

TANTANGAN DAN SOLUSI PENGGUNAAN ALAT PERAGA DAN MEDIA PEMBELAJARAN DI SDN 02 CUPAK TANGAH

Helen Agustria¹, Sisri Aulia Rahma², Hanifah³, Salsabila Hulpar Usman⁴, Farahul Phadiyah Zuandi⁵, Jellyta⁶, Reinita⁷

¹²³⁴⁵⁶⁷Departemen Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang

¹helenagustria2@gmail.com, ²auliarahmasisri@gmail.com,
³akuhanifahhh25252@gmail.com, ⁴salsabilahulpar1@gmail.com,
⁵farahulpadia@gmail.com, ⁶jellyta2208@gmail.com, ⁷reinita.rei04@gmail.com,

ABSTRACT

The purpose of this study was to investigate the problems and solutions in the use of teaching aids and learning media at SDN 02 Cupak Tangah. In the digital era, the advancement of science and technology demands teachers to be more innovative and creative in using learning media to make students learn. However, there are still many challenges that hinder its implementation in elementary schools. This study is a descriptive qualitative study that uses observation, semi-structured interviews, and documentation as data collection methods. This study involved teachers as research subjects. The results showed that teaching aids and learning media, both digital and concrete, have been used, but not optimally. The limited number and type of teaching aids, limited digital devices, unstable internet access, the lack of ability of some teachers to use technology, limited time for media development, and limited school budget are all causes. Nevertheless, the use of teaching aids and learning media increases student motivation, engagement, and their understanding of the subject matter. Therefore, several solutions are needed: procurement of teaching aids in stages according to priorities, optimizing the use of available digital devices, improving teacher skills through continuous training, effective time management, and the use of offline-based media. It is hoped that these efforts will improve the quality of learning in elementary schools.

Keywords: : teaching aids, learning media, elementary school, learning challenges, learning innovation

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menyelidiki masalah dan solusi dalam penggunaan alat peraga dan media pembelajaran di SDN 02 Cupak Tangah. Di era digital, peningkatan ilmu pengetahuan dan teknologi menuntut guru untuk lebih inovatif dan kreatif dalam menggunakan media pembelajaran untuk membuat siswa belajar. Namun, masih ada banyak tantangan yang menghalangi pelaksanaannya di sekolah dasar. Penelitian ini adalah penelitian kualitatif deskriptif yang menggunakan observasi, wawancara semi-terstruktur, dan dokumentasi sebagai metode pengumpulan data. Penelitian ini melibatkan guru

sebagai subjek penelitian. Hasil penelitian menunjukkan bahwa alat peraga dan media pembelajaran, baik digital maupun konkret, telah digunakan, tetapi tidak optimal. Jumlah dan jenis alat peraga yang terbatas, keterbatasan perangkat digital, akses internet yang tidak stabil, kurangnya kemampuan sebagian guru untuk menggunakan teknologi, keterbatasan waktu untuk pengembangan media, dan keterbatasan anggaran sekolah adalah semua penyebabnya. Meskipun demikian, penggunaan alat peraga dan media pembelajaran meningkatkan motivasi siswa, keterlibatan, dan pemahaman mereka tentang materi pelajaran. Oleh karena itu, diperlukan beberapa solusi: pengadaan alat peraga secara bertahap sesuai prioritas, pengoptimalan penggunaan perangkat digital yang tersedia, peningkatan kemampuan guru melalui pelatihan berkelanjutan, pengelolaan waktu yang efektif, dan penggunaan media berbasis offline. Diharapkan upaya ini akan meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar.

Kata Kunci: alat peraga, media pembelajaran, sekolah dasar, tantangan pembelajaran, inovasi pembelajaran

A. Pendahuluan

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi di era digital telah memberikan dampak yang besar terhadap dunia pendidikan, terutama dalam proses pembelajaran di sekolah dasar. Pola pembelajaran yang sebelumnya didominasi oleh guru kini mulai bergeser menuju pembelajaran yang menempatkan siswa sebagai pusat kegiatan belajar. Perubahan ini menuntut adanya kreativitas dan inovasi dalam pemanfaatan alat peraga serta media pembelajaran agar kegiatan belajar menjadi lebih menarik, interaktif, dan bermakna bagi peserta didik. Dalam konteks ini, alat peraga dan media pembelajaran berfungsi sebagai sarana pendukung yang mampu

membantu siswa memahami materi pembelajaran, khususnya konsep-konsep yang bersifat abstrak, sehingga menjadi lebih nyata dan mudah dipahami.

Secara teoritis, penggunaan alat peraga dalam pembelajaran di sekolah dasar relevan dengan karakteristik perkembangan kognitif siswa. Pada tahap ini, siswa cenderung lebih mudah memahami materi melalui pengalaman langsung, visualisasi, serta interaksi dengan objek nyata. Oleh karena itu, pemanfaatan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan perhatian, minat, dan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Selain itu, penggunaan media yang bervariasi juga mampu menciptakan

suasana pembelajaran yang lebih aktif dan tidak monoton, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif (Kustandi & Darmawan, 2020).

Meskipun demikian, kondisi di lapangan menunjukkan bahwa pemanfaatan alat peraga dan media pembelajaran masih belum berjalan secara optimal. Ketersediaan alat peraga di sekolah dasar umumnya masih terbatas dan belum merata pada setiap mata pelajaran, sehingga penggunaannya harus dilakukan secara bergantian antar kelas. Di samping itu, pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi, seperti video pembelajaran dan presentasi interaktif, juga menghadapi berbagai kendala, antara lain keterbatasan perangkat, akses internet yang kurang stabil, serta kemampuan guru dalam menggunakan teknologi yang masih beragam (Nursidiq & Batubara, 2022). Kondisi tersebut menunjukkan adanya kesenjangan antara kebutuhan pembelajaran modern dengan realitas yang terjadi di sekolah.

Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran memiliki

pengaruh positif terhadap proses dan hasil belajar siswa. Media pembelajaran berbasis teknologi, misalnya, dapat meningkatkan motivasi belajar dan membuat siswa lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran (Mulyosari & Khosiyono, 2023). Selain itu, penggunaan media digital juga membantu siswa dalam memahami materi secara lebih mendalam karena penyajiannya lebih menarik dan variatif (Nengsih & Haryanti, 2024). Namun demikian, berbagai kendala seperti keterbatasan fasilitas, waktu, serta kurangnya pelatihan bagi guru masih menjadi hambatan dalam penerapan media pembelajaran secara optimal.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini difokuskan pada kajian mengenai penggunaan alat peraga dan media pembelajaran di sekolah dasar, khususnya terkait dengan berbagai permasalahan yang muncul dalam pelaksanaannya. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji konsep dasar alat peraga dan media pembelajaran, mengidentifikasi kendala yang dihadapi di lapangan, menganalisis permasalahan tersebut secara kritis, serta merumuskan

solusi yang dapat diterapkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

Adapun hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak. Bagi guru, penelitian ini dapat menjadi bahan refleksi dalam meningkatkan kreativitas dan inovasi dalam penggunaan media pembelajaran. Bagi sekolah, hasil penelitian dapat dijadikan sebagai dasar dalam pengambilan kebijakan terkait penyediaan sarana dan prasarana pembelajaran. Bagi siswa, penggunaan alat peraga dan media yang tepat diharapkan mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Selain itu, bagi peneliti dan pembaca, penelitian ini dapat menjadi referensi dalam memahami serta mengatasi permasalahan yang berkaitan dengan penggunaan media pembelajaran di sekolah dasar.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif yang bertujuan untuk mendeskripsikan secara sistematis dan mendalam berbagai fenomena atau kondisi yang terjadi di lapangan. Pendekatan ini dipilih karena mampu memberikan

pemahaman yang jelas mengenai praktik, pengalaman, serta persepsi subjek penelitian secara alami melalui pengumpulan data berupa kata-kata dan hasil pengamatan (Sugiyono, 2019). Metode kualitatif deskriptif digunakan untuk memberikan gambaran yang komprehensif mengenai penggunaan alat peraga dan media pembelajaran di sekolah, sekaligus mengidentifikasi pengalaman serta kendala yang dihadapi oleh guru.

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 02 Cupak Tengah yang dipilih berdasarkan pertimbangan kemudahan akses dan kesesuaian dengan fokus penelitian. Kegiatan penelitian direncanakan berlangsung pada tanggal 11 April 2026. Subjek penelitian adalah guru-guru yang terlibat langsung dalam proses pembelajaran, karena mereka memiliki peran penting dalam penggunaan alat peraga dan media pembelajaran serta menjadi sumber informasi utama yang relevan dengan topik penelitian.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui triangulasi untuk menjamin keabsahan data yang diperoleh. Metode yang digunakan

meliputi observasi, wawancara semi-terstruktur, dan dokumentasi. Observasi dilakukan secara langsung di kelas untuk mengamati penggunaan alat peraga dan media pembelajaran serta interaksi antara guru dan siswa. Wawancara semi-terstruktur dilakukan untuk memperoleh informasi secara mendalam terkait pengalaman dan kendala guru dalam memanfaatkan media pembelajaran. Sementara itu, dokumentasi dilakukan dengan mengumpulkan data pendukung berupa foto kegiatan pembelajaran, catatan lapangan, serta dokumen resmi sekolah yang berkaitan dengan penggunaan media pembelajaran. Teknik triangulasi digunakan untuk meningkatkan validitas data melalui perbandingan berbagai sumber dan metode pengumpulan data (Sugiyono, 2019).

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil observasi serta wawancara dengan guru pada jenjang kelas rendah dan kelas tinggi menunjukkan bahwa sekolah telah memanfaatkan berbagai alat peraga untuk menunjang proses pembelajaran, baik berupa alat

konkret maupun media digital. Beberapa alat peraga yang digunakan di antaranya alat ukur dan model bangun ruang pada pembelajaran Matematika, serta model sistem pencernaan dan rangka manusia pada pembelajaran IPA. Selain itu, guru juga menggunakan media berbasis teknologi seperti PowerPoint dan video pembelajaran. Namun demikian, ketersediaan alat peraga masih terbatas dan belum tersebar secara merata di setiap mata pelajaran, sehingga penggunaannya harus dilakukan secara bergantian antar kelas.



Gambar 1. Foto bersama guru saat wawancara

Jumlah rombongan belajar di sekolah relatif banyak, dengan kelas I sampai kelas IV masing-masing terdiri atas empat rombongan belajar, sementara kelas V dan VI memiliki tiga rombongan belajar pada setiap

tingkatnya. Kondisi tersebut mengakibatkan kebutuhan terhadap alat peraga menjadi lebih tinggi. Oleh karena itu, penyediaan alat peraga masih perlu ditingkatkan agar pelaksanaan pembelajaran dapat berlangsung secara maksimal. Pernyataan ini didukung oleh penelitian Nursidiq dan Batubara (2022) yang menjelaskan bahwa ketersediaan media pembelajaran yang memadai berpengaruh terhadap keberhasilan dan efektivitas pembelajaran di sekolah dasar.

Selain alat peraga berbentuk konkret, pembelajaran juga telah memanfaatkan media digital sebagai pendukung kegiatan belajar. Guru menggunakan berbagai jenis media, seperti video pembelajaran, presentasi PowerPoint, serta permainan edukatif yang diakses melalui telepon genggam milik siswa. Akan tetapi, keterbatasan perangkat digital masih menjadi kendala, misalnya hanya tersedia satu unit Smart TV sehingga penggunaannya perlu dilakukan

secara bergiliran antar kelas. Situasi ini menunjukkan bahwa pemanfaatan media digital belum berjalan secara maksimal. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian Mulyosari dan Khosiyono (2023) yang menyebutkan bahwa media digital dapat meningkatkan motivasi belajar siswa jika didukung oleh sarana yang memadai.



Gambar 2. Contoh beberapa alat peraga dan media pembelajaran di SDN 02 Cupak Tengah

Alat peraga adalah media pendukung yang digunakan untuk mempermudah proses pembelajaran, khususnya dalam mengubah materi yang bersifat abstrak menjadi lebih nyata sehingga lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Bentuk alat peraga sangat beragam, mulai dari benda asli yang digunakan secara langsung, miniatur sebagai tiruan dari objek tertentu, hingga model yang digunakan untuk menjelaskan atau memperagakan konsep pembelajaran kepada siswa.

Dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa, penggunaan alat bantu harus disesuaikan dengan materi yang diajarkan. Pemilihan alat peraga juga perlu memperhatikan beberapa kriteria, seperti rasionalitas, keilmiahan, nilai ekonomis, kepraktisan, dan fungsionalitas agar dapat digunakan secara optimal dalam pembelajaran (Daryanto, 2016). Oleh sebab itu, guru dituntut memiliki kemampuan dalam merancang, membuat, serta memanfaatkan alat peraga secara efektif sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa.

Alat peraga memberikan berbagai keuntungan dalam proses pembelajaran, seperti membantu mengurangi kendala yang muncul selama kegiatan belajar serta mempermudah guru dalam menjelaskan materi kepada siswa. Selain itu, penggunaan alat peraga dapat meningkatkan minat dan partisipasi siswa dalam belajar, serta memberikan pengaruh positif terhadap aspek psikologis mereka (Hamalik dalam Tarigan, 2016). Tujuan penggunaan alat peraga dalam pembelajaran adalah untuk meningkatkan mutu proses dan hasil belajar siswa. Melalui pemanfaatan alat peraga, materi yang disampaikan menjadi lebih mudah dipahami dan lebih lama diingat oleh siswa, sehingga kegiatan pembelajaran dapat berlangsung secara lebih bermakna (Hamdani, 2017).

Kata Media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari "medium", secara harfiah berarti perantara atau pengantar. National Education Association (NEA) mendefinisikan media sebagai segala benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrumen yang

dipergunakan untuk kegiatan tersebut.

Menurut Hamka (2018), media pembelajaran adalah alat atau sarana yang digunakan sebagai perantara dalam proses penyampaian materi antara pendidik dan peserta didik, baik berupa media fisik maupun nonfisik, sehingga pembelajaran dapat berlangsung secara lebih efektif dan efisien. Penggunaan media pembelajaran juga berperan dalam membantu siswa menerima materi secara lebih optimal serta menumbuhkan minat belajar.

Media pembelajaran dapat diklasifikasikan berdasarkan cara penyampaiannya, seperti media audio, visual, dan audiovisual, serta berdasarkan bentuknya, yaitu media berbasis fisik dan media berbasis digital. Pengklasifikasian ini bertujuan untuk membantu guru dalam memilih jenis media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik siswa (Habibah et al., 2025). Dalam praktiknya, guru dapat memanfaatkan berbagai jenis media, salah satunya media visual. Ibrahim et al. (2022) menjelaskan bahwa media visual, seperti gambar dan grafik, dapat

meningkatkan pemahaman siswa karena menyajikan informasi secara konkret dan mudah diterima melalui indera penglihatan. Selain media visual, media audio seperti radio, rekaman suara, dan podcast juga dapat digunakan dalam pembelajaran. Selain itu, guru dapat memanfaatkan objek nyata yang tersedia di lingkungan sekitar, karena penggunaan benda nyata memungkinkan siswa memperoleh pengalaman belajar langsung yang lebih bermakna.

Dalam pelaksanaannya, terdapat beberapa kendala yang dihadapi guru dalam penggunaan alat peraga dan media pembelajaran yaitu sebagai berikut ini:

1. Keterbatasan kelengkapan dan jumlah alat peraga

Keterbatasan alat peraga masih menjadi salah satu permasalahan yang sering terjadi di sekolah dasar. Kurangnya ketersediaan media pembelajaran dapat memengaruhi efektivitas guru dalam menyampaikan materi, sehingga pembelajaran cenderung didominasi oleh

metode ceramah dan siswa kurang memperoleh pengalaman belajar yang konkret. Penelitian

Nursidiq dan Batubara (2022) menunjukkan bahwa ketersediaan alat peraga yang memadai berperan penting dalam meningkatkan keaktifan dan pemahaman siswa. Namun, jumlah alat peraga yang terbatas dan harus digunakan secara bergantian antar kelas menyebabkan pembelajaran menjadi kurang variatif dan belum optimal, sehingga diperlukan penambahan serta pembaruan alat peraga sesuai kebutuhan sekolah.

2. Keterbatasan Media Digital dan Perangkat Teknologi

Hasil wawancara menunjukkan bahwa media digital, seperti PowerPoint dan Smart TV, telah digunakan dalam pembelajaran. Namun, ketersediaan perangkat digital masih terbatas, misalnya hanya terdapat satu unit Smart TV yang harus digunakan secara bergantian oleh beberapa kelas. Kondisi ini menyebabkan pemanfaatan media digital belum

dapat dilakukan secara optimal. Keterbatasan perangkat teknologi menjadi salah satu tantangan utama dalam penerapan pembelajaran berbasis digital.

Hal ini sejalan dengan penelitian Mulyosari dan Khosiyono (2023) yang menyatakan bahwa penggunaan media berbasis teknologi dapat meningkatkan motivasi dan ketertarikan siswa dalam belajar apabila didukung oleh fasilitas yang memadai. Sebaliknya, keterbatasan perangkat menyebabkan penggunaan media digital tidak dapat dilakukan secara merata pada setiap kelas.

3. Keterbatasan kompetensi guru

Data hasil wawancara mengungkap bahwa kompetensi dalam memahami dan mengoperasikan media digital secara tepat masih menjadi tantangan bagi sejumlah pendidik, khususnya golongan guru senior. Fenomena ini memperkuat temuan penelitian yang menyatakan bahwa keberhasilan integrasi media digital di ruang kelas sangat dipengaruhi oleh kemahiran teknologi yang dimiliki pengajar. Guru dengan literasi digital yang memadai

cenderung memiliki kepercayaan diri yang lebih tinggi dalam memanfaatkan teknologi pendidikan. Dampaknya, proses pembelajaran bertransformasi menjadi lebih interaktif dan mampu meningkatkan daya tarik belajar bagi siswa (Nursidiq & Batubara, 2022).

4. Keterbatasan waktu

Pengembangan media pembelajaran merupakan proses kompleks yang memakan waktu lama, mencakup fase perencanaan, perancangan, produksi, hingga evaluasi. Namun, pada realitasnya, keterbatasan waktu sering kali menjadi hambatan utama bagi guru untuk melaksanakan tahapan-tahapan tersebut secara optimal. Mengingat pembuatan media yang sesuai dengan tujuan kurikulum membutuhkan durasi pengerjaan yang panjang serta keahlian desain yang spesifik, banyak pendidik merasa terbebani secara teknis.

Kondisi ini membuat guru cenderung mengambil langkah praktis. Sebagaimana dijelaskan oleh Kustandi dan Darmawan (2020), guru yang memiliki jadwal padat lebih memilih untuk menggunakan media

yang sudah tersedia (instan) daripada harus merancang dan mengembangkan media baru secara mandiri dari awal.

5. Keterbatasan Anggaran dalam Pengadaan Media Pembelajaran

Ketersediaan alat peraga dan media pembelajaran di lingkungan sekolah sangat ditentukan oleh dukungan finansial, yang mayoritas bersumber dari dana Bantuan Operasional Sekolah (BOS). Anggaran yang terbatas memaksa pihak sekolah untuk bersikap selektif dan hanya memprioritaskan pengadaan media yang dianggap paling mendesak. Hal ini menjadi krusial karena menurut Mulyosari dan Khosiyono (2023), kualitas fasilitas memiliki korelasi langsung terhadap efektivitas kegiatan belajar mengajar.

Sekolah dengan dukungan fasilitas yang komprehensif akan mampu menciptakan atmosfer belajar yang lebih dinamis dan menarik bagi siswa. Sebaliknya, minimnya alokasi anggaran berdampak pada keterbatasan sarana, yang pada akhirnya menjadi penghambat utama bagi guru dalam mengimplementasikan media

pembelajaran secara maksimal di kelas.

Untuk itu, terdapat beberapa solusi yang dapat di kembangkan dalam mengatasi masalah terhadap penggunaan alat peraga dan media pembelajara, yaitu sebagai berikut ini:

1. Pemanfaatan perangkat digital yang tersedia secara optimal dalam kegiatan pembelajaran.

Hasil wawancara mengungkapkan bahwa keterbatasan jumlah perangkat digital sekolah, seperti Smart TV, menuntut adanya pemanfaatan perangkat pribadi (laptop atau telepon genggam) sebagai solusi alternatif. Langkah ini memastikan aksesibilitas belajar siswa tetap terjaga meskipun infrastruktur pendukung belum tersedia secara lengkap di setiap kelas. Untuk memaksimalkan fasilitas yang ada, tenaga pendidik menerapkan sistem penjadwalan penggunaan perangkat secara bergantian antar kelas. Pengoptimalan media berbasis teknologi semacam ini terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar siswa sekaligus menciptakan atmosfer pembelajaran yang lebih

dinamis dan menarik (Mulyosari & Khosiyono, 2023).

2. Pemanfaatan media pembelajaran berbasis offline sebagai alternatif penggunaan internet.

Pemanfaatan media pembelajaran berbasis luring (*offline*) menjadi solusi strategis dalam menjamin kelancaran proses instruksional ketika akses internet tidak stabil. Sebagai langkah antisipasi, pendidik dapat melakukan persiapan dengan mengunduh materi ajar, seperti video edukasi maupun salinan presentasi, di lokasi dengan koneksi yang memadai sebelum kegiatan kelas dimulai. Strategi ini memungkinkan proses belajar tetap berjalan mandiri tanpa ketergantungan pada jaringan internet secara *real-time*. Penggunaan media digital secara luring merupakan alternatif yang efektif dan efisien, terutama dalam menghadapi kendala keterbatasan infrastruktur jaringan di sekolah (Nengsih & Haryanti, 2024).

3. Peningkatan kompetensi guru melalui kegiatan pelatihan berkelanjutan.

Peningkatan kompetensi guru dalam mengintegrasikan media pembelajaran harus dilakukan melalui program pengembangan profesional yang berkelanjutan. Berdasarkan data wawancara, para pendidik telah aktif berpartisipasi dalam berbagai pelatihan, seperti webinar dan seminar daring, sebagai upaya untuk memperdalam kemahiran mereka dalam pengoperasian media digital. Kegiatan ini tidak hanya memberikan pemahaman teoretis mengenai pemanfaatan teknologi secara mendalam, tetapi juga berfungsi sebagai sarana adaptasi bagi guru dalam menghadapi akselerasi perkembangan teknologi di sektor pendidikan. Pelatihan yang terstruktur dan rutin menjadi kunci utama agar tenaga pendidik dapat terus relevan dengan tuntutan zaman.

4. Pengelolaan waktu secara terstruktur dalam proses pengembangan media pembelajaran.

Manajemen waktu yang efektif melalui penyusunan jadwal kerja yang terstruktur memungkinkan pendidik untuk menyeimbangkan beban mengajar dengan tanggung

jawab pengembangan media instruksional. Perencanaan yang sistematis tidak hanya meningkatkan efisiensi kerja, tetapi juga memastikan setiap tahapan pengembangan diselesaikan tepat waktu. Selain itu, pemanfaatan media pembelajaran yang bersifat multifungsi dan dapat digunakan kembali (*reusable*) menjadi strategi krusial untuk mereduksi durasi persiapan teknis, sehingga guru dapat lebih fokus pada kualitas penyampaian materi di kelas.

5. Perencanaan anggaran secara efektif dalam penyediaan media pembelajaran.

Hasil wawancara menekankan pentingnya perencanaan strategis dalam mengidentifikasi jenis alat peraga yang menjadi prioritas utama. Mengingat pengadaan sarana tersebut bersumber dari dana Bantuan Operasional Sekolah (BOS), pemanfaatan anggaran yang tepat sasaran menjadi langkah krusial untuk memenuhi kebutuhan media pembelajaran secara optimal. Dengan menetapkan skala prioritas, sekolah dapat mengalokasikan dana secara lebih efisien dan terukur.

Selain itu, perencanaan yang matang memungkinkan proses pengadaan dilakukan secara bertahap dan sistematis, sehingga setiap tahapan penyediaan sarana tetap selaras dengan kebutuhan instruksional yang paling mendesak di kelas.

Secara komprehensif, hasil wawancara bahwa meskipun pemanfaatan alat peraga dan media pembelajaran telah diimplementasikan di sekolah, pelaksanaannya masih terbentur oleh sejumlah tantangan signifikan. Kendala-kendala tersebut meliputi keterbatasan ketersediaan alat peraga dan perangkat digital, infrastruktur jaringan internet yang belum stabil, kesenjangan kompetensi digital tenaga pendidik, manajemen waktu pengembangan media yang belum optimal, hingga keterbatasan alokasi anggaran pengadaan.

Penggunaan media pembelajaran dan alat peraga terbukti memberikan kontribusi positif yang besar terhadap dinamika kelas. Implementasi media ini mampu meningkatkan konsentrasi dan motivasi belajar, serta menumbuhkan

antusiasme siswa melalui suasana pembelajaran yang lebih variatif dan menyenangkan. Respon positif yang ditunjukkan siswa, seperti tingginya keterlibatan dan perhatian selama proses instruksional, membuktikan bahwa media interaktif merupakan instrumen krusial dalam mereduksi kejenuhan belajar. Hal ini selaras dengan temuan Nursidiq dan Batubara (2022) yang menegaskan bahwa optimalisasi media pembelajaran secara efektif dapat mendorong keaktifan serta partisipasi siswa sepanjang kegiatan belajar mengajar berlangsung.

D. Kesimpulan

Hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa implementasi alat peraga serta media pembelajaran, baik dalam bentuk konkret maupun digital, telah menunjukkan perkembangan positif meski efektivitasnya belum mencapai titik optimal. Pemanfaatan media ini terbukti memberikan kontribusi signifikan dalam mentransformasi konsep materi yang abstrak menjadi lebih representatif, sehingga mampu meningkatkan atensi, motivasi, serta menciptakan pengalaman belajar

yang lebih bermakna bagi siswa di tingkat sekolah dasar.

Namun, efektivitas penggunaan media tersebut masih terhambat oleh keterbatasan sarana dan prasarana, seperti kurangnya kuantitas alat peraga, minimnya ketersediaan perangkat digital, dan ketidakstabilan jaringan internet. Di sisi lain, aspek sumber daya manusia juga menjadi tantangan tersendiri, yang mencakup manajemen waktu guru dalam pengembangan media, keterbatasan alokasi anggaran, serta adanya kesenjangan kompetensi teknologi di kalangan tenaga pendidik.

Oleh karena itu, diperlukan langkah strategis yang komprehensif dan berkelanjutan. Pihak sekolah perlu menyusun perencanaan anggaran yang lebih terarah serta memfasilitasi peningkatan kompetensi guru melalui pelatihan teknologi pembelajaran yang rutin. Sebagai solusi alternatif, pemanfaatan media luring (*offline*) dan penggunaan bahan daur ulang dapat menjadi opsi praktis untuk mengatasi keterbatasan fasilitas. Pada akhirnya, keberhasilan digitalisasi dan optimalisasi

pembelajaran sangat bergantung pada sinergi yang kuat antara guru, pihak sekolah, dan pemangku kepentingan terkait demi peningkatan mutu pendidikan yang berkelanjutan.

DAFTAR PUSTAKA

- Batubara, H. H. (2020). *Media Pembelajaran Digital: Teori dan Praktik*. Jakarta: Kencana.
- Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran: Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Hamdani. (2017). *Strategi belajar mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Hamka. (2018). *Media pembelajaran dalam proses belajar mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ibrahim, M. A., et al. (2022). Jenis dan karakteristik media pembelajaran. *Al-Mirah: Jurnal Pendidikan Islam*, 4(2).
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). Pengembangan media pembelajaran konvensional

dan digital. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(1), 50–60.

belajar siswa.
Bandung: Angkasa.

Mulyosari, P., & Khosiyono, B. (2023). Pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 7(1), 25–33.

Nengsih, Y., & Haryanti, D. (2024). Systematic literature review: Media berbasis digital pada pembelajaran IPA di sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 6(1), 70–82.

Nursidiq, A., & Batubara, H. H. (2022). Pengalaman guru sekolah dasar dalam menggunakan media pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(3), 201–210.

Sugiyono. (2019). Metode penelitian kualitatif, kuantitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.

Tarigan, H. G. (2016). *Media pembelajaran dan pengaruhnya terhadap minat*