memanfaatkan teknologi secara efektif untuk menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan berkualitas di SD Negeri 1 Kaobula.

Dukungan kepala sekolah dan kolaborasi antar guru

Dukungan kepala sekolah dan kolaborasi antar guru menjadi faktor penting dalam keberhasilan penerapan pembelajaran interaktif berbasis teknologi. Kepala sekolah aktif memberikan motivasi serta mendorong guru untuk terus meningkatkan kemampuan digitalnya melalui pelatihan dan sharing session secara berkala. Selain itu, guru-guru di sekolah ini juga menjalin kerjasama yang erat dengan saling berbagi pengalaman, strategi, dan sumber belajar dalam memanfaatkan media pembelajaran sederhana dan teknologi lokal. Sinergi antara kepala sekolah dan guru ini menciptakan lingkungan kerja yang suportif, sehingga proses pembelajaran dapat berjalan lebih efektif dan inovatif demi kemajuan pendidikan di SD Negeri 1 Kaobula.

Tabel 4. Hasil wawancara dengan guru SD Negeri 1 Kaobula mengenai dukungan kepala sekolah dan kolaborasi antar guru

No	Pertanyaan Wawancara	Jawaban Guru
1	Bagaimana peran kepala sekolah dalam mendukung penggunaan media pembelajaran?	Kepala sekolah selalu memberikan motivasi dan memfasilitasi pelatihan literasi digital bagi guru.
2	Apakah ada kegiatan kolaborasi antar guru dalam mengembangkan media pembelajaran?	Ya, kami rutin mengadakan sharing session dan diskusi untuk berbagi pengalaman dan ide pembelajaran.
3	Bagaimana kolaborasi tersebut membantu dalam penggunaan teknologi di kelas?	Kolaborasi membantu guru saling belajar dan menemukan cara efektif memanfaatkan media interaktif.
4	Apa kendala yang dihadapi dalam proses kolaborasi antar guru?	Kendala waktu dan kesibukan seringkali membatasi intensitas pertemuan antar guru.
5	Apa harapan Bapak/Ibu terkait dukungan dan kolaborasi di masa depan?	Kami berharap kolaborasi semakin terstruktur dengan dukungan fasilitas agar pembelajaran makin baik.

Tabel hasil wawancara dengan guru SD Negeri 1 Kaobula menunjukkan bahwa dukungan kepala sekolah dan kolaborasi antar guru memiliki peran yang sangat penting dalam penerapan pembelajaran interaktif berbasis teknologi. Kepala sekolah secara aktif memberikan motivasi dan memfasilitasi pelatihan literasi digital bagi guru, sehingga guru semakin terdorong untuk mengembangkan kemampuan mereka dalam memanfaatkan media pembelajaran. Selain itu, guru-guru secara rutin melakukan sharing session dan diskusi untuk saling bertukar pengalaman dan ide kreatif, yang membantu mereka menemukan cara-cara efektif dalam menggunakan teknologi di kelas. Meski begitu, proses kolaborasi antar guru tidak terlepas dari kendala, terutama terkait keterbatasan waktu akibat kesibukan masing-masing guru sehingga intensitas pertemuan menjadi terbatas. Para guru menyadari pentingnya kolaborasi yang lebih terstruktur dan dukungan fasilitas yang memadai agar proses pembelajaran dapat berjalan lebih lancar dan inovatif. Oleh karena itu, mereka berharap ke depannya kolaborasi antar guru dapat semakin ditingkatkan dengan dukungan yang lebih kuat dari pihak sekolah, sehingga kualitas pembelajaran interaktif di SD Negeri 1 Kaobula terus mengalami kemajuan.

3.2. Pembahasan

Guru sebagai fasilitator pembelajaran interaktif

Guru berperan di SD Negeri 1 Kaobula sebagai fasilitator yang mengarahkan proses pembelajaran agar menjadi lebih interaktif dan menyenangkan. Guru tidak hanya menyampaikan materi secara konvensional, tetapi juga memfasilitasi siswa untuk aktif bertanya, berdiskusi, dan mengeksplorasi pengetahuan secara mandiri. Dengan pendekatan ini, guru membantu siswa mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kreativitas, serta meningkatkan motivasi belajar melalui penggunaan berbagai media pembelajaran yang relevan dan menarik. Peran guru sebagai fasilitator sangat penting dalam menciptakan suasana kelas yang dinamis dan partisipatif.

Pemanfaatan media sederhana berbasis teknologi lokal

SD Negeri 1 Kaobula memanfaatkan media pembelajaran sederhana yang berbasis teknologi lokal sebagai sarana untuk mendukung proses belajar mengajar. Penggunaan alat seperti proyektor portabel, audio sederhana, dan aplikasi edukasi yang dapat diakses melalui smartphone atau komputer sekolah menjadi pilihan yang efektif dan efisien. Media ini disesuaikan dengan kondisi lingkungan serta kemampuan siswa, sehingga pembelajaran menjadi lebih relevan dan mudah dipahami. Dengan mengoptimalkan teknologi yang tersedia secara lokal, sekolah mampu menghadirkan metode pembelajaran yang inovatif tanpa harus bergantung pada perangkat teknologi canggih yang mahal.

Tantangan dalam literasi digital guru

Meskipun teknologi sudah mulai digunakan dalam pembelajaran, guru di SD Negeri 1 Kaobula menghadapi tantangan besar dalam hal literasi digital. Banyak guru yang belum sepenuhnya menguasai keterampilan teknis dalam mengoperasikan perangkat teknologi maupun aplikasi pembelajaran digital.

Kurangnya pelatihan dan pendampingan dari pihak sekolah membuat guru merasa kurang percaya diri dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran. Kondisi ini menghambat optimalisasi media interaktif dan membuat proses pembelajaran kurang bervariasi. Oleh karena itu, peningkatan literasi digital melalui pelatihan berkelanjutan menjadi kebutuhan mendesak bagi guru di sekolah ini.

Dukungan kepala sekolah dan kolaborasi antar guru

Dukungan kepala sekolah dan kolaborasi antar guru menjadi faktor kunci dalam keberhasilan penerapan pembelajaran interaktif di SD Negeri 1 Kaobula. Kepala sekolah aktif memberikan dorongan, motivasi, serta memfasilitasi pelatihan literasi digital untuk meningkatkan kompetensi guru. Selain itu, guru-guru secara rutin mengadakan sharing session dan diskusi untuk saling berbagi pengalaman serta strategi dalam menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi. Meski ada kendala waktu dan kesibukan, kolaborasi ini membantu menciptakan lingkungan kerja yang suportif dan inovatif. Dengan sinergi yang baik antara kepala sekolah dan guru, kualitas pembelajaran di sekolah terus berkembang secara positif.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan mengenai peran guru sebagai fasilitator pembelajaran interaktif di SD Negeri 1 Kaobula, dapat disimpulkan bahwa guru memiliki peran sentral dalam menciptakan suasana belajar yang aktif dan partisipatif. Melalui pemanfaatan media pembelajaran sederhana berbasis teknologi lokal, guru mampu menghadirkan metode pembelajaran yang menarik dan relevan bagi siswa. Namun, keberhasilan tersebut masih dihadapkan pada berbagai tantangan, terutama dalam hal literasi digital guru yang belum merata dan kurang optimal. Keterbatasan pengetahuan dan keterampilan dalam penggunaan teknologi menjadi hambatan yang perlu segera diatasi agar proses pembelajaran interaktif dapat berjalan lebih efektif. Selain itu, dukungan kepala sekolah dan kolaborasi antar guru menjadi faktor pendukung yang sangat penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Kepala sekolah yang aktif memotivasi dan memfasilitasi pelatihan serta guru yang rutin melakukan sharing pengalaman mampu menciptakan sinergi yang positif. Meski terdapat kendala waktu dan sumber daya, kolaborasi ini menjadi kunci dalam pengembangan kompetensi guru dan inovasi pembelajaran di sekolah. Oleh karena itu, peningkatan pelatihan literasi digital serta penguatan dukungan dan kerjasama antar guru harus terus diupayakan untuk mewujudkan pembelajaran yang lebih interaktif dan bermutu di SD Negeri 1 Kaobula.

Reference

- Apfani, S. (2022). Validitas Pengembangan LKPD Menggunakan Model TTW pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas IV Sekolah Dasar. In *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar* (Vol. 6, Issue 2, p. 143). Universitas Negeri Padang. <https://doi.org/10.24036/jippsd.v6i2.112939>
- Caswita, C. (2020). Upaya Meningkatkan Kompetensi Guru Menerapkan TIK

- Dalam Proses Pembelajaran Melalui in House Training. In *DIDAKTIKA TAUHIDI: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* (Vol. 7, Issue 1, p. 1). Universitas Djuanda. <https://doi.org/10.30997/dt.v7i1.2342>
- Caswita, C. (2022). Upaya Meningkatkan Kompetensi Guru Menggunakan Zoom Meeting untuk Pembelajaran Jarak Jauh di Sekolah Dasar. In *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar* (Vol. 6, Issue 1, pp. 211–230). SCAD Independent. <https://doi.org/10.26811/didaktika.v6i1.564>
- Laura, S. D., & Sujana, I. W. (2022). Video Interaktif Berbasis Problem Solving sebagai Media Pembelajaran Unik bagi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. In *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru* (Vol. 5, Issue 1, pp. 96–107). Universitas Pendidikan Ganesha. <https://doi.org/10.23887/jippg.v5i1.46600>
- Maiziani, F., & Supendra, D. (2021). Validasi Pengembangan Media Edukasi Protokol Covid Berbasis Sablon dalam Bentuk Pouch Bagi Siswa Sekolah Dasar di Kota Padang. In *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar* (Vol. 5, Issue 1, p. 79). Universitas Negeri Padang. <https://doi.org/10.24036/jippsd.v5i1.112937>
- Ningsih, E., & Misyanto, M. (2018). Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca dengan Menggunakan Strategi Pembelajaran KWL (Know-Want to Know-Learned) Berbantuan Media Cerita Bergambar pada Klas III SDN-3 Palangka Raya. In *Tunas: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* (Vol. 4, Issue 1, pp. 46–50). Universitas Muhammadiyah Palangkaraya. <https://doi.org/10.33084/tunas.v4i1.503>
- Oktavia, N., & Desyandri, D. (2021). Validitas dan Praktikalitas Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Macromedia Flash 8 Pada Pembelajaran Tematik di Kelas IV Sekolah Dasar Kota Padang. In *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar* (Vol. 4, Issue 2, p. 58). Universitas Negeri Padang. <https://doi.org/10.24036/jippsd.v4i2.112704>
- Oktaviani, S. (2021). Upaya peningkatan kompetensi guru dalam menyusun silabus dan rencana pelaksanaan pembelajaran melalui supervisi akademik yang berkelanjutan di sekolah dasar. In *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)* (Vol. 6, Issue 1, p. 114). Indonesian Institute for Counseling, Education and Therapy (IICET). <https://doi.org/10.29210/02946jpgi0005>
- Putri, D. D. M., & Supriyadi, A. (2019). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Dengan Menggunakan Model Explicit Instruction Dan Course Review Horay Berbantu Media Manipulatif pada Peserta Didik Kelas V B Di SDN-3 Langkai Palangkaraya Tahun Pelajaran 2017/2018. In *Tunas: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* (Vol. 4, Issue 2, pp. 62–69). Universitas Muhammadiyah Palangkaraya. <https://doi.org/10.33084/tunas.v4i2.911>
- Repitae, R., & Rahmaniati, R. (2018). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Model Pembelajaran berbasis dengan Media Konkret pada Peserta Didik Kelas IV SDN-3 Telangkah Tahun Pelajaran 2016/2017. In *Tunas: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* (Vol. 3, Issue 2, pp.

24–30). Universitas Muhammadiyah Palangkaraya.
<https://doi.org/10.33084/tunas.v3i2.576>

- Rusmiyati, S. (2019). Upaya Meningkatkan Kompetensi Guru Menggunakan Media Pembelajaran ICT melalui Supervisi dengan Teknik Individual di Sekolah Dasar. In *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia): Jurnal Ilmiah Pendidikan* (Vol. 5, Issue 1). Universitas Sebelas Maret. <https://doi.org/10.20961/jpi.v5i1.33826>
- Safitri, N., & Misyanto, M. (2019). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika dengan Menggunakan Model Pembelajaran Snowball Trowing dan Metode Demonstrasi dengan Berbantuan Media Konkret Kelas IIIB DI SDN 8 Langkai Palangka Raya Tahun Pelajaran 2017/2018. In *Tunas: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* (Vol. 4, Issue 2, pp. 42–54). Universitas Muhammadiyah Palangkaraya. <https://doi.org/10.33084/tunas.v4i2.909>
- sari, A. S. P., Amalia, A. R., & Sutisnawati, A. (2022). Upaya Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa dalam Pembelajaran Matematika Menggunakan Media Rainbow Board di Sekolah Dasar. In *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika* (Vol. 6, Issue 3, pp. 3251–3265). Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i3.1687>
- Suardin, S., & Yusnan, M. (2021). Pengaruh Manajemen Waktu Belajar Terhadap Efikasi Diri Dan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *JEC (Jurnal Edukasi Cendekia)*, 5(1), 61-71.
- Widowati, W. (2022). Upaya meningkatkan kompetensi guru dalam menyusun RPP melalui supervisi akademik dengan teknik pertemuan individual di sekolah dasar. In *Jurnal Pendidikan Dasar* (Vol. 10, Issue 1). Universitas Sebelas Maret. <https://doi.org/10.20961/jpd.v10i1.64412>
- Yatmi, S. D. (2022). Upaya Peningkatan Kemampuan Guru dalam Pemanfaatan Perpustakaan Sekolah Sebagai Sumber Belajar dengan Menggunakan Metode Focus Group Discussion di Sekolah Dasar Negeri 1 Bade Kecamatan Klego Kabupaten Boyolali Tahun Pelajaran 2017/2018. In *Jurnal Pendidikan Indonesia* (Vol. 3, Issue 7, pp. 648–662). Publikasi Indonesia. <https://doi.org/10.36418/japendi.v3i7.973>