

BAB II LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Problematika

Menurut kamus besar bahasa Indonesia (KBBI), Dalam konteks kamus bahasa Indonesia, istilah "problema" menggambarkan suatu hal yang belum dapat dipecahkan atau dapat menimbulkan permasalahan. Masalah sendiri dapat dijelaskan sebagai suatu hambatan atau permasalahan yang perlu diselesaikan. Dengan kata lain, masalah dapat dipahami sebagai ketidaksesuaian antara kenyataan dan harapan yang memerlukan penyelesaian untuk mencapai hasil yang optimal.⁷

Menurut Syukir, problematika adalah situasi di mana terdapat kesenjangan antara harapan dan kenyataan. Kesenjangan ini menimbulkan kebutuhan untuk melakukan upaya-upaya tertentu guna mengatasinya atau menyelesaikannya. Dengan kata lain, problematika mencerminkan adanya perbedaan signifikan antara apa yang diinginkan dan apa yang sebenarnya terjadi, yang kemudian menuntut adanya solusi atau tindakan untuk menjembatani perbedaan tersebut.⁸

Suharso (2009), problematika sering diartikan sebagai sesuatu yang mengandung masalah atau tantangan yang perlu diatasi. Di sisi lain, masalah didefinisikan sebagai hal-hal yang menjadi hambatan atau penghalang dalam mencapai tujuan yang diinginkan.⁹

Abd. Muhith, dalam jurnalnya tentang problematika pembelajaran tematik terpadu, menjelaskan bahwa Problematika berasal dari bahasa Inggris, yaitu "*problematic*", yang memiliki arti sebagai persoalan atau masalah. Dalam pengertian problematika, istilah ini

⁷ Debdikbud. Kamus Besar Bahasa Indonesia.

⁸ Syukir, A. (1983). *Teori dan Praktek Pendidikan*. XYZ

⁹ Sumber: Suharso. (2009). *Ilmu Pengetahuan Sosial Dasar: Konsep dan Penerapannya*. Ghalia: Indonesia.

mengacu pada ketidaksesuaian antara harapan dan realita yang memerlukan upaya penyelesaian atau pemecahan.¹⁰

Berdasarkan pendapat diatas "problematika" merujuk pada situasi atau hal yang sulit dipecahkan atau berpotensi menimbulkan permasalahan. Dalam konteks pembelajaran tematik terpadu, istilah ini mencerminkan ketidaksesuaian antara harapan dan kenyataan, yang memerlukan usaha penyelesaian atau pemecahan. Dengan kata lain, problematika menggambarkan kompleksitas suatu kondisi atau masalah yang membutuhkan pemahaman mendalam serta solusi yang optimal untuk mencapai hasil yang diharapkan.

2. Guru IPS

Kata "Guru" seringkali dianggap sebagai singkatan dari orang yang "gugu" dan di "tiru," yang berarti seseorang yang patuh dan diikuti. Dalam konteks ini, seorang guru adalah seseorang yang memberikan pengetahuan kepada orang lain melalui proses pendidikan dan pembelajaran, yang bisa terjadi di berbagai tempat, tidak hanya di institusi pendidikan formal, tetapi juga di tempat seperti masjid, rumah, dan sebagainya. Purwanto (1995: 138) menjelaskan bahwa semua individu yang pernah berbagi pengetahuan atau keahlian tertentu kepada seseorang atau sekelompok orang dapat disebut sebagai "guru," seperti guru silat, guru mengaji, guru menjahit, dan sejenisnya.¹¹

Menurut Muhibin Syah, seorang "teacher" atau guru adalah individu yang bertanggung jawab secara profesional dalam melakukan proses pendidikan dengan cara memberikan pengajaran, pembimbingan, serta bimbingan kepada siswa atau murid-muridnya. Peran utama seorang guru tidak hanya terbatas pada mentransfer pengetahuan, tetapi juga meliputi pengembangan keterampilan, pembentukan karakter, serta memberikan dorongan motivasional agar siswa dapat mencapai potensi

¹⁰ Abd. Muhih, *Problematika Pembelajaran Tematik Terpadu di MIN III Bondowoso*, (Indonesian Journal of Islamic Teaching Vol. 1 No. 1, 2018)

¹¹ Rusydi Ananda, *Profesi Guru*, (Depok: Rajawali Pers, 2019) Hal. 1

mereka secara maksimal dalam konteks belajar-mengajar yang terstruktur.¹²

Menurut Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen, seorang guru adalah seorang pendidik profesional yang memiliki tugas pokok untuk melakukan proses pendidikan, pengajaran, bimbingan, arahan, pelatihan, penilaian, dan evaluasi terhadap peserta didik di berbagai jalur pendidikan, seperti pendidikan anak usia dini, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah.¹³ Konsep ini sejalan dengan penjelasan dari Pidarta yang menyatakan bahwa guru dan dosen dianggap sebagai profesional setelah mereka menerima pengakuan profesionalisme melalui berbagai bentuk penilaian dan tunjangan yang bersifat profesional.¹⁴

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) berfokus pada pemahaman inti manusia. Dengan menganalisis perilaku dan struktur sosial, IPS memiliki kapabilitas untuk mengidentifikasi serta memeriksa permasalahan yang timbul dalam masyarakat. Pendekatan yang umum diterapkan dalam IPS adalah pendekatan interdisipliner, yang mencakup penggabungan berbagai disiplin ilmu. Pendekatan ini memungkinkan pemahaman yang lebih holistik terhadap berbagai aspek kehidupan manusia, seperti aspek sosial, ekonomi, politik, dan budaya. Dengan pendekatan ini, IPS dapat menyelidiki serta menangani permasalahan kompleks yang saling terkait dalam masyarakat.¹⁵

¹² Muhibin Syah. (2007). *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. PT Remaja Rosdakarya: Bandung.

¹³ Indonesia, *Undang-Undang tentang Guru dan Dosen*, UU No. 14 Tahun 2005.

¹⁴ Rusydi Ananda, *Profesi Guru*, (Depok: Rajawali Pers, 2019) Hal. 2

¹⁵ Nurhayani, *Pendekatan Guru IPS dalam Membentuk Kesadaran Sosial Siswa di SMP Negeri 07 Seluma*. (Skripsi: UINFAS, 2022)

3. Media Pembelajaran Berbasis Digital

a. Pengertian Media

Kata "media" berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata "medium," yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. *Mediæ* adalah orang atau objek yang berfungsi sebagai perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Dengan kata lain, "media" adalah sarana atau alat yang digunakan untuk mengantarkan pesan dari satu pihak kepada pihak lainnya.¹⁶

Secara umum, media merujuk pada manusia, materi, atau kejadian yang menciptakan situasi yang memungkinkan siswa untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau pemahaman. Dalam konteks ini, termasuk dalam kategori media adalah guru, buku teks, dan lingkungan sekolah. Dengan kata lain, media adalah berbagai elemen atau komponen yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk memberikan pengetahuan dan keterampilan kepada siswa.¹⁷

Media pembelajaran adalah segala hal, baik yang berbentuk fisik maupun teknis, yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa. Tujuan dari penggunaan media pembelajaran ini adalah untuk mempermudah pencapaian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.¹⁸

Menurut Ibrahim dan Syaodih, media pengajaran adalah "segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan atau isi pelajaran, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan siswa, sehingga dapat mendorong proses belajar mengajar." Dari berbagai definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa

¹⁶ Arief S. Sadiman, *Media Pendidikan*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2014)

¹⁷ Rostina Sundaya, *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika*, (Bandung: Alfabeta, 2016)

¹⁸ Talizaro Tafonao (dalam Steffi Adam dan Muhammad Taufik Syastra, 2015). "Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa". *Jurnal Komunikasi Pendidikan*

media adalah "segala benda yang dapat menyalurkan pesan atau isi pelajaran sehingga dapat merangsang siswa untuk belajar".¹⁹

Menurut H. Malik, media pembelajaran dapat diartikan sebagai segala hal yang dapat digunakan untuk mengirimkan pesan, seperti materi pembelajaran, dengan tujuan untuk menarik perhatian, minat, pikiran, dan perasaan dari pembelajar dalam proses belajar, dengan tujuan mencapai tujuan pembelajaran tertentu.²⁰

Secara lebih khusus, dalam konteks proses belajar mengajar, media sering diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografi, atau elektronik yang digunakan untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual dan verbal. *AECT (Association of Education and Communication Technology, 1977)* memberikan batasan tambahan tentang media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk mengirimkan pesan atau informasi. Apabila media tersebut digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dengan tujuan instruksional atau untuk maksud-maksud pengajaran, maka media tersebut dapat disebut sebagai media pengajaran. Dengan kata lain, media pengajaran adalah alat-alat yang digunakan dalam proses pendidikan untuk menyampaikan informasi dan pesan yang memiliki nilai instruksional.²¹

Media pembelajaran digital merujuk pada pendekatan pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi (IT) sebagai alat bantu, seperti LCD proyektor, laptop, tablet, dan smartphone. Dalam konteks ini, pembelajaran dilakukan dengan menggunakan perangkat-perangkat digital untuk memfasilitasi proses pembelajaran.

¹⁹ Ibrahim, M., & Syaodih, E. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. (Jakarta: Rineka Cipta, 2003)

²⁰ Rudy Sumiharsono dan Hisbiyatul Hasanah, *Media Pembelajaran* (Jember: Pustaka Abadi, 2017).

²¹ Rostina Sundaya, *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika*, (Bandung: Alfabeta, 2016)

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan media adalah alat yang digunakan untuk menunjang suatu pembelajaran sehingga pembelajaran tersebut dapat berjalan dengan baik. Media juga dapat diartikan sebagai penghubung antara pemberi dan penerima informasi. Penggunaan media sebagai penghubung antara pendidik dan peserta didik inilah yang disebut dengan pembelajaran. Dengan kata lain, bahwa belajar aktif memerlukan dukungan media untuk menghantarkan materi yang akan mereka pelajari. Media juga berfungsi sebagai penghubung antara pengajar dan penerima informasi. Konsep ini disebut sebagai pembelajaran, yang pada dasarnya mengimplikasikan bahwa belajar yang interaktif memerlukan bantuan media dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik. Dengan kata lain, media memainkan peran penting dalam memfasilitasi pemahaman siswa.

b. Media Pembelajaran Digital

Media pembelajaran digital adalah istilah yang terdiri dari tiga kata, yaitu "media", "pembelajaran", dan "digital". Secara etimologis, "media" berasal dari bahasa Latin yang berarti perantara, dan dalam konteks bahasa Inggris, bentuk jamak *medium* untuk merujuk pada pengantar atau saluran.²²

Kata kunci kedua adalah istilah pembelajaran, menurut Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 mengenai Sistem Pendidikan Nasional pembelajaran adalah proses interaksi siswa dengan pengajar dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.²³

Kata kunci terakhir yaitu digital, Secara etimologis, istilah "digital" dari bahasa Yunani, yaitu "digitus", yang merujuk pada jari jemari. Namun, dalam konteks teknologi, "digital" mengacu pada data atau sinyal yang diwakili oleh angka 0 dan 1, yang dikenal

²² Arief S. Sadiman, *Media Pendidikan*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2014)

²³ Indonesia, *Undang-undang tentang Sistem Pendidikan Nasional*, UU No. 20 Tahun 2003.

sebagai sistem bilangan biner. Perangkat yang mampu mengakses, menghasilkan, dan memproses data digital tersebut sering disebut sebagai perangkat atau media digital.²⁴

Menurut konsep tersebut, media pembelajaran digital merupakan jenis media yang menggunakan data digital atau memiliki kemampuan untuk menghasilkan gambar digital yang dapat diolah, diakses, dan disebarluaskan melalui perangkat digital. Dengan demikian, media pembelajaran digital memberikan pengalaman pembelajaran yang interaktif, dinamis, dan mudah diakses oleh peserta didik.

Media pembelajaran berbasis digital merupakan salah satu opsi yang dapat digunakan oleh pendidik untuk menyajikan materi pembelajaran dengan cara yang lebih menarik. Penggunaan media digital dalam proses pembelajaran memungkinkan peserta didik untuk mengakses berbagai sumber belajar dengan lebih luas, lebih banyak, dan lebih beragam. Melalui berbagai fitur yang disediakan oleh media tersebut, peserta didik dapat belajar kapan saja dan di mana saja tanpa adanya batasan jarak, ruang, atau waktu. Materi pembelajaran yang disampaikan juga dapat diverifikasi dalam berbagai format, bukan hanya dalam bentuk tulisan atau lisan, tetapi juga dapat menggabungkan elemen-elemen visual, audio, dan animasi untuk memberikan variasi yang lebih kaya dalam proses pembelajaran.²⁵

Media pembelajaran berbasis digital memiliki manfaat dan keuntungan. Beberapa di antaranya adalah:²⁶

1. Aksesibilitas yang mudah dan fleksibilitas yang tinggi: Media pembelajaran digital dapat diakses dari berbagai perangkat seperti komputer, tablet, atau smartphone, dan memungkinkan

²⁴ Hamdan Husein Batubara, *Media Pembelajaran Digital*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2021)

²⁵ Dewi Hendraningrat and Pujiyanti Fauziah, *Media Pembelajaran Digital Untuk Stimulasi Motorik Halus Anak Usia Dini*, *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6.1 (2021)

²⁶ Hendra, DKK. *Media Pembelajaran Berbasis Digital (Teori & Praktik)*. (Sonpedia: Jambi, 2023)

siswa untuk belajar kapan saja dan di mana saja sesuai dengan preferensi mereka.

2. Interaktivitas dan pengalaman visual yang menarik: Media ini menyajikan materi pembelajaran dengan cara yang interaktif menggunakan gambar, animasi, audio, dan video, sehingga membuat pembelajaran lebih menarik dan membantu siswa untuk lebih memahami materi.
 3. Personalisasi pembelajaran: Media digital dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan kemampuan individu siswa, memungkinkan mereka untuk belajar dengan ritme yang sesuai dan meningkatkan efektivitas belajar.
 4. Umpan balik yang instan: Media pembelajaran digital memberikan umpan balik secara langsung kepada siswa melalui sistem penilaian otomatis atau perangkat lunak yang dapat memberikan saran dan masukan yang berguna untuk meningkatkan pemahaman mereka.
 5. Meningkatkan keterlibatan siswa: Dengan menyediakan fitur seperti forum diskusi online, kuis interaktif, dan aktivitas lainnya, media pembelajaran digital dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar, yang pada gilirannya dapat meningkatkan motivasi dan minat mereka terhadap pembelajaran.
- Efisiensi dan penghematan biaya: Media pembelajaran berbasis digital dapat mengurangi ketergantungan pada buku teks dan memungkinkan penggunaan ulang materi pembelajaran, sehingga dapat menghemat biaya dan meningkatkan efisiensi dalam pengelolaan pembelajaran.

Dengan menggunakan media pembelajaran berbasis digital, institusi pendidikan dapat memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan pengalaman belajar siswa, meningkatkan partisipasi mereka, dan mencapai hasil pembelajaran yang lebih baik secara keseluruhan.

c. Karakteristik Media Pembelajaran Digital

Tiga karakteristik media yang menjadi indikator mengapa media digunakan dan mengidentifikasi kegiatan yang mungkin sulit atau kurang efisien dilakukan oleh guru dapat diringkas sebagai berikut:

1. Ciri Fiksatif (*Fixative Property*):

Ciri ini menunjukkan bahwa media mampu merekam, menyimpan, dan merekonstruksi peristiwa atau objek. Media seperti fotografi, video tape, audio tape, disket komputer, dan film memungkinkan informasi diabadikan, memungkinkan pengulangan dan analisis yang mendalam. Guru mungkin kesulitan melakukan hal ini dengan efisiensi yang sama seperti yang dapat dicapai melalui penggunaan media.

2. Ciri Manipulatif (*Manipulative Property*):

Media memiliki kemampuan manipulatif yang memungkinkan transformasi kejadian atau objek. Misalnya, teknik pengambilan gambar time-lapse recording dapat mempercepat penyajian kejadian yang memakan waktu sehari-hari dalam waktu singkat. Guru mungkin sulit melaksanakan proses manipulatif semacam ini dengan tingkat efisiensi yang serupa tanpa dukungan media.

3. Ciri Distributif (*Distributive Property*):

Ciri distributif media memungkinkan suatu objek atau peristiwa untuk diangkut melalui ruang, sementara disajikan secara bersamaan kepada sejumlah besar siswa. Media memungkinkan guru menyajikan stimulus pengalaman yang relatif serupa kepada seluruh kelas, meningkatkan efisiensi dalam penyebaran informasi dan pengalaman. Guru mungkin mengalami

kesulitan melaksanakan hal ini secara merata tanpa bantuan media.²⁷

d. Jenis Media Pembelajaran Digital

Mengingat banyaknya media yang digunakan dalam pembelajaran, dibutuhkan pengelompokan sebagai cara praktis untuk membantu pengguna dalam memahami cara penggunaan, perawatan, dan pemilihan media dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran diklasifikasikan berdasarkan beberapa sudut pandang:²⁸

1. Berdasarkan sifatnya, media dapat dibagi menjadi:
 - a. Media auditif, yang hanya melibatkan suara dan hanya dapat didengar, seperti radio dan rekaman suara.
 - b. Media visual, yang hanya dapat dilihat dan tidak melibatkan suara. Contoh media visual termasuk film slide, foto, transparansi, lukisan, gambar, dan materi cetak seperti media grafis.
 - c. Media audiovisual, yang menggabungkan unsur suara dan gambar, seperti video, film, slide suara, dan lainnya, dianggap lebih efektif karena menggabungkan unsur-suara visual.
2. Dilihat dari jangkauannya, media dapat juga dibagi menjadi:
 - a. Media yang memiliki jangkauan luas dan serentak, seperti radio dan televisi, yang memungkinkan siswa mempelajari informasi aktual secara bersamaan tanpa perlu berada di tempat khusus.
 - b. Media yang memiliki jangkauan terbatas dalam hal ruang dan waktu, seperti film slide, film, video, dan lainnya.
3. Dilihat dari teknik penggunaannya, media dapat dibagi menjadi:

²⁷ Azhar Arsyad. 2002. *Media Pembelajaran*, (Jakarta : PT Raja Grafindo Persada,).

²⁸ Wina, S. 2012. *"Media Komunikasi Pembelajaran"*. Jakarta: Kencana

- a. Media yang memerlukan proyeksi, seperti film, slide, film strip, transparansi, yang memerlukan peralatan proyeksi khusus seperti proyektor film.
- b. Media yang tidak memerlukan proyeksi, seperti gambar, foto, lukisan, radio, dan lainnya.²⁹

B. Kajian Pustaka

Pada penelitian ini, penulis meneliti dengan judul Problematika Guru IPS Dalam Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Digital Di MTs Darussalam Kota Bengkulu. Setelah meneliti karya ilmiah sebelumnya, penulis mengidentifikasi keterkaitan penelitian ini dengan studi-studi yang telah dilakukan oleh peneliti sebelumnya yang berkaitan dengan topik yang sama, yaitu penelitian yang dilakukan oleh:

1. Risti Khoirun Nisak dan Siti Rofi'ah dengan judul "Problematika Guru IPS Dalam Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Digital", dalam Jurnal Pendidikan Dasar Universitas Hasyim Asy'ari Jombang volume 3 nomor 1 tahun 2023. Dengan hasil penelitian mengungkapkan beberapa hal: (1) Sekolah MIN 3 Jombang telah memulai penggunaan media pembelajaran berbasis digital dalam proses pembelajaran, tetapi implementasinya belum mencapai potensinya secara penuh. Hal ini disebabkan oleh sejumlah hambatan yang mengiringinya, dan hanya sebagian kecil media pembelajaran digital yang benar-benar dimanfaatkan, khususnya dalam bentuk video dan platform YouTube. (2) Terdapat dua aspek yang memengaruhi penggunaan media digital ini. Faktor internal melibatkan guru-guru yang belum sepenuhnya terampil dalam mengoperasikan media digital dan mengalami kesulitan dalam memahami teknologi ini. Sementara itu, faktor eksternal terkait dengan ketersediaan fasilitas yang memadai dan respons orang tua terhadap penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Perbedaan antara jurnal Risti Khoirun Nisak dan Siti

²⁹ Rostina Sundaya, *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika*, (Bandung: Alfabeta, 2016)

Rofi'ah dan peneliti pada objek penelitian, Risti Khoirun Nisak dan Siti Rofi'ah melakukan penelitian dengan meneliti semua guru yang ada pada MIN 3 Jombang sedangkan peneliti meneliti guru IPS yang ada pada MTs Darussalam Kota Bengkulu. Persamaan yang terdapat antara penelitian Risti Khoirun Nisak dan Siti Rofi'ah dan peneliti adalah sama-sama meneliti problem guru dalam menggunakan media pembelajaran berbasis digital.

2. Septi Dwi Putri dan Desy Eka Citra dengan judul "Problematika Guru Dalam Menggunakan Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran IPS Di Madrasah Ibtidaiyah Darussalam Kota Bengkulu", dalam Jurnal Ilmu Pendidikan Sosial Institut Agama Islam Negeri Bengkulu volume 1 nomor 1 tahun 2019. Hasil dari penelitian ini dapat disimpulkan sebagai berikut:
 - 1) Ketika menggunakan media pembelajaran, guru mata pelajaran IPS menghadapi sejumlah tantangan, termasuk kesulitan dalam merencanakan pembuatan media pembelajaran, keterampilan penggunaan media pembelajaran, dan pemilihan media pembelajaran yang sesuai dengan materi dan metode pembelajaran yang mereka terapkan.
 - 2) Untuk mengatasi masalah yang muncul dalam penggunaan media pembelajaran, guru-guru IPS melakukan tindakan tertentu, seperti meningkatkan pengetahuan mereka tentang media pembelajaran, mengikuti pelatihan khusus, dan melaksanakan latihan dengan berbagai jenis media pembelajaran.Perbedaan antara penelitian Septi Dwi Putri dan Desy Eka Citra dan peneliti adalah Septi Dwi Putri dan Desy Eka Citra memiliki cakupan yang lebih luas dan dapat mencakup berbagai aspek penggunaan media pembelajaran sedangkan peneliti lebih terbatas dalam cakupan ruang lingkupnya karena menekankan "Problematika Guru IPS Dalam Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Digital," Sehingga lebih terfokus pada permasalahan khusus yang terkait dengan guru IPS dan media berbasis digital. Persamaan antara penelitian Septi Dwi Putri dan Desy Eka Citra dan peneliti adalah sama sama menyoroti permasalahan

yang berkaitan dengan penggunaan media pembelajaran dalam proses Pendidikan.

3. Sri Sugiyarti dan Feri Ardiansyah dengan judul “Problematika dan Pemanfaatan Media Pembelajaran pada Mata IPS di SD Se-kota Pangkalpinang”, dalam Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar volume 7 nomor 2 tahun 2020. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat beberapa permasalahan yang berkaitan dengan penggunaan media dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar di Kota Pangkalpinang. Salah satu masalah utamanya adalah ketidaktersediaan ruang penyimpanan yang memadai, yang menyebabkan media-media pembelajaran sering mengalami kerusakan, hilang, atau bahkan tidak terawat dengan baik. Kondisi ini secara langsung memengaruhi ketersediaan dan keberlangsungan media-media tersebut untuk mendukung proses pembelajaran. Selain itu, penelitian juga mengungkapkan bahwa terdapat keterbatasan dalam pemahaman dan ketrampilan guru-guru terkait dengan penggunaan media dalam pembelajaran. Hal ini mencakup kurangnya pemahaman tentang bagaimana menggunakan media secara efektif dalam konteks pembelajaran IPS, serta kurangnya pengetahuan tentang teknik-teknik penggunaan media yang inovatif dan menarik bagi siswa. Keterbatasan ini dapat menjadi hambatan dalam memanfaatkan media secara optimal sebagai alat bantu pembelajaran. Selanjutnya, pemanfaatan media dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar di Kota Pangkalpinang masih belum mencapai tingkat yang maksimal. Hal ini disebabkan oleh kenyataan bahwa ketersediaan media di masing-masing sekolah belum sepenuhnya lengkap. Beberapa sekolah mungkin memiliki akses terbatas terhadap berbagai jenis media pembelajaran, yang dapat menghambat kemampuan guru untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang beragam dan menarik bagi siswa. Dalam praktiknya, guru-guru cenderung menggunakan media secara kolektif atau dalam bentuk kelompok di depan kelas saat melaksanakan pembelajaran. Meskipun hal ini dapat memberikan pengalaman pembelajaran yang bersifat interaktif dan

menggugah minat siswa, namun masih diperlukan upaya lebih lanjut untuk mengoptimalkan penggunaan media sehingga dapat memberikan manfaat yang lebih besar bagi proses pembelajaran IPS di sekolah dasar di Kota Pangkalpinang.

4. Skripsi Meyyana Andriyani tahun 2021 yang berjudul “Problematika Guru Dalam Mengembangkan Media Pembelajaran Pada Muatan Bahasa Indonesia Di MI NW Nurul Harmain Narmada Tahun Pelajaran 2020/2021”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru menggunakan media pembelajaran jika tersedia dan sesuai dengan materi yang diajarkan, namun masih terbatas dalam pengembangannya. Kendala yang dihadapi guru termasuk minimnya dana, keterbatasan waktu, kurangnya kreativitas, dan kesulitan mencari alat media pembelajaran yang sesuai. Guru mengatasi kendala ini dengan mencari informasi di internet, menggunakan dongeng dan permainan, berdiskusi dengan rekan guru, dan mengikuti seminar tentang pengembangan media pembelajaran. Perbedaan antara Meyyana Andriyani dan peneliti adalah Meyyana Andriyani lebih berorientasi pada pengembangan sumber belajar untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia sedangkan peneliti lebih berorientasi pada identifikasi masalah yang dihadapi oleh guru IPS dalam mengadopsi teknologi pembelajaran.
5. Skripsi Maulidya Hazna tahun 2020 yang berjudul “Hambatan Guru Terhadap Pengguna Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual di MTs Yapi Pakem”. Berdasarkan hasil penelitian, teridentifikasi beberapa hambatan yang dihadapi oleh guru dalam memanfaatkan media audio visual dalam pembelajaran. Salah satunya adalah kurangnya pengetahuan yang dimiliki oleh guru terkait dengan penggunaan media tersebut. Hal ini mencakup pemahaman yang terbatas tentang cara efektif mengintegrasikan media audio visual ke dalam proses pembelajaran IPS di sekolah dasar. Selain itu, terdapat juga hambatan terkait kurangnya keterampilan praktis dalam mengoperasikan dan memanfaatkan berbagai jenis media audio visual yang tersedia. Keterampilan teknis ini penting untuk memastikan

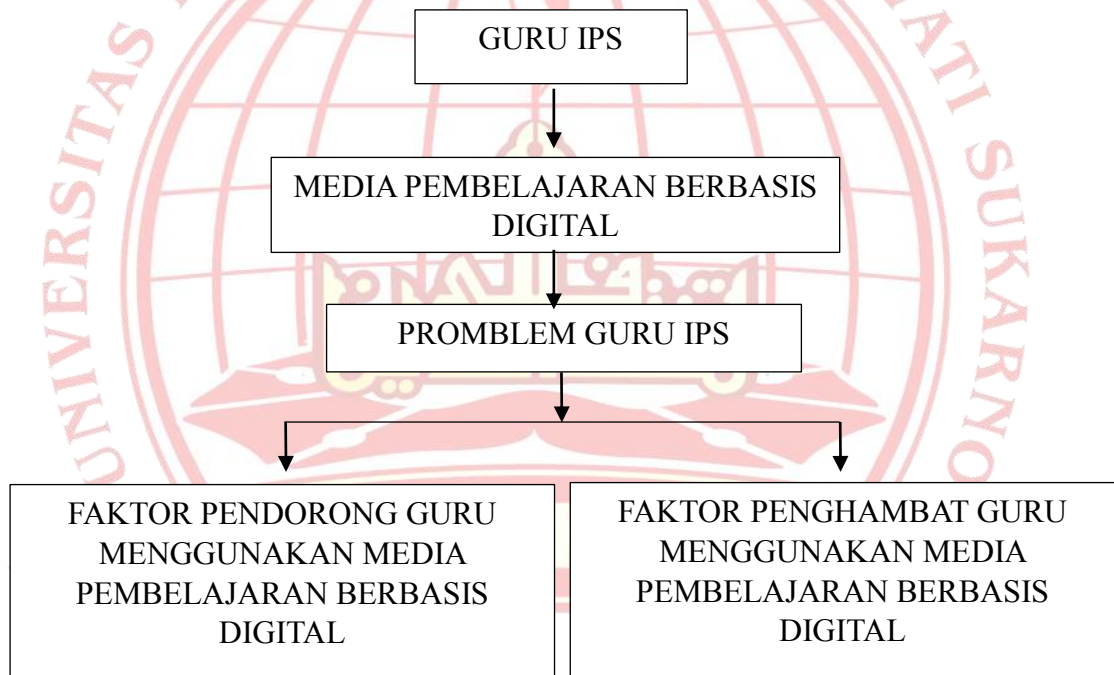
penggunaan media dapat berjalan lancar dan efisien dalam lingkungan kelas. Selanjutnya, kendala lainnya adalah kurangnya waktu yang tersedia bagi guru untuk mempersiapkan dan mengimplementasikan media audio visual dalam pembelajaran. Sebagai tenaga pendidik, guru seringkali dihadapkan pada tuntutan waktu yang ketat dalam menyelesaikan kurikulum dan materi pelajaran lainnya. Hal ini membuat mereka mungkin merasa kesulitan untuk menyisihkan waktu yang cukup untuk merencanakan dan menggunakan media audio visual dengan optimal. Untuk mengatasi hambatan-hambatan tersebut, diperlukan upaya dan usaha yang terarah. Salah satunya adalah guru dapat memulai dengan belajar secara mandiri, baik melalui membaca literatur terkait, mengikuti pelatihan-pelatihan online, atau berpartisipasi dalam workshop yang berkaitan dengan penggunaan media audio visual dalam pembelajaran. Selain itu, pelatihan langsung yang diselenggarakan oleh pihak sekolah atau lembaga pendidikan setempat juga dapat memberikan kesempatan bagi guru untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan mereka dalam hal teknologi pendidikan. Dengan demikian, langkah-langkah ini diharapkan dapat membantu guru untuk mengatasi hambatan-hambatan yang mereka hadapi dalam memanfaatkan media audio visual dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar. Dengan peningkatan pengetahuan, keterampilan, dan dukungan yang memadai, diharapkan penggunaan media audio visual dapat menjadi lebih efektif dan memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran bagi siswa.

C. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir adalah suatu gambaran konseptual tentang bagaimana teori terkait dengan beragam faktor yang telah diidentifikasi sebagai permasalahan yang signifikan.³⁰ Kerangka berpikir yang diajukan dalam penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan dan mengilustrasikan secara detail mengenai Problematika Guru Ips Dalam Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Digital Di MTs Darussalam Kota Bengkulu.

Bagan 1.1

Kerangka Berpikir Problematika Guru dalam Menggunakan Media Pembelajaran Digital



³⁰ Sugiono, *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2018)