

BAB II KAJIAN TEORI

A. Profesionalisme Guru

Aspek penting dari lingkungan belajar di madrasah adalah keberadaan guru, terutama guru yang memiliki kualifikasi profesional berdasarkan bakat dan dedikasinya dalam mengajar serta gelar akademik dan non akademiknya. Orang yang melakukan kegiatan yang berkaitan dengan mendidik, mengajar, membimbing, mengasuh, dan mengarahkan adalah pendidik, termasuk guru. Ada sejumlah istilah dalam bahasa Inggris yang memiliki arti serupa bagi pendidik. Istilah tutor dan instruktur merujuk pada individu yang mengajar secara pribadi atau di rumah. Selain itu, bahasa Arab mengandung kata *ustaz*, *mu'addib*, *mu'allim*, dan *mudarris*.

Menurut Rahman Getteng (2011: 5), pendidik sering mendapat gelar kehormatan *ustaz*, *murabbi*, *mu'allim*, *mudarris*, *mursyid*, dan *mu'addib*. Semua nama tersebut merujuk pada pendidik, yang kadang-kadang disebut sebagai guru *Mu'allim* atau *mu'allimu*. Seorang guru secara alami menarik inspirasi untuk karirnya dari apa yang dipelajari dari mengajar, untuk mengkomunikasikan kebenaran, diperlukan inspirasi seorang guru.

Guru harus mampu menggambarkan sifat pengetahuan yang mereka berikan, menjelaskan implikasi teoritis dan praktisnya, dan menginspirasi siswa untuk mempraktekannya. Tugas guru adalah "menyampaikan pengetahuan dan menerapkannya", (Rahman, 2011: 5). Atas dasar pengertian tersebut, maka tugas guru adalah mengajar dan melatih siswa agar kreatif sehingga dapat bermanfaat bagi diri sendiri dan lingkungannya, terutama lingkungan belajar yang dijadikan sebagai tempat untuk menuntut ilmu.

Istilah "*mursyid*" sering digunakan dalam tarekat (*tasawuf* atau guru bimbingan spiritual) untuk menyebut seorang syekh. Istilah *muaddib* berasal dari kata *Addaba*, *Yuaddibu*, dan *Adaban*, yang merupakan bahasa Arab untuk etika, akhlak, dan kemajuan (Rahman, 2011: 7) artinya seorang guru adalah pendidik

yang tidak hanya memberikan pengetahuan kepada peserta didik tetapi juga menjadi teladan bagi mereka dengan memiliki standar moral yang tinggi.

Berbagai istilah yang digunakan di atas menunjukkan kontras dalam konteks dan latar di madrasah, guru biasanya dipandang sebagai pengubah pengetahuan dan keterampilan. Saat menyampaikan pengetahuan dan keterampilan ini dalam lingkungan akademik dikenal sebagai dosen atau profesor dan ketika melakukannya di rumah dikenal sebagai tutor, ketika melakukannya di fasilitas pelatihan orang tersebut dikenal sebagai instruktur atau pelatih; dan ketika melakukannya dalam lingkungan pendidikan agama, orang tersebut dikenal sebagai *ustadz*.

Pendidik berfungsi sebagai contoh fungsional seseorang yang bertanggung jawab untuk memberikan pengetahuan, keterampilan, pendidikan, dan pengalaman lainnya. Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, pendidik adalah tenaga kependidikan yang berkualifikasi sebagai guru, dosen, pembimbing, tutor, widyaiswara, pamong praja, instruktur, fasilitator, dan sebutan lain berdasarkan bidang keahliannya serta bertanggung jawab atas perencanaan pendidikan oleh karena itu guru berfungsi sebagai pusat pendidikan.

Istilah guru sering digunakan dalam teks-teks pendidikan menggantikan ungkapan pendidik. Peran guru adalah untuk mendidik dan mengajar siswa di ruang kelas juga membantu siswa berkembang menjadi orang dewasa yang matang. Guru membimbing perkembangan siswanya untuk menjadi orang dewasa yang berkontribusi dalam masyarakat serta hanya berdiri di depan kelas untuk memberikan pengetahuan.

Seiring dengan mengajar di kelas, tugas seorang guru adalah untuk membantu siswa. Pekerjaan guru selalu berkaitan dengan jenis pekerjaan atau tugas yang harus diselesaikan, ini berarti menunjukkan bahwa pada akhirnya, guru adalah seseorang dengan profesi atau bidang kompetensi tertentu yang terkait dengan seseorang yang tanggung jawabnya terkait dengan pendidikan. Pekerjaan profesional di bidang pendidikan membutuhkan berbagai bidang pengetahuan yang harus dikaji secara cermat dan kemudian dimanfaatkan untuk kepentingan masyarakat umum. Berdasarkan pengetahuan ini, pekerjaan seorang guru berbeda

dari pekerjaan lain karena membutuhkan keterampilan dan pengetahuan yang unik untuk melaksanakan tugasnya. Selain memberikan pengetahuan, seorang guru juga mendorong dan mengajar siswa untuk menyadari potensi mereka sepenuhnya dalam hal kemampuan *kognitif*, *afektif*, dan fisik (atau *psikomotorik*) ketiga sifat ini memiliki pengaruh yang signifikan.

1. Pengertian Guru Profesional

Perdebatan tentang apa yang dimaksud dengan guru profesional berpusat pada konsep "kompetensi, pada dasarnya kemampuan atau keterampilan", yang merupakan dasar dari kompetensi. Ungkapan kemahiran dan kemampuan, yang memiliki konotasi yang mirip dengan kemampuan, lebih berkaitan dengan perdebatan ini daripada banyak kata padanan yang berasal dari bahasa Inggris. Sederhananya, kemahiran adalah cara yang lebih umum bagi orang untuk menyampaikan kemampuan *superior*. Kompetensi diartikan sebagai "keadaan cakap atau cakap secara hukum, yaitu keadaan dan kewenangan untuk melengkapi persyaratan sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan", selain menunjukkan kemampuan. Situasi dan kewenangan yang dimaksud adalah seorang guru perlu memiliki standar moral yang tinggi dan pengetahuan yang cukup tentang persyaratan pekerjaannya untuk mendidik anak-anak. (Abdul Haris, 2000: 441)

Definisi profesi menurut Martinis Yamin (2011: 3) yaitu pekerjaan yang dilakukan oleh tenaga kependidikan atau instruktur menuntut pengetahuan, keterampilan, kemampuan, keahlian, dan keuletan untuk menghasilkan anak didik dengan perilaku yang diinginkan. (Martinis Yamin, 2011: 3).

Dengan menciptakan sistem tenaga kerja profesional, yaitu menetapkan tugas pokok dan peran pendidik dalam melaksanakan tugas pendidikan, maka pembahasan profesi pendidikan sangat erat kaitannya dengan kelangsungan pekerjaan mengajar dan mendidik. Salah satunya adalah kewajiban memberikan instruksi dan arahan kepada siswa secara tepat, akurat, dan sesuai protokol.

Menurut Kunandar (2009:46), profesionalisme adalah kondisi, arah, nilai, tujuan, dan kualitas kompetensi dan kewenangan yang terkait dengan kehidupan

seseorang. Profesionalisme tinggi, sedang, dan rendah, menurut Udin Syaefudin Saud (2010: 7). Profesionalisme tidak hanya mengacu pada sejauh mana seseorang tampak profesional atau penampilan pekerjaannya sebagai sebuah profesi, tetapi juga mengacu pada sikap dan dedikasi para profesional untuk melakukan pekerjaan mereka sesuai dengan standar dan kode etik profesional yang tinggi. Menurut Abuddin Nata (2010: 155), profesi adalah pekerjaan yang menunjukkan kompetensi tertentu yang dimiliki seseorang yang dijadikan mata pencaharian mereka.

Menurut pendapat yang dikemukakan di atas, jelas bahwa profesionalisme mengacu pada otoritas dan pengalaman seseorang dalam bidang pekerjaan tertentu, serta kepatuhannya pada norma moral dan etika tertentu. Oleh karena itu, setiap tugas harus diselesaikan dengan benar agar memahami tanggung jawab menghasilkan karya yang berkualitas.

Guru memainkan peran kunci dalam proses pendidikan, yang mempengaruhi apakah suatu negara akan bertahan. Bisa dikatakan, kehadiran guru yang melahirkan generasi muda sangat menentukan keberhasilan atau kegagalan suatu bangsa, hal ini terjadi karena guru memiliki dampak yang sangat langsung pada bagaimana siswa belajar. Guru yang membantu siswa mengungkap, mengelola, dan menyelesaikan masalah yang terkait dengan pengetahuan, sikap, dan nilai-nilai kehidupan mereka, oleh karena itu tergantung pada pengajar dan apakah mereka ingin membentuk siswanya menjadi orang yang baik atau buruk.

Staf pengajar bukanlah satu-satunya yang memikul kewajiban namun hal itu juga dialami oleh komponen pendidikan lainnya, seperti kepala madrasah, tenaga administrasi, bahkan orang tua yang bekerja sama dengan wali anak untuk menggalakkan prakarsa pendidikan.

Profesionalisme juga dapat dilihat sebagai suatu pandangan yang memandang bidang pekerjaan sebagai suatu pelayanan yang diberikan melalui kompetensi tertentu dan memandang keahlian tersebut sebagai sesuatu yang perlu diperbaharui secara terus-menerus dengan memanfaatkan pengetahuan baru. (Abuddin Nata. 2010: 155). Profesi dipraktikkan menggunakan pengetahuan yang

diperoleh melalui pengajaran akademik. Menurut Martinis Yamin profesional adalah seseorang yang melakukan pekerjaan berdasarkan pengetahuan, keterampilan, prosedur, dan teknik.

Pekerjaan profesional memerlukan pendekatan dan prosedur yang berlandaskan pada pengetahuan, merujuk pada layanan ahli, dan dilakukan sesuai dengan panggilan jiwa. Profesi ini juga membutuhkan pelatihan tambahan dalam sains dan teknologi yang berfungsi sebagai dasar pelaksanaan kegiatan. Penerapannya memerlukan aktivitas yang lebih melelahkan secara mental daripada menuntut secara fisik. Seorang pekerja yang terampil pasti akan menghasilkan hasil yang baik.

Adapun dalil-dalil yang berkaitan dengan peningkatan profesionalisme guru dalam kegiatan mengajar sebagai tenaga pendidik yaitu:

1) Qs. Al Imran ayat 110

كُنْتُمْ خَيْرَ أُمَّةٍ أُخْرِجَتْ لِلنَّاسِ تَأْمُرُونَ بِالْمَعْرُوفِ وَتَنْهَوْنَ عَنِ الْمُنْكَرِ
وَتُؤْمِنُونَ بِاللَّهِ وَلَوْ ءَامَنَ أَهْلُ الْكِتَابِ لَكَانَ خَيْرًا لَهُمْ مِمَّنْهُمُ الْمُؤْمِنُونَ
وَآكْثَرُهُمْ فَاسِقُونَ ﴿١١٠﴾

Artinya : “Kamu adalah umat yang terbaik yang dilahirkan untuk manusia, menyuruh kepada yang ma’ruf, dan mencegah dari yang munkar, dan beriman kepada Allah. Sekiranya Ahli Kitab beriman, tentulah itu lebih baik bagi mereka, di antara mereka ada yang beriman, dan kebanyakan mereka adalah orang-orang yang fasik”.
(Qs. Al-Imran : 110)

2) Qs. Al Imran ayat 104

وَلْتَكُنْ مِنْكُمْ أُمَّةٌ يَدْعُونَ إِلَى الْخَيْرِ وَيَأْمُرُونَ بِالْمَعْرُوفِ وَيَنْهَوْنَ عَنِ
الْمُنْكَرِ وَأُولَئِكَ هُمُ الْمُفْلِحُونَ ﴿١٠٤﴾

Artinya : “Dan hendaklah ada di antara kamu segolongan umat yang menyeru kepada kebajikan, menyuruh kepada yang ma’ruf dan mencegah dari yang munkar; merekalah orang-orang yang beruntung”. (Qs. Al-Imran : 1-4)

3). Dari Abu Hurairah Radhiyallahu ‘Anhu, Rasulullah Shallallahu ‘Alaihi wa Sallam bersabda:

مَنْ سُئِلَ عَنْ عِلْمٍ فَكْتَمَهُ أَجْمَ يَوْمَ الْقِيَامَةِ بِدِجَامٍ مِنْ نَارٍ

Artinya : “Siapa yang ditanya tentang suatu ilmu lalu ia menyembunyikannya, maka akan diberikan pada hari kiamat penutup mulut dari api neraka.” (HR. Abu Dawud)

Hadis di atas menjelaskan larangan menyembunyikan ilmu, oleh karena itu syarat menjadi guru harus beriman kepada Allah SWT, berilmu, memiliki ijazah, sehat jasmani agar dapat mengajar dengan penuh semangat, kebugaran jasmani merupakan penunjangnya, karena anak-anak biasanya memiliki panutan untuk diikuti, seorang guru yang berperilaku baik harus memberi contoh positif untuk anak didiknya.

Menurut Mulyana (2010:114) setiap profesi sekurang-kurangnya harus memenuhi empat (empat) syarat, yaitu pendidikan dan pelatihan yang memadai, dedikasi terhadap tanggung jawab profesinya, upaya untuk terus mengembangkan diri sesuai dengan kondisi lingkungan dan tuntutan perkembangan zaman, dan adanya standar etika yang harus dipenuhi, artinya guru haruslah seseorang yang telah mengenyam pendidikan dan pelatihan formal, serta memiliki pandangan filosofis dan sikap cerdas dalam menghadapi dan menjalankan tugasnya sebagai seorang pendidik. Karena mengajar adalah suatu panggilan yang sarat dengan kesetiaan dan tanggung jawab, maka guru adalah orang-orang yang telah dipersiapkan dan dipilih sesuai dengan standar. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa profesionalisme guru adalah kumpulan berbagai keterampilan atau kemampuan yang menuntut pengetahuan tentang gagasan dan konsep ilmiah yang rumit agar dapat menjalankan peran dan tugasnya sebagai guru dengan sebaik-baiknya. Dengan kata lain, guru yang berkualitas harus sangat terampil, berpendidikan baik, dan berpengalaman.

Kepribadian yang positif merupakan salah satu kualitas seorang guru profesional. Sederhananya, "kepribadian" mengacu pada kualitas bawaan seseorang yang terlihat melalui sikap dan perilaku dan membedakannya dari

orang lain. McLeod menggambarkan kepribadian sebagai kualitas yang dimiliki seseorang. Karakter dan identitas adalah dua kata yang dalam konteks ini memiliki makna yang sangat mirip dengan kepribadian.

Dalam kajian psikologi kepribadian, koordinasi atau kesatuan perilaku mental (pikiran, perasaan, dan lain sebagainya) dengan perilaku (tindakan aktual) merupakan prinsip dasarnya. Karakteristik ini secara fungsional menghubungkan individu, menyebabkan bertindak dengan cara tertentu dan konsisten. Julukan yang bertujuan untuk mencirikan kepribadian seseorang berkembang dari perilaku *psiko-fisik* (spiritual dan jasmani) yang khas dan gigih.

Oleh karena itu, seorang guru harus memiliki kepribadian yang positif agar dapat menjadi panutan yang baik bagi siswanya dan mengingat pentingnya guru profesional dalam pengajaran di madrasah, kehadiran guru yang berkualitas dalam pelaksanaan pengajaran di madrasah merupakan syarat yang dapat menjamin keberhasilan kegiatan belajar mengajar di madrasah. Motivasi ini berkembang sebagai akibat dari keinginan agar dapat menjadi panutan positif. Siswa memiliki harapan nyata ketika guru yang berkualitas kehadiran guru yang berkualitas tentunya akan memberikan dampak manfaat yang besar,

Guru profesional harus mampu melaksanakan kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan model pembelajaran yang kreatif, baru, dan menyenangkan. Pendidik profesional dapat meningkatkan signifikansi kegiatan pendidikan, atau dengan kata lain, apa yang dipelajari siswa. Pendidik profesional mampu berkomunikasi secara efektif baik dengan peserta didik maupun pendidik lainnya. Guru profesional dapat menawarkan konten yang menarik, yang mencegah siswa bosan saat berpartisipasi dalam kegiatan kelas.

Keberadaan seorang guru di tengah kehidupan manusia sangatlah penting; tanpa seorang guru atau seseorang yang dapat ditiru atau menjadi model untuk belajar dan berkembang. Seorang guru pada hakikatnya adalah orang yang berbudi luhur dan dikagumi banyak orang. Guru adalah orang yang mengajar memberikan informasi dan pengalaman, dan menanamkan nilai-nilai, budaya, dan agama dalam tugas mereka. Guru adalah orang pertama yang bertugas membimbing, mengajar, dan mendidik peserta didik untuk mendewasakan di

lembaga pendidikan. Peserta didik diharapkan mampu hidup dan berkembang dalam proses pendidikan di sekolah dengan bekal berbagai pengetahuan dan pengalaman yang tertanam dalam diri mereka.

Tidak selalu mudah bagi guru untuk mencoba membimbing, mengajar, dan melatih siswa. Pekerjaan guru tidak diragukan lagi mengandung kekurangan dan kesalahan karena menuntut keahlian dan keseriusan yang tinggi. Akibatnya, menjadi seorang guru membutuhkan kesungguhan dan keahlian. Guru tentunya berusaha untuk secara bertahap menghilangkan kekurangan dan keterbatasan dalam pengembangan tanggung jawabnya sebagai pengajar.

Tujuan dari kegiatan pendidikan haruslah untuk meningkatkan prestasi siswa. Namun, di antara para siswa ada beberapa yang berprestasi atau tidak sama sekali. Jika dibandingkan dengan siswa yang tidak memiliki ketiga kemampuan dasar tersebut, siswa yang memiliki kemampuan kognitif, psikomotorik, dan emosional tentu akan lebih mudah diatur, dididik, dan dilatih.

Guru profesional adalah seseorang yang memiliki keahlian dan pengetahuan khusus dalam bidang pendidikan keguruan sehingga dapat melaksanakan kewajiban dan fungsinya sebagai guru secara maksimal. Seseorang yang telah memperoleh pelatihan, pendidikan, dan persiapan yang diperlukan untuk melaksanakan tugas dan fungsi guru pendidikan formal yang lebih tinggi diperlukan untuk mengembangkan keterampilan. (Uzer, 2010: 15)

2. Jenis-Jenis Profesionalisme Guru

Guru memainkan peran penting dalam bidang pendidikan guru yang bertalenta tidak didukung oleh sumber daya yang memadai juga dapat mengakibatkan kinerja yang kurang optimal. Dengan kata lain, guru berada di garis depan inisiatif untuk meningkatkan standar pelayanan dan prestasi pendidikan. Efektivitas guru memiliki korelasi yang kuat dengan kualitas layanan sistem pendidikan secara keseluruhan. Untuk itu, upaya peningkatan tersebut diperlukan untuk meningkatkan kualitas dan profesionalisme guru, khususnya dengan mewajibkan sertifikasi guru. Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 Tentang Guru dan Dosen (UUGD) disahkan pada bulan Desember dan

menyatakan: sertifikasi mengacu pada tata cara pemberian gelar akademik kepada dosen dan guru yang bersangkutan telah menunjukkan penguasaan atas dua hal yang diperlukan (syarat minimal pendidikan dan penguasaan kompetensi guru). Peninjauan yang cermat dan menyeluruh terhadap semua faktor yang diperlukan untuk menciptakan guru yang berdisiplin, kompeten, dan profesional diperlukan sebelum mengeluarkan surat keterangan pendidikan sebagai bukti penguasaan kompetensi minimum sebagai guru. berdasarkan persyaratan untuk tinjauan menyeluruh dan terperinci tersebut. UUGD adalah tata cara penyerahan sertifikat pendidik kepada guru atau dosen, sebagaimana dimaksud dalam pasal 1 ayat (11). Sebagaimana disebutkan dalam pasal 1 angka 12 mengenai pengertiannya, sertifikat pendidik adalah dokumentasi formal yang mengakui instruktur sebagai tenaga profesional. Guru harus mampu merancang dan melaksanakan proses pembelajaran secara profesional. Tanggung jawab guru adalah membimbing kegiatan belajar siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran, guru harus mampu mengkomunikasikan informasi instruksional secara efektif dan selalu mengikuti perkembangan di bidang studi mereka. (Saekhan, 2008:148)

3. Jenis-jenis pengembangan profesional bagi guru

Pertumbuhan guru harus berkelanjutan. Saat merancang program pengembangan, kebutuhan guru dipertimbangkan. Menurut Permeneg PAN dan RB Nomor 16 Tahun 2009, komponen kegiatan pengembangan keprofesian berkelanjutan meliputi: (a) Pengembangan diri, yang dapat dicapai melalui diklat fungsional dan/atau kegiatan kolektif guru untuk meningkatkan kompetensi dan profesionalisme mereka, seperti lokakarya atau kegiatan bersama, partisipasi dalam kegiatan ilmiah, dan kegiatan kolektif lainnya yang terkait dengan tugas dan kewajiban guru.

Ada banyak jenis pengembangan profesional yang disarankan oleh para ahli agar dapat digunakan oleh para guru. Ada berbagai model pengembangan Profesi guru menurut Richard dan Lockhart (2000:37), antara lain: (1) *conference presence* (partisipasi konferensi), (2) *workshop* dan seminar, (3) *reading group* (kelompok membaca), (4) observasi sejawat, (5) menulis buku harian/jurnal

pengajaran, (6) kerja proyek, (7) penelitian tindakan kelas, (8) portofolio pengajaran, dan (9) pendampingan (*mentoring*).

Beberapa program pengembangan profesi guru ditawarkan oleh Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar Kementerian Pendidikan Nasional. Ini termasuk program peningkatan pendidikan atau kualifikasi guru, program sertifikasi, program pelatihan terpadu berbasis kompetensi, program supervisi pendidikan, program pemberdayaan MGMP, simposium guru, dan program konvensional lainnya.

Enam model atau metode tambahan dimasukkan oleh Diaz dan Maggioli (2003: 8). Ini termasuk rencana konferensi, pembinaan rekan, penelitian tindakan kelas, kelompok belajar kolaboratif, jurnal diskusi, rencana pengembangan pribadi (*individual development plan*). Selain itu, Castetter (dalam Saud, 2009) memberikan lima model pengembangan profesionalisme guru: (1) pengembangan staf terbimbing individu; (2) observasi atau penilaian; (3) keterlibatan dalam proses pengembangan atau perbaikan; dan (5) pemeriksaan (penyelidikan).

Dalam Undang-Undang Nomor 74 Tahun 2008 tentang guru terbagi menjadi dua bagian, yaitu peningkatan kompetensi baik guru yang belum memenuhi syarat S1 atau D-IV maupun yang sudah. Program sarjana pendidikan tinggi di perguruan tinggi yang menyelenggarakan program pendidikan staf pengajar dan/atau program pendidikan non-kependidikan membantu guru yang belum memenuhi persyaratan gelar sarjana untuk mengembangkan dan meningkatkan kredensial akademik mereka. Seorang guru yang kompeten juga harus memiliki pengetahuan, keterampilan, dan perilaku untuk maju dalam pekerjaannya. Kemampuan berpikir, seperti terampil mengumpulkan informasi, mengolah informasi, mengambil keputusan, memecahkan masalah, mampu bersosialisasi yang meliputi mampu berkomunikasi secara lisan, menulis dengan jelas, dan bekerja sama dengan orang lain. Kualifikasi akademik, termasuk kemampuan untuk mengenali dan mengkorelasikan, membuat dan menguji hipotesis, dan melakukan penelitian, kompeten dalam bidang usahanya memiliki pengetahuan di bidang komputer, akuntan, dan lain-lain.

Untuk meningkatkan keterampilan dan meningkatkan karir guru dapat melakukan hal-hal berikut:

- a. Menghadiri dan berpartisipasi dalam forum atau kegiatan ilmiah profesional (seminar, simposium, pelatihan, dan lain-lain);
- b. Menciptakan karya ilmiah, populer, seni, atau teknologi; dan
- c. Melakukan penelitian dan evaluasi karya profesional baik secara individu maupun bersama-sama.

Di antara tindakan tambahan yang dapat diambil oleh guru untuk meningkatkan kompetensinya adalah sebagai berikut:

- a. Pelatihan internal—juga dikenal sebagai "pelatihan di dalam rumah" (IHT)—dilakukan di sekolah, kelompok kerja guru, atau di lokasi lain yang memiliki ruang pelatihan tertentu. Tujuan dari IHT adalah untuk memastikan bahwa guru yang memiliki kompetensi tertentu dapat menerapkan keterampilan tertentu dalam peningkatan kompetensi dan karir mereka.
- b. Program Magang: Program magang dipilih karena keterampilan tertentu membutuhkan pengalaman kerja nyata.
- c. Sekolah yang baik dan buruk dapat bekerja sama melalui kerja sama sekolah. Pembinaan melalui mitra adalah ide yang bagus karena beberapa kualitas atau keuntungan khusus yang dimiliki mitra, seperti mengelola kelas atau sekolah.
- d. Pembelajaran jarak jauh—tanpa kehadiran guru—dibuat karena tidak semua instruktur—terutama mereka yang tinggal di lokasi yang jauh—dapat mengikuti pelatihan di lokasi pembinaan seperti di luar ibu kota kabupaten atau provinsi.
- e. Kursus singkat di universitas atau lembaga pendidikan lainnya dimaksudkan untuk melatih dan meningkatkan kemampuan guru dalam berbagai hal, seperti penelitian tindakan kelas, karya ilmiah, pengorganisasian, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran. Pelatihan khusus diberikan sebagai tanggapan terhadap kebutuhan pribadi atau terkait dengan kemajuan terkini dalam bidang ilmiah.

- f. Pembinaan internal sekolah: Pembinaan ini dilakukan melalui rapat dinas, rotasi tugas mengajar, pemberian tugas tambahan internal, dan diskusi dengan rekan kerja oleh kepala sekolah dan guru dengan otoritas pembinaan.
- g. Dengan memberikan tugas belajar kepada guru yang berkualitas tinggi untuk diselesaikan baik di dalam negeri maupun di luar negeri, guru dapat mengikuti pendidikan di luar kelas. Pendidikan lebih lanjut akan membuat guru pembinaan yang dapat membantu guru lain dengan inisiatif pengembangan profesional.
- h. Kegiatan seminar memberikan kesempatan kepada guru untuk berbicara tentang masalah terkini dalam peningkatan standar pendidikan dengan para profesional lain di bidang mereka. Diskusi masalah pendidikan akan memungkinkan guru menemukan solusi untuk masalah yang mereka hadapi terkait pembelajaran siswa mereka di sekolah atau masalah yang berkaitan dengan pengembangan kompetensi dan karir mereka.
- i. Workshop: Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk membuat produk yang membantu pembelajaran, pengembangan kompetensi, dan peningkatan karir.
- j. Semua jenis penelitian, termasuk penelitian tindakan di kelas, penelitian eksperimental, dan penelitian lainnya, semuanya mungkin dilakukan. Membuat buku pelajaran dan sumber pendidikan lainnya Bidang pendidikan membuat buku pelajaran dan sumber pendidikan lainnya.
- k. Guru dapat membuat berbagai media pembelajaran, seperti media peraga, alat praktikum dasar, sumber ajar elektronik, dan animasi pembelajaran.

Konsep *profesionalisme* guru tentu bukan hal baru bagi dunia pendidikan. Profesional adalah bentuk pendek dari profesi, yang merupakan kata yang menunjukkan suatu posisi. Seorang profesional adalah seseorang yang secara efektif dapat melakukan tugas-tugas yang terkait dengan posisinya baik pada tingkat teoritis maupun praktis. Seorang guru profesional adalah seseorang yang memenuhi syarat untuk melakukan tugas-tugas yang terkait dengan peran guru.

Jika dicermati lebih detail, profesionalisme guru memiliki sejumlah ciri. Rebore (1991) mengutip pemahaman dan penerimaan tanggung jawab

penyelesaian pekerjaan sebagai dua dari enam kualitas seorang guru profesional. kemampuan untuk bekerja dengan baik dengan anggota masyarakat, termasuk orang tua, guru, dan siswa. kemampuan untuk terus mengembangkan visi dan postur seseorang memprioritaskan melayani. mengendalikan, mencekik, dan mendorong siswa perilaku pola. menerapkan kode etik.

Sementara itu, Glickman (1981) menawarkan kualitas seorang guru yang berkompoten dari dua segi, yaitu kapasitas berpikir abstrak (*abstraction*) dan komitmen (*commitment*). Guru profesional memiliki komitmen yang tinggi dalam menyelesaikan tugas dan memiliki tingkat pemikiran abstrak yang tinggi, yang meliputi kemampuan mengkonstruksi pemikiran, menangkap, mengenali, dan memecahkan berbagai jenis kesulitan yang ditemukan dalam penugasan. Keinginan yang kuat untuk menyelesaikan tugas atas dasar rasa tanggung jawab yang mendalam dikenal sebagai komitmen.

Lebih jauh lagi, menurut Walker (1992), seorang guru bisa menjadi profesional jika mereka terampil dalam apa yang mereka lakukan dan terus bekerja untuk memperbaiki diri. Menurut Glatthorn (1990), ketika mengkaji profesionalisme seorang guru, penting untuk mempertimbangkan kualitas komitmen dan kewajiban (tanggung jawab), serta kemandirian (otonomi).

Tak perlu dikatakan bahwa membahas keprofesionalan guru memerlukan pembahasan kegiatan pengembangan keprofesionalan guru, kategori utama kegiatan pengembangan profesional guru adalah: 1) Pengembangan intensif yaitu jenis pengembangan yang diberikan kepemimpinan kepada guru dan difokuskan pada kebutuhan guru. Strategi ini biasanya diterapkan dalam satu set terorganisir dimulai dengan perencanaan, pelaksanaan, evaluasi, dan pertemuan kembali atau refleksi. Penggunaan pendekatan pembangunan meliputi pelatihan, penataran, seminar, lokakarya, dan kegiatan serupa. 2) Pengembangan kooperatif yaitu jenis pengembangan guru yang melibatkan kerja tim dengan guru lain sebagai bagian dari proses yang terstruktur. Tujuannya adalah untuk meningkatkan kompetensi profesional guru dengan menawarkan umpan balik, nasehat, saran, atau dukungan teman sebaya. Penggunaan rapat KKG atau MGMP/MGBK sebagai sarana pengembangan juga dimungkinkan.

Untuk mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, dan mengevaluasi siswa yang menempuh pendidikan formal, guru adalah pendidik yang berkualitas. Secara sederhana, guru adalah orang yang mengajar siswa. Guru adalah setiap orang yang memiliki otoritas dan tanggung jawab untuk mengajar siswa, baik secara individu maupun kolektif, baik di dalam maupun di luar kelas. Pada pasal 1 ayat (1) Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang guru dan dosen menyatakan bahwa guru adalah pendidik profesional yang bertanggung jawab utama untuk mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi siswa di jalur pendidikan formal anak usia dini.

Peraturan Pemerintah (PP) No. 74 Tahun 2008 tentang Guru mengatakan bahwa guru adalah:

- a. guru itu sendiri, termasuk guru kelas, guru mata pelajaran, dan guru bimbingan dan penyuluhan atau bimbingan karir;
- b. guru yang memiliki tanggung jawab tambahan sebagai kepala sekolah; dan
- c. guru yang melakukan pengawasan. Menurut Permendiknas nomor 16 tahun 2007, seorang guru juga harus memiliki sejumlah kualifikasi akademik. Seorang guru harus telah menyelesaikan pendidikan atau pelatihan keguruan formal pada jenjang yang sesuai (PAUD, TK, RA, SD, MI, SMP, MT, dan SMA/MA).

Menurut Mudhofir, ada enam tanggung jawab guru dalam pengembangan profesinya:

- a. Bekerja sebagai pengajar;
- b. Bertindak sebagai pembimbing;
- c. Mengelola kelas;
- d. Mengembangkan kurikulum;
- e. Mengembangkan karir mereka; dan
- f. Membina hubungan dengan masyarakat.

Sebaliknya, Syaefudin menyebutkan tugas dan tanggung jawab utama guru:

- a. Instruktur;
- b. Instruktur dan juga Pendidik;
- c. Pengajar, Pendidik, dan Agen Pembaharuan dan Pembangunan Masyarakat; dan
- d. Guru dengan Kewenangan Ganda sebagai Pendidik Profesional dengan Bidang Keahlian Lain sebagai Pendidikan.

Roestiyah N. K. (1989) menyatakan bahwa tugas utama guru adalah sebagai berikut:

- a. memberikan pengetahuan, keterampilan, dan pengalaman praktis budaya kepada siswa;
- b. menumbuhkan kepribadian siswa yang sesuai dengan nilai-nilai kebangsaan;
- c. mendidik siswa untuk menjadi warga negara yang bertanggung jawab, memiliki kemampuan untuk mengawasi dan menegakkan disiplin baik bagi dirinya sendiri maupun bagi orang lain;
- d. berfungsi sebagai media dan perantara pembelajaran bagi siswa; dan
- e. membimbing siswa untuk menjadi warga negara

Usman (2001: 10–11) mengusulkan agar guru dapat menggunakan strategi berikut:

1. Strategi harga diri, guru harus lebih fokus membantu siswa mengembangkan rasa harga diri, selain mendorong siswa untuk mempelajari konten ilmiah, guru juga harus memberikan perhatian yang sama untuk membantu siswa menciptakan sikap positif.
2. *Strategi imajinatif*, peningkatan *problem solving*, *brainstorming*, *inquiry*, dan *role acting* adalah beberapa rekomendasi untuk strategi ini.
3. Klarifikasi nilai dan pertumbuhan prinsip-prinsip moral, tujuan utamanya adalah pertumbuhan pribadi, dan pendekatan yang komprehensif dan humanistik adalah kunci untuk membuka potensi orang untuk aktualisasi diri.

4. Talenta menempatkan fokus pada inisiatif untuk membantu siswa mencapai potensi penuh mereka.
5. Teknik inkuiri memberi siswa kesempatan untuk melibatkan proses kognitif mereka untuk mempelajari ide atau prinsip ilmiah, mengembangkan kapasitas intelektual mereka.
6. Strategi teka-teki visual, strategi ini membantu siswa menjadi lebih termotivasi dan tertarik dalam percakapan kelompok kecil. Strategi ini secara signifikan meningkatkan kapasitas seseorang untuk berpikir kritis dan kreatif.
7. Strategi sinektik ini berfokus pada kemampuan siswa untuk menciptakan berbagai bentuk yang memungkinkan mereka untuk mengakses kecerdasan mereka dan mengekspresikan kreativitas mereka.

Dalam tulisannya tahun 2013 tentang pengembangan profesi guru, Syaefudin menyatakan bahwa guru memiliki kewenangan ganda sebagai pendidik profesional dengan keahlian bidang di luar pendidikan. Guru memiliki banyak peran, termasuk guru, guru, pendidik, dan agen pembaharuan dan pembangunan masyarakat.

Salah satu kriteria seleksi harus kompetensi. Menurut Pasal 10 UU No. 14 Republik Indonesia (2005) Tentang Guru dan Dosen, kualitas yang dibutuhkan dari guru termasuk kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial, dan kompetensi profesional.

E. Mulyasa (2016:76) mengatakan kompetensi pedagogik adalah kemampuan guru untuk mengawasi pembelajaran siswa. Kompetensi ini mencakup hal-hal seperti pemahaman pandangan pendidikan atau landasan pendidikan, pemahaman siswa, rancangan kurikulum, pelaksanaan pembelajaran yang edukatif dan dialogis, pemanfaatan teknologi pembelajaran, evaluasi hasil belajar (EHB), dan pengembangan strategi pengajaran.

Menurut Arifin (1991:45), istilah "profesi" berasal dari kata "profession", yang berarti "suatu pekerjaan yang memerlukan keterampilan yang diperoleh

melalui pelatihan atau pendidikan." Dia melihat karir sebagai spesialisasi dalam bidang kemampuan yang diperlukan untuk melakukan tugas tertentu.

Untuk meningkatkan profesionalisme guru, peningkatan mutu guru diperlukan, baik dari segi sikap maupun kompetensi yang diperlukan. Jadi, untuk menjadi profesional, seorang guru harus memenuhi beberapa standar:

1. Prestasi akademik
2. Kemahiran
3. Sertifikasi pendidik
4. Kebugaran jasmani
5. Kemampuan untuk memenuhi tujuan pendidikan pemerintah.

Sedangkan Djojonegoro (1998: 350) menyatakan bahwa *profesionalisme* di tempat kerja dipengaruhi oleh tiga unsur pokok, yaitu:

- 1) Memiliki pengetahuan yang merupakan hasil penyusunan program pendidikan;
- 2) Memiliki kemampuan untuk mengembangkan bakat diri sendiri
- 3) Menerima gaji yang cukup sebagai imbalan atas pengetahuan

Pembentukan karakter perlu dilakukan guru baik di dalam kelas maupun di luar misalnya sikap guru dalam meningkatkan pelayanan, menambah pengetahuan, memberikan arahan, nasehat, dan inspirasi kepada anak didik, dan pemodelan pakaian yang sesuai, ucapan, dan keterampilan interpersonal dengan mereka serta dengan rekan dan seluruh masyarakat. (Yunus, 2009: 3-6).

Menurut Sahertian (1994:35) guru profesional memiliki sifat-sifat sebagai berikut, antara lain:

- a. Mentaati hukum dan peraturan
- b. Menjunjung tinggi dan meningkatkan pergaulan profesi
- c. Membimbing siswa)
- d. Cinta kerja
- e. Menunjukkan kemandirian dan rasa tanggung jawab

- f. Membina lingkungan yang positif di tempat kerja atau sekolah
- g. Setia kepada pemimpin sekaligus patuh.

4. Konsep Kompetensi

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), "kompetensi" didefinisikan sebagai kemampuan, pengetahuan, keahlian, dan kemampuan untuk membuat keputusan. Namun, kompetensi mengacu pada kumpulan kemampuan, pengetahuan, dan perilaku yang harus dimiliki, internalisasi, dan dikuasai pendidik untuk melakukan tugasnya dengan baik. profesionalisme. Pengetahuan, keterampilan, dan perilaku merupakan alat-alat yang membentuk kompetensi, sebagaimana dinyatakan dalam definisi sebelumnya. Kompetensi guru akan terbentuk jika guru memiliki, menginternalisasi, dan menguasai alat tersebut. Namun, dalam UU Guru dan Dosen, kompetensi mengacu pada kumpulan pengetahuan, kemampuan, dan perilaku yang harus dimiliki, dihayati, dan dikuasai oleh guru dan dosen dalam menjalankan tugas profesinya. Gordon, 2008: 39) Setelah melihat definisi kompetensi di atas, jelaslah bahwa kompetensi mengacu pada kemampuan dan keahlian seorang guru dalam menjalankan tugasnya sebagai guru. Karena kompetensi berbeda dengan kompetensi, kompetensi mengacu pada kinerja dan tindakan yang beralasan untuk memenuhi persyaratan tertentu. Kemampuan untuk melakukan apa yang diajarkan juga disebut kompetensi. Seorang guru dapat dinilai berdasarkan empat kompetensi, menurut UU No. 14 Tahun 2005: kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial, dan kompetensi profesional.

Taksonomi kompetensi yang sederhana terdiri dari standar kinerja, standar proses, dan standar konten. Standar isi membahas pengetahuan, kemampuan, dan sikap yang terlibat dalam kegiatan pelatihan. Standar proses mencakup transformasi pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang diperlukan, serta daya dukung fasilitas. mengenai standar penampilan, atau kriteria kinerja. Ada tiga jenis kemampuan: kemampuan utama, atau kemampuan inti, kemampuan pendukung, dan kemampuan lain yang mendukung kedua kemampuan utama.

Kesadaran sosial, fleksibilitas, dan pemikiran jangka panjang adalah keterampilan tambahan. Menurut Danim S. (2008), guru harus memiliki berbagai keterampilan pribadi, ilmiah, sosial, teknologi, dan spiritual untuk memenuhi standar profesi guru, seperti penguasaan materi, pemahaman siswa, pembelajaran pendidikan, pengembangan pribadi, dan profesionalisme. Dari beberapa pengertian di atas, jelaslah bahwa kompetensi guru mengacu pada kemampuan, kecakapan, dan kewenangan seseorang dalam melaksanakan tugasnya sebagai guru secara moral dan profesional. Menurut Muliasa (2012),

5. Kompetensi Pendidik Dalam Undang-Undang

a) Kompetensi Profesional

Untuk meningkatkan kompetensi profesional, lembaga, kelompok guru, dan individu guru harus memiliki kebutuhan. Tujuan peningkatan kompetensi adalah untuk mendorong, melestarikan, dan meningkatkan efektivitas guru sebagai pendidik. Peningkatan profesionalisme guru perlu terus diupayakan, oleh karena itu diperlukan prakarsa ke arah tersebut. Kemudian, perlu meningkatkan kompetensi profesional instruktur secara metodis, yang memerlukan perencanaan yang matang, implementasi yang efisien, dan evaluasi yang objektif.

Menurut Pidarta, beberapa hal yang dapat dilakukan untuk meningkatkan profesionalitas guru adalah sebagai berikut:

- a) Meningkatkan kualitas dan kemampuan dalam pelaksanaan proses pembelajaran;
- b) Berbicara tentang rencana pembelajaran;
- c) Berbicara tentang substansi materi pembelajaran;
- d) Berbicara tentang proses belajar mengajar, termasuk evaluasi pengajaran;
- e) Melihat aktivitas rekan sejawat di kelas. Menulis artikel, menulis laporan penelitian, menulis makalah, dan menulis laporan atau review buku adalah kompetensi. Dalam bahasa Inggris, kemampuan adalah singkatan dari kemampuan. Kualitas berasal dari kata Inggris "kompetensi", yang berarti kemampuan atau keterampilan. Menurut Undang-Undang Nomor 14 Tahun

2005 Tentang Guru dan Dosen, kompetensi didefinisikan sebagai kumpulan pengetahuan, kemampuan, dan perilaku yang harus dimiliki, dihayati, dikuasai, dan disadari oleh guru atau pendidik dalam rangka melaksanakan tugas profesinya. tugas.

Kompetensi, menurut Mulyasa (2013: 24), adalah kemampuan untuk menyelesaikan tugas serta memiliki sikap, pengetahuan, dan apresiasi (penghargaan) yang diperlukan untuk mencapai keberhasilan. Walau bagaimanapun, Mulyasa berpendapat bahwa kompetensi guru yang normal terdiri dari kombinasi kemampuan pribadi, ilmu pengetahuan, sosial, teknologi, dan spiritual. Kompetensi, menurut Jejen Musfah, mengacu pada pengetahuan dan kemampuan seseorang dalam bidang yang mereka geluti.

Dari beberapa definisi di atas, jelaslah bahwa kompetensi mengacu pada seperangkat keahlian, kecakapan, dan keterampilan yang menunjukkan kualitas seseorang di bidang kerjanya. Berdasarkan UU No. 14 Tahun 2005 Tentang Guru dan Dosen, seorang guru harus memiliki semua kompetensi yang diperlukan untuk dianggap memenuhi syarat untuk mengajar. Pertama, kompetensi pedagogik harus merupakan salah satu dari sedikitnya empat kompetensi, bersama dengan kompetensi kepribadian tingkat ketiga. Kemampuan profesional nomor empat, keterampilan sosial.

b) Kompetensi Pedagogik

Menurut Standar Nasional Pendidikan, Pasal 28 ayat (3) huruf a menyatakan bahwa kompetensi pedagogik merujuk pada kemampuan seorang guru dalam mengelola pembelajaran siswa, yang mencakup memahami siswa, merencanakan dan melaksanakan pembelajaran, menilai hasil pembelajaran, dan membina perkembangan siswa untuk memaksimalkan potensi mereka.

Kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran memerlukan pertimbangan yang cukup besar dari sudut pandang pedagogis. Hal ini penting karena pendidikan di Indonesia dianggap kurang oleh sebagian orang, kering dari perspektif pedagogis, dan terkesan lebih berorientasi mekanis di sekolah, yang

menyebabkan anak-anak menjadi stunting karena tidak memiliki dunianya sendiri. Sistem pendidikan mekanik dikritik oleh Freire; dalam pandangannya, ini lebih tentang penjajahan dan penindasan daripada pemberdayaan dan emansipasi, dan perlu dimodifikasi. Dia juga mengatakan bahwa mendongeng adalah aspek mendasar dari cara belajar saat ini. Guru memandang siswa sebagai wadah yang akan diisi air (ilmu). Akibatnya, pendidikan tampaknya menjadi bentuk tabungan, dengan guru berperan sebagai "penabung" dan murid sebagai "celengan". Dalam proses pembelajaran, guru adalah topik dan siswa adalah objeknya. Freire memberikan alternatif metode instruksi bank. Ia merujuk pendidikan dialogis dan pendekatan pembelajaran sebagai proses penyadaran. Dalam kajian ini, guru harus memiliki keterampilan yang diperlukan untuk mengelola pembelajaran dan mengubah paradigma pembelajaran ala bank dengan ciri-ciri tersebut menjadi pembelajaran yang dialogis dan bermakna. (Paulo, 1993: 76)

Salah satu kualitas pedagogik yang dibutuhkan guru adalah pemahaman siswa. Guru perlu mengetahui setidaknya empat hal tentang siswa mereka: tingkat kecerdasan mereka, tingkat kreativitas mereka, tingkat kecacatan fisik mereka, dan tahap pertumbuhan kognitif mereka.

Kualitas individu tersebut di atas (tingkat kecerdasan, kreativitas, keterbatasan fisik, dan perkembangan kognitif) dapat dikategorikan ke dalam tiga kelompok dalam hal belajar siswa, yaitu: normal, sedang, dan tinggi. Saat membuat kurikulum dan mengembangkan pembelajaran, termasuk yang dibuat oleh Dinas Pendidikan dan oleh sekolah atau organisasi pendidikan lainnya, penting untuk mempertimbangkan pengelompokan siswa.

Untuk melaksanakan pembelajaran, guru perlu memperoleh berbagai keterampilan pedagogis, termasuk desain pembelajaran. Identifikasi kebutuhan, penciptaan kompetensi dasar, dan pembuatan program pembelajaran adalah tiga tugas minimal yang membentuk desain pembelajaran. (Mulyasa, 2012: 100)

Kebutuhan adalah kekosongan antara kondisi ideal dan nyata, atau persyaratan yang harus dipenuhi untuk mencapai tujuan. Pada titik ini, sebaiknya seorang guru melibatkan siswa dalam mengidentifikasi, menyatakan, dan

merumuskan kebutuhan belajar, sumber daya yang tersedia, dan potensi hambatan yang mungkin timbul selama kegiatan pembelajaran. Hanya mata kuliah yang terbiasa terlibat yang dapat menyesuaikan tingkat keterlibatan mahasiswa berdasarkan kematangan dan bakat. Di antaranya, identifikasi kebutuhan berupaya menarik dan menggugah siswa agar memiliki rasa memiliki dan inklusi dalam kegiatan pembelajaran.

Elemen kunci yang harus dikembangkan dalam pembelajaran adalah kompetensi, yang merupakan sesuatu yang dicita-citakan oleh siswa. Kompetensi memegang peranan penting dalam menentukan jalannya pembelajaran. Topik materi yang akan dipelajari, teknik dan media pembelajaran, serta saran penilaian semuanya akan diwujudkan melalui kompetensi yang tidak ambigu.

Setiap kompetensi harus terdiri dari seperangkat informasi, kemampuan, keyakinan, dan sikap yang muncul dalam pola pikir dan perilaku seseorang (keterampilan berpikir). Berdasarkan rangkaian di atas, pengembangan kompetensi mencakup menjawab pertanyaan tentang kecerdasan (IQ), emosi (EI), dan kreativitas (CI), yang semuanya harus diarahkan untuk mengembangkan kecerdasan spiritual (SI). Dengan demikian, ada hubungan antara keterampilan yang dipelajari anak-anak di sekolah dengan keterampilan yang dibutuhkan di tempat kerja dan kehidupan sehari-hari di masyarakat.

Untuk dapat dinilai sebagai hasil belajar yang mengacu pada pengalaman nyata, tujuan pembelajaran dan tingkat penguasaan yang akan digunakan sebagai kriteria pencapaian harus dijelaskan kepada siswa. Tujuan ini harus dibuat berdasarkan tujuan yang telah ditetapkan dan berdampak pada kompetensi yang diuji. Kinerja siswa harus dievaluasi secara objektif, berdasarkan kinerja mereka sendiri. Oleh karena itu, dalam pembelajaran yang dirancang berdasarkan kompetensi, evaluasi tidak dilakukan berdasarkan faktor subyektif. Mulyasa, 2012: 101).

Rencana pelaksanaan pembelajaran dapat dibuat dengan membuat program pembelajaran jangka pendek yang mencakup komponen kegiatan pembelajaran dan cara menjalankan program. Program mencakup keterampilan dasar, materi umum, metode dan prosedur, media dan sumber belajar, waktu belajar, dan

sumber daya tambahan. Pada dasarnya, rencana pelaksanaan pembelajaran adalah sistem yang terdiri dari komponen komunikator yang berinteraksi satu sama lain dan menyediakan tahapan pelaksanaan yang diperlukan untuk mencapai tujuan atau meningkatkan keterampilan. Kegiatan pembelajaran di kelas dipengaruhi secara positif oleh program pembelajaran karena setiap kerangka pembelajaran telah ditetapkan sejak awal. Menurut Muliasa (2012),

c) Kompetensi Kepribadian

Guru sebagai pendidik yang tanggung jawab utamanya mengajar, memiliki ciri-ciri kepribadian yang sangat berpengaruh terhadap keberhasilan pertumbuhan pembangunan sumber daya manusia. Bagi siswa dan masyarakat, karakter guru yang kuat akan menjadi contoh, membuat mereka merasa menjadi seseorang yang "dihormati" dan "ditiru". Unsur yang paling menentukan bagi efektifitas belajar siswa adalah kepribadian guru. (Syawal, 2010: 3).

Menurut Zakiah Daradjat (1972: 83), kepribadian seorang guru akan menentukan baik atau tidaknya ia sebagai sosok "pelatih" dan "pendidik" bagi murid-muridnya, atau justru menghancurkan masa depan mereka. Menurut Syaiful Sagala (2009:34) Guru harus memiliki sikap dan kepribadian yang komprehensif yang dapat menjadi teladan sepanjang hidupnya jika ingin menjadi teladan bagi murid-muridnya. Karena guru harus selalu bekerja untuk membuat keputusan yang cerdas dan mengambil tindakan yang akan meningkatkan wibawa dan reputasinya, terutama di mata siswanya.

Menurut Ihsan (2003: 23), kompetensi pribadi mencakup kemampuan untuk membangun kepribadian sendiri, kemampuan untuk berkomunikasi dan berinteraksi dengan orang lain, dan kemampuan untuk memberikan bimbingan dan konseling. Penampilan luar guru yang disiplin, menarik, tanggung jawab, komitmen, dan teladan dikaitkan dengan kompetensi pribadi.

Pada dasarnya, mayoritas guru di Indonesia menyadari bahwa profesi mereka adalah pengabdian kepada Tuhan Yang Maha Esa, masyarakat, negara, dan umat manusia secara keseluruhan. Pendidik Indonesia yang berjiwa Pancasila

dan berkomitmen pada UUD 1945 juga harus mewujudkan cita-cita Proklamasi Kemerdekaan RI 17 Agustus 1945. Oleh karena itu, para pendidik di Indonesia diminta untuk melakukan pekerjaan mereka dengan berpegang teguh pada prinsip-prinsip ini sebagai kode etik. Ada kode etik yang berlaku untuk semua pekerjaan, tetapi belum ada definisi yang disepakati untuk kode etik guru.

Dalam sambutan pembukaan Kongres PGRI ke XIII, Basuni menyatakan bahwa landasan moral profesinya sebagai guru adalah Kode Etik Guru Indonesia. Pasal 28 Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1974 tentang Pokok-Pokok Kepegawaian menyatakan bahwa "Pegawai Negeri Sipil memiliki kode etik sebagai pedoman sikap, tingkah laku, dan perbuatan baik di dalam maupun di luar dinas." Pasal ini menjelaskan bahwa sebagai aparatur negara, abdi masyarakat, dan abdi masyarakat, Pegawai Negeri Sipil semuanya memperlihatkan sikap, tingkah laku, dan perbuatan mereka dalam kehidupan sehari-hari mereka di tempat kerja dan dalam interaksi etika. Kode etik berfungsi sebagai dasar moral dan seperangkat standar untuk sikap, tingkah laku, dan tindakan seseorang, terutama dalam hal bagaimana guru profesional melakukan aktivitas sehari-hari.

Hal ini membutuhkan pengembangan kode etik guru, yang menyerukan untuk menggunakannya sebagai ukuran atau standar bagaimana guru berperilaku di kelas dan sepanjang kehidupan sehari-hari mereka. serta kehidupan kota dan nasional, serta kehidupan individu, keluarga, dan pendidikan. Selain itu, guru harus menanamkan prinsip-prinsip moral yang kuat, terutama yang bersumber dari ajaran agama, seperti jujur baik dalam perkataan maupun perbuatan.

d) Kompetensi Sosial

Seorang guru pasti memiliki keterampilan sosial. Menurut Standar Nasional Pendidikan, pasal 28, ayat 3, butir d, kompetensi sosial mengacu pada kemampuan seorang guru untuk berinteraksi dan berkomunikasi secara efektif dengan orang-orang di masyarakat, termasuk siswa, guru lain, staf pendukung, orang tua/wali siswa, dan masyarakat umum. Oleh karena itu, guru harus memiliki kemampuan untuk berkomunikasi secara efektif baik secara lisan maupun tertulis, serta menggunakan berbagai alat komunikasi, termasuk teknologi informasi dan

komunikasi. Guru juga harus rukun dengan siswa, pendidik lainnya, tenaga pendidikan, orang tua dan wali anak, dan masyarakat sekitar.

Guru tidak dapat menjalani kehidupannya sendiri tanpa mengambil bagian dalam kehidupan sosial masyarakatnya. Oleh karena itu, guru harus memiliki tingkat kompetensi sosial yang cukup, terutama dalam hal pendidikan, karena ini mencakup pendidikan yang terjadi di masyarakat dan tidak hanya di kelas.

Guru sering menjadi contoh bagi siswa dan lingkungannya dengan mencontohkan perilaku positif. Imam Ghazali menempatkan profesi guru pada posisi yang paling tinggi dan paling mulia. Al Ghazali percaya bahwa ketika seorang guru mencapai prestasi yang baik, mereka secara bersamaan mengemban dua misi, yaitu tanggung jawab agama mereka.

Tidak dapat disangkal bahwa guru harus sangat berpengetahuan, terampil dengan berbagai sumber belajar, berpengetahuan tentang teori dan praktik pendidikan, dan terampil dengan kurikulum dan metode pengajaran. Tetapi setiap guru perlu menjadi komunikator yang terampil karena mereka adalah bagian dari masyarakat. Untuk itu, guru perlu menjadi ahli dalam psikologi sosial, memahami bagaimana orang berinteraksi, mampu mengembangkan kelompok, berkolaborasi dengan baik dalam kelompok, dan menyelesaikan tugas dalam kelompok. (Syawal, 2010: 52).

Siswa akan meniru kecerdasan sosial seorang guru jika mereka melihatnya. Karena anak didik juga perlu belajar kecerdasan sosial, selain kecerdasan intelektual, emosional, dan spiritual, agar dapat mengembangkan hati nurani, rasa kasih sayang, empati, dan simpati terhadap orang lain. Orang dengan kecerdasan sosial biasanya memiliki hubungan dekat dengan Tuhan, berkontribusi terhadap lingkungan, dan menciptakan hal-hal yang akan membantu orang lain. Mereka berperilaku secara moral lurus dan sopan, menunjukkan rasa hormat satu sama lain.

Cara-cara yang dapat digunakan untuk meningkatkan kecerdasan sosial di lingkungan kelas termasuk pembicaraan yang terfokus, pemecahan masalah, permainan peran, kunjungan dekat ke objek-objek sosial yang ada di masyarakat, dan pengamatan terhadap berbagai situasi sosial. Jika kegiatan dan pendekatan

pembelajaran digunakan secara efektif dan sesuai dengan jadwal yang telah ditetapkan, setiap siswa akan memiliki kemampuan untuk meningkatkan kecerdasan sosialnya. Ini akan memungkinkan mereka untuk menjadi warga negara yang bertanggung jawab yang memperhatikan berbagai masalah dan kondisi sosial.

B. Evaluasi Program Pengembangan Profesionalisme Guru

Suatu kegiatan yang diselenggarakan untuk menilai keadaan suatu objek dengan menggunakan instrumen dan hasilnya dibandingkan dengan suatu tolak ukur untuk menghasilkan suatu kesimpulan adalah definisi evaluasi, menurut Hayati (2009: 51).

Sanjaya (2006: 187) menggambarkan evaluasi sebagai “suatu proses yang sangat penting dalam pendidikan guru”, sedangkan Hamalik (2008: 180) menggambarkannya sebagai “suatu proses atau kegiatan yang sistematis dan kualitas keputusan (nilai atau makna) daripada sesuatu berdasarkan pertimbangan dan kriteria tertentu”.

Berdasarkan beberapa definisi evaluasi yang telah diberikan di atas, jelas bahwa evaluasi adalah aktivitas yang sangat penting. Jika kesimpulan terbentuk berdasarkan beberapa ide yang dinyatakan di atas, prosedur adalah tindakan yang direncanakan dan sistematis untuk mengukur objek berdasarkan pertimbangan dan kriteria tertentu.

Istilah Evaluasi dalam wacana Islam yang berarti evaluasi menurut Haitami ada 5 istilah, *Al-Hisab*, yang berarti berfikir, menafsirkan, dan menghitung; *al-Bala*, yang bermaksud pengujian, *al-hukm* yang artinya bahwa putusan, *al-Qada*, yang maksudnya keputusan; dan *al-Nazr*, yang dimaksudkan untuk melihat.

Pengertian Evaluasi ini bisa dilihat dalam Alquran surah Al-Baqarah 284:

لِلَّهِ مَا فِي السَّمَوَاتِ وَمَا فِي الْأَرْضِ ۗ وَإِنْ تُبَدُّوا مَا فِي أَنْفُسِكُمْ أَوْ تُخْفُوهُ يُحَاسِبْكُمْ بِهِ اللَّهُ ۗ فَيَغْفِرُ لِمَنْ يَشَاءُ وَيُعَذِّبُ مَنْ يَشَاءُ ۗ وَاللَّهُ عَلَىٰ كُلِّ شَيْءٍ قَدِيرٌ



Artinya : kepunyaan Allah-lah segala apa yang ada di langit dan apa yang ada di bumi. dan jika kamu melahirkan apa yang ada di dalam hatimu atau kamu menyembunyikan, niscaya Allah akan membuat perhitungan dengan kamu tentang perbuatanmu itu. Maka Allah mengampuni siapa yang dikehendaki-Nya dan menyiksa siapa yang dikehendaki-Nya; dan Allah Maha Kuasa atas segala sesuatu. (Al-Baqarah ayat 284)

Atau sebagaimana di dalam Alquran, Surah Al Mulq 2:

الَّذِي خَلَقَ الْمَوْتَ وَالْحَيَاةَ لِيَبْلُوَكُمْ أَيُّكُمْ أَحْسَنُ عَمَلًا ۗ وَهُوَ الْعَزِيزُ الرَّحِيمُ ﴿٢﴾

Artinya : “Yang menjadikan mati dan hidup, supaya Dia menguji kamu, siapa di antara kamu yang lebih baik amalnya. Dan Dia Maha Perkasa lagi Maha Pengampun” (Al-Mulk ayat 2),

Evaluasi berkelanjutan harus mempertimbangkan apakah elemen perencanaan awal sudah sejalan dengan kebutuhan, minat, dan karakteristik peserta; efektivitas interaksi peserta; kinerja guru, guru, dan siswa selama belajar; dan pencapaian tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya. Posisi guru atau dosen dalam evaluasi kurikulum sangat strategis karena kemampuan para pihak untuk melihat, menjelaskan, dan mengevaluasi interaksi yang terjadi di kelas.

Amiruddin Siahaan berpendapat bahwa evaluasi adalah komponen penting dari proses pembelajaran, yang mencakup evaluasi proses dan hasil belajar. Contohnya dapat ditemukan dalam ayat-ayat al-Qur'an seperti Q.S. al-Ankabût ayat 2-3. dan Q.S. al-Hasyr ayat 18, yang membahas evaluasi proses dan hasil belajar.

أَحْسِبَ النَّاسَ أَنْ يُتْرَكُوا أَنْ يَقُولُوا ءَامَنَّا وَهُمْ لَا يُفْتَنُونَ ﴿٢﴾ وَلَقَدْ فَتَنَّا الَّذِينَ مِنْ قَبْلِهِمْ ۖ فَلَيَعْلَمَنَّ اللَّهُ الَّذِينَ صَدَقُوا وَلَيَعْلَمَنَّ الْكٰذِبِينَ ﴿٣﴾

Artinya : “Apakah manusia itu mengira bahwa mereka dibiarkan (saja) mengatakan: "Kami telah beriman", sedang mereka tidak diuji lagi?. Dan sesungguhnya kami telah menguji orang-orang yang sebelum mereka, maka sesungguhnya Allah mengetahui orang-orang yang benar dan sesungguhnya Dia mengetahui orang-orang yang dusta”. (Al- Ankabut ayat 2-3)

يٰۤأَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا اتَّقُوا اللَّهَ وَلْتَنْظُرْ نَفْسٌ مَّا قَدَّمَتْ لِغَدٍ ۖ وَاتَّقُوا اللَّهَ ۚ إِنَّ اللَّهَ خَبِيرٌ بِمَا تَعْمَلُونَ ﴿١٨﴾

Artinya : “Hai orang-orang yang beriman, bertakwalah kepada Allah dan hendaklah setiap diri memperhatikan apa yang telah diperbuatnya untuk hari esok (akhirat); dan bertakwalah kepada Allah, sesungguhnya Allah Maha Mengetahui apa yang kamu kerjakan”. (Al-Hasyr ayat 18)

Menurut ayat di atas, melakukan penilaian pekerjaan yang telah dilakukan adalah cara untuk mempertimbangkan hasil kegiatan. Seperti seorang karyawan yang menyelesaikan pekerjaannya. Ketika masalah terus muncul, adalah penting untuk melihat ke belakang untuk membuat perbaikan sehingga ketika saatnya tiba, tidak ada lagi cacat atau kesalahan.

Evaluasi program mencakup pengukuran kinerja program, sumber biaya program, aktivitas program, hasil program, dan pengujian hipotesis yang berkaitan dengan tiga komponen ini. Evaluasi program dapat memberikan kontribusi yang signifikan bagi pembuat kebijakan, manajer, dan staf, yang dapat membantu meningkatkan kinerja program dengan mengubah sumber daya, kegiatan, atau tujuan program. Pada akhirnya, evaluasi lebih seperti seni daripada ilmu pengetahuan.

Setiap rencana dukungan evaluasi membutuhkan keputusan kerja yang sulit karena evaluator mencoba untuk menemukan masalah yang harus ditangani. Untuk meningkatkan kinerja program atau untuk menyampaikan nilai kegiatan program kepada pembuat kebijakan atau masyarakat umum, evaluator harus menyeimbangkan apa yang dapat dilakukan dan biaya desain. Selain itu, seperti yang dinyatakan dalam Firman Allah dalam surah Al- Baqarah ayat 31–33, penilaian adalah proses yang dilakukan setiap orang untuk mengetahui seberapa baik mereka.

وَعَلَّمَ آدَمَ الْأَسْمَاءَ كُلَّهَا ثُمَّ عَرَضَهُمْ لَهَا ثُمَّ عَلَى الْمَلَائِكَةِ فَقَالَ أَنْبِئُونِي بِأَسْمَاءِ هَٰؤُلَاءِ إِنْ كُنْتُمْ صَادِقِينَ ﴿٣١﴾ قَالُوا سُبْحٰنَكَ لَا عِلْمَ لَنَا إِلَّا مَا عَلَّمْتَنَا إِنَّكَ أَنْتَ الْعَلِيمُ الْحَكِيمُ ﴿٣٢﴾ قَالَ يَا آدَمُ أَنْبِئْهُمْ بِأَسْمَائِهِمْ فَلَمَّا أَنْبَأَهُمْ بِأَسْمَائِهِمْ قَالَ أَلَمْ أَقُلْ لَكُمْ إِنِّي أَعْلَمُ الْغَيْبِ السَّمٰوٰتِ وَالْأَرْضِ وَأَعْلَمُ مَا تُبْدُونَ وَمَا كُنْتُمْ تَكْتُمُونَ ﴿٣٣﴾

Artinya : “Dan Dia mengajarkan kepada Adam nama-nama (benda-benda) seluruhnya, kemudian mengemukakannya kepada para Malaikat lalu berfirman: Sebutkanlah kepada-Ku nama benda-benda itu jika kamu memang benar orang-orang yang benar. Mereka menjawab: Maha Suci Engkau, tidak ada yang kami ketahui selain dari apa yang telah Engkau ajarkan kepada kami; sesungguhnya Engkaulah Yang Maha Mengetahui lagi Maha Bijaksana. Allah berfirman: Hai Adam, beritahukanlah kepada mereka nama-nama benda ini. Maka setelah diberitahukannya kepada mereka nama-nama benda itu, Allah berfirman: "Bukankah sudah Ku katakan kepadamu, bahwa sesungguhnya Aku mengetahui rahasia langit dan bumi dan mengetahui apa yang kamu lahirkan dan apa yang kamu sembunyikan” (QS Al-Baqarah:31-33).

Menurut ayat di atas, manusia diberi kemampuan untuk mengetahui nama, fungsi, dan karakteristik benda-benda, seperti api dan angin. Allah juga memberi mereka kemampuan untuk berbicara.

Dalam penelitian ini, model evaluasi akan menggunakan CIPP, yang dikembangkan oleh Stufflebeam dari Ohio State University. Dalam analisis ini, akronim CIPP berarti konteks, input, proses, dan produk, dan bagian konstituen dari proses program kegiatan.

Peneliti memilih model CIPP karena bagaimana model mengevaluasi sistem dan seberapa efektif penerapan model penilaian untuk memproses inisiatif seperti meningkatkan profesionalisme guru. Selain itu, peneliti akan menilai setiap komponen yang berkontribusi pada pertumbuhan profesionalisme guru. Ini sejalan dengan metodologi CIPP, yang menekankan pada analisis komponen penyusun program.

Tiga bagian terdiri dari model CIPP: 1) Jenis evaluasi: konteks, masukan, dan hasil proses; 2) Manfaat penelitian: bukti akuntabilitas (akuntabilitas) dan pengambil keputusan; dan 3) Analisis dan evaluasi ekonomi dari tujuan, pelaksanaan, dan hasil. 1988: 30; Arikunto. Penjelasan dari masing-masing bagian tersebut diberikan oleh Umaedi (2000: 5). Tujuan evaluasi konteks adalah untuk menjelaskan dan memberikan informasi spesifik tentang lingkungan, persyaratan

yang tidak terpenuhi, populasi dan sampel yang dilayani, serta tujuan proyek. Konteks ini juga membantu dalam pengambilan keputusan, mengidentifikasi kebutuhan yang harus dipenuhi oleh program, dan mengembangkan tujuan program. Profesi guru dimasukkan ke dalam konteks penelitian.

Evaluasi masukan/masukan: Masukan pendidikan adalah semua yang diperlukan untuk berlangsungnya proses pendidikan, seperti sumber daya manusia seperti guru, konsultan, tenaga kependidikan, siswa, orang tua, dan masyarakat. Banyak sumber daya dan fasilitas yang tersedia. Alat input termasuk struktur organisasi, aturan, uraian tugas, rencana, dan alat evaluasi. Sesuaikan visi sekolah dengan tujuan, misi, dan harapan lainnya. Guru dan program dalam penelitian ini bertanggung jawab untuk mengevaluasi input atau masukan.

Dalam model CIPP ini, "evaluasi proses" mengacu pada "apa" (apa) dan "kapan" (kapan) kegiatan yang dilakukan dalam program. Oleh karena itu, evaluasi prosedur ini menunjukkan seberapa dekat tindakan program dengan rencana semula. Kajian ini mengevaluasi bagaimana diklat mengembangkan profesionalisme guru. Membuat pilihan berikut akan lebih mudah dengan menilai item ini. Apa hasilnya? Apa yang terjadi setelah program berakhir? Output utama penelitian ini adalah keefektifan instruktur setelah pelaksanaan pengembangan profesionalisme guru.

1. Jenis Evaluasi Program

Evaluasi program model CIPP adalah model yang paling populer dan sering digunakan oleh para evaluator. Karena itu, deskripsi yang diberikan lebih panjang dari model lainnya. Konsep ini didasarkan pada gagasan bahwa hasil pendidikan program tergantung pada sejumlah faktor, seperti lingkungan, tujuan program, alat dan perlengkapan yang digunakan, proses, dan sistem untuk menjalankan program itu sendiri. Tujuan evaluasi model ini adalah untuk mengevaluasi berbagai dimensi program berdasarkan berbagai kriteria untuk menentukan kekuatan dan kelemahan program.

Tujuan evaluasi adalah membuat keputusan tentang kurikulum dalam arti luas. Tiga jenis keputusan yang dapat dibuat setelah evaluasi termasuk dalam kategori berikut:

- 1) Keputusan tentang pengembangan pembelajaran;
- 2) Keputusan tentang individu, seperti guru dan siswa; dan
- 3) Keputusan tentang peraturan dan administrasi sekolah, seperti kinerja akademik sekolah.

Tiga metode evaluasi utama digunakan:

- 1) Pengungkapan informasi yang diperlukan,
- 2) Pengumpulan data, dan
- 3) Pengembangan informasi tentang masalah penting. Metode-metode ini secara kolektif menilai dampak keputusan manajemen yang berkaitan dengan kurikulum.

Evaluasi dapat menyebabkan empat jenis keputusan: keputusan perencanaan, keputusan penataan, keputusan implementasi, dan keputusan pengulangan proses. Empat kategori evaluasi adalah konteks, input, proses, dan produk. Kategori ini dibuat berdasarkan jenis pilihan yang dibuat.

Evaluasi masukan atau umpan balik bertujuan untuk menentukan metode untuk membuat sumber belajar yang relevan dengan tujuan program yang telah ditetapkan. Evaluasi proses bertujuan untuk menentukan pengawasan dan pengelolaan program pembelajaran sebagai hasil dari pelaksanaan kurikulum.

1. Analisis Kontekstual: Berikut ini adalah beberapa pertanyaan yang sering diajukan untuk mengetahui konteks program: a. Kebutuhan apa yang belum dipenuhi oleh program? B. Tujuan program apa yang belum tercapai? C. Apa yang dapat berkontribusi pada kemajuan masyarakat? D. Tujuan mana yang mungkin dicapai dengan cepat? Evaluasi konteks berusaha untuk memberikan gambaran dan penjelasan tentang lingkungan, populasi dan sampel yang dilayani, kebutuhan yang tidak terpenuhi, dan tujuan proyek.

2. Evaluasi Masukan: Pertanyaan umum diajukan untuk mengukur input program, seperti: a. Bagaimana kemampuan siswa saat mereka tiba di sekolah pertama kali? b. Siapa yang ditunjuk untuk menjalankan program tersebut? Evaluasi masukan

menilai kemampuan sekolah untuk mempekerjakan dan menyediakan karyawan dan siswa yang handal untuk mencapai tujuan pembelajaran.

3. Penilaian Proses
 Pertanyaan: a. Bagaimana suasana belajar? b. Apa saja hambatan yang muncul selama pembelajaran? c. Apakah alat dan fasilitas yang telah disediakan dimanfaatkan sepenuhnya? d. Apakah setiap karyawan yang ditunjuk benar-benar melaksanakan program sebagaimana dimaksud?

4. Penilaian produk keterampilan apa yang dipelajari siswa selama proses pembelajaran? Berapa skor yang diterima siswa setelah pembelajaran berakhir? Bagaimana siswa memperoleh penguasaan belajar secara individu dan tradisional? Itulah beberapa pertanyaan umum yang digunakan untuk menentukan apakah tujuan program telah dicapai atau tidak.

Untuk menilai kurikulum, model CIPP digunakan sebagai berikut:

2. Strategi Evaluasi

Pada tahap ini, rencana untuk pelaksanaan evaluasi dibuat. Rencana tersebut mencakup hal-hal berikut:

- 1) Individu yang akan berpartisipasi dalam evaluasi;
- 2) Uang dan anggaran yang diperlukan untuk melaksanakan evaluasi;
- 3) Manajemen dan pengaturan pelaksanaan evaluasi;
- 4) Penentuan struktur organisasi dan lingkup tugas dan tanggung jawab; dan penyebaran wewenang.

3. Pelaksanaan evaluasi

Berikut prosedur evaluasi program yang menggunakan pendekatan kualitatif.

Gambar 2.1
 Tahap Evaluasi Program Dengan Pendekatan Kualitatif
 Sumber : Royse *et al.*, (2006)



4. Kriteria dan Indikator Evaluasi Program Model CIPP

Pertama, evaluasi konteks bertujuan untuk mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan organisasi dan memberikan umpan balik tentang cara meningkatkannya. Tujuan utama evaluasi konteks adalah untuk menilai keadaan organisasi secara keseluruhan, mengidentifikasi kelemahannya, menginventarisasi kekuatan yang dapat digunakan untuk menutupi kelemahannya, mendiagnosis masalah yang dihadapi organisasi, dan menemukan solusi untuk masalah tersebut.

Kedua, evaluasi masukan membantu klien memahami opsi yang sesuai dengan kebutuhan dan tujuan organisasi. Dengan kata lain, evaluasi ini membantu klien menghindari inovasi yang sia-sia atau hampir tidak berguna. sumber daya. Evaluasi input mengidentifikasi sumber daya yang tersedia dan kendala yang mungkin ada.

Ketiga, evaluasi proses pada dasarnya mengevaluasi bagaimana rencana dilaksanakan. Tujuannya adalah untuk memberitahu manajer dan staf tentang bagaimana rencana dan jadwal yang telah dibuat sebelumnya dapat dilaksanakan dengan efisiensi. Evaluasi proses membantu menentukan apakah rencana harus diubah atau diperluas. Masih ada tujuan tambahan yang harus diperhatikan. Ini termasuk menilai secara teratur penerimaan peserta program dan seberapa baik mereka menjalankan peran mereka; dan memberikan catatan lengkap tentang pelaksanaan rencana dan perbandingan dengan tujuan awalnya. Proses evaluasi dapat meninjau kembali rencana organisasi dan evaluasi sebelumnya untuk menemukan elemen penting yang perlu dipantau. Di sini, yang harus diingat adalah evaluasi proses, yang sebagian besar bertujuan untuk memastikan proses. Penyimpangan dari rencana dibahas secara menyeluruh. Evaluasi proses memiliki tujuan utama untuk memberikan saran yang dapat membantu karyawan perusahaan menjalankan program sesuai dengan rencana atau mengubah rencana yang gagal. Pada gilirannya, evaluasi proses menjadi sumber informasi penting untuk menginterpretasikan hasil evaluasi produk. Keempat, evaluasi produk bertujuan untuk mengukur, menafsirkan, dan menilai pencapaian program; secara

khusus, evaluasi produk bertujuan untuk menilai keberhasilan program dalam memenuhi kebutuhan sasaran program. Orang-orang yang terlibat secara individu atau kolektif memberikan pendapat mereka tentang keberhasilan program atau organisasi ini. Artinya, berbagai perspektif digunakan untuk menilai keberhasilan atau kegagalan program. Proses ini dapat dimulai dengan menilai kinerja organisasi berdasarkan kebutuhan yang telah diidentifikasi sebelumnya. Selanjutnya, evaluasi produk memeriksa apakah program sesuai dengan tujuan dan sasarannya atau tidak, dan seringkali menilai dampak jangka panjangnya. Akhir dari tugas adalah menentukan apakah organisasi atau program harus dilanjutkan, diulang, dibuat di tempat lain, atau dihentikan. Tabel berikut menunjukkan keempat jenis evaluasi tersebut. Menurut George, 1983: 132.

5. Tujuan, Peran, dan Manfaat Evaluasi Program Model CIPP

Program idealnya memiliki tujuan jangka pendek dan jangka panjang, dan kemudian didasarkan pada sumber daya yang akan membantu mencapai tujuan tersebut. Untuk menghindari kegagalan dalam mencapai tujuan tersebut, evaluasi yang dilakukan selama program berlangsung harus efektif. Dimaksudkan untuk menunjukkan kelebihan dan kekurangan program melalui pengawasan dan evaluasi komponen program yang sedang berjalan bersamaan dengan catatan kejadian selama program berlangsung.

Dengan demikian, ada beberapa tujuan dan maksud evaluasi program, seperti berikut:

- 1) Untuk memberikan rekomendasi kepada pengambil keputusan mengenai pelaksanaan program dan rekomendasi yang telah dilaksanakan;
- 2) Untuk menentukan seberapa efektif pencapaian tujuan program, baik jangka pendek maupun jangka panjang; dan
- 3) untuk menganalisis kekuatan dan kelemahan sumber daya program.

Salah satu manfaat evaluasi program adalah sebagai berikut:

- 1) Meningkatkan rancangan program karena hasilnya dapat mengartikulasikan tujuan dan sasaran program berdasarkan komponen-komponen yang telah dievaluasi;
- 2) Memfasilitasi informasi untuk pengambilan keputusan tentang peningkatan kualitas program;
- 3) Berkontribusi dalam membuat perubahan positif untuk meningkatkan efektivitas program; dan
- 4) Membantu mengidentifikasi keberhasilan program dan komponen yang berhasrat.

Pembuat kebijakan dapat memilih antara tiga pilihan: menghentikan program karena tidak memiliki manfaat; merevisi program karena beberapa aspeknya memiliki kelemahan tetapi memberikan manfaat; atau melanjutkan program karena tidak ada manfaat.

Menurut Weiss (1972: 4), tujuan diadakannya evaluasi program adalah untuk:

- 1) Mengacu pada penggunaan metodologi penelitian;
- 2) Memberi penekanan pada hasil program;
- 3) Gunakan kriteria untuk menilai; dan
- 4) Berkontribusi pada keputusan perbaikan program di masa depan.

Menurut Kirkpatrick (1998: 17), ada tiga alasan mengapa evaluasi program mendesak:

- 1) Untuk menunjukkan adanya dana yang digunakan untuk melaksanakan maksud dan tujuan program;
- 2) Untuk menentukan apakah kegiatan dilanjutkan atau dihentikan; dan
- 3) Untuk mengumpulkan informasi tentang bagaimana mengembangkan program-program mendatang.

Menurut Tayibnapi (2000:4), tujuan evaluasi memiliki dua fungsi, yaitu fungsi formatif dan fungsi sumatif. Menurut Tayibnapi (2000:4), tujuan evaluasi bisa bermacam-macam, antara lain sebagai pekerjaan rutin atau tanggung jawab rutin untuk membantu manajer dan karyawan bekerja dengan tujuan yang lebih banyak, dan informasi yang lebih lengkap dari yang sudah ada, atau memberikan informasi untuk tim. Selain itu, Nutropin (2010: 157) menyatakan bahwa tujuan evaluasi program adalah untuk memperoleh informasi yang mungkin berguna ketika memilih diantara alternatif kebijakan atau program untuk mencapai tujuan sosial.

Tujuan evaluasi program menurut Sukmadinata (2006: 121) adalah untuk:

- 1) Membantu perencanaan pelaksanaan program;
- 2) Membantu memutuskan apakah akan memperbaiki atau mengubah program;
- 3) Membantu memutuskan apakah melanjutkan atau mengakhiri program;
- 4) Temukan fakta yang mendukung dan menentang program; dan
- 5) Berkontribusi pada pemahaman proses psikologis, sosial, dan politik dalam pelaksanaan program dan faktornya.

Tujuan evaluasi, menurut Purwanto dan Suparman (1999: 30), adalah sebagai berikut:

- (1) Memberikan informasi tentang program kepada masyarakat. Hasil evaluasi program dapat memberikan pemahaman yang lebih baik kepada masyarakat tentang program dan kinerjanya. Karena itu, menyampaikan hasil evaluasi program lebih dari sekedar angka memiliki keuntungan dan kerugian.
- 2) Memberikan informasi kepada pengambil keputusan. Data yang diperoleh dari evaluasi program akan berguna untuk setiap tahap pengelolaan program, mulai dari perencanaan hingga pelaksanaan, atau ketika program diulang. Hasil evaluasi dapat digunakan sebagai dasar untuk membuat keputusan, sehingga keputusan tersebut dapat dianggap valid dibandingkan dengan keputusan yang hanya didasarkan pada intuisi. Untuk dapat membuat keputusan yang tepat, pengambil keputusan biasanya membutuhkan informasi yang tepat, yang dapat

diperoleh dari kegiatan evaluasi yang dilakukan secara sistematis. Pihak terkait lainnya juga dapat memberi pengambil keputusan pada berbagai tingkatan, termasuk keputusan yang dibuat oleh pejabat yang memiliki otoritas di lembaga tersebut.

- 3) Meningkatkan program saat ini. Evaluasi program yang dilakukan dengan baik dapat membantu upaya untuk meningkatkan kinerja program. Dengan alat yang tersedia, hasil dapat diukur dan didiagnosis. Komponen sistem yang memiliki kekurangan dan kelebihan dapat dipelajari dan dicari solusinya. Kelemahan dan kendala yang mungkin timbul dapat ditemukan dan diidentifikasi, kemudian dianalisis dan ditentukan solusi yang paling tepat. Hasil evaluasi dapat memberikan informasi tentang dampak dari berbagai elemen program. Beberapa komponen telah ditentukan yang perlu ditingkatkan.
- 4) Meningkatkan keterlibatan dan kemajuan. Adanya informasi tentang hasil evaluasi suatu program akan membuat masyarakat lebih tertarik untuk berpartisipasi dan mendukung upaya untuk memperbaiki dan menyempurnakannya. Hasil evaluasi yang disosialisasikan akan meningkatkan kesadaran program, menarik perhatian masyarakat, dan pada akhirnya menumbuhkan rasa memiliki terhadap program. Setelah ini selesai, kontrol eksternal akan dibentuk untuk memicu dan mengawasi pertumbuhan program.

Menurut Tayibnapi (2000: 3), tujuan khusus evaluasi program dalam pendidikan adalah sebagai berikut:

- 1) Membuat keputusan;
- 2) Mengevaluasi prestasi siswa;
- 3) Evaluasi kurikulum;
- 4) Mempercayai sekolah;
- 5) Mengawasi dana sumbangan; dan
- 6) Merevisi materi program pendidikan.

Berdasarkan paparan tersebut, tujuan evaluasi adalah untuk mendapatkan informasi yang akurat dan tidak bias tentang suatu program. Informasi ini dapat

mencakup proses pelaksanaan program, efek atau hasil yang dicapai, efisiensi, dan penggunaan hasil evaluasi yang difokuskan pada program itu sendiri, yaitu untuk menentukan apakah program harus dilanjutkan, ditingkatkan, atau dihentikan.

Menurut Oemar Hamalik (2009:180), prinsip-prinsip berikut harus dipertimbangkan saat merancang dan menjalankan proses evaluasi guru:

- 1) Prinsip kesinambungan (continuity): prinsip ini menyatakan bahwa kegiatan evaluasi harus dilakukan secara konsisten. Tidak hanya evaluasi dilakukan setahun sekali atau setiap semester sekali, tetapi juga dilakukan sepanjang waktu, mulai dari proses pembelajaran hingga mahasiswa menyelesaikan pendidikan mereka di institusi tersebut.
- 2) Asas menyeluruh (menyeluruh): prinsip ini menyatakan bahwa evaluasi harus mempertimbangkan semua aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.
- 3) Prinsip objektivitas, juga dikenal sebagai objektivitas: prinsip ini berfokus pada menilai proses pembelajaran dan siswa secara objektif berdasarkan keadaan yang sebenarnya, tanpa mempertimbangkan faktor lain.
- 4) Prinsip Keabsahan (Validitas): berarti evaluasi harus menggunakan alat ukur yang valid, yaitu alat ukur yang telah diuji dan dapat mengukur objek dengan tepat.

C. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Yaumi (2018), kata "medium", jamak dari "media", dapat berarti "antara", "perantara", atau "sesuatu yang dapat menghubungkan informasi." Media merupakan alat yang sangat penting untuk mengevaluasi seberapa efektif pendidikan. Adanya memungkinkan siswa memahami konsep tertentu dengan jelas. Media, menurut Oemar Hamalik (1989), adalah alat, proses, dan strategi yang digunakan untuk meningkatkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa selama kegiatan pendidikan. Ekayani (2017) menyatakan bahwa belajar adalah proses pertumbuhan kepribadian manusia yang ditandai dengan peningkatan kualitas dan kuantitas perilaku. Proses belajar mencakup peningkatan

kemampuan kognitif, pengetahuan, sikap, kebiasaan, pemahaman, keterampilan, dan bakat lainnya.

Media cetak dan audiovisual adalah dua jenis komunikasi yang menggunakan berbagai format dan metode untuk menyebarkan ide atau informasi (Gandana, 2019). Media dapat memudahkan penyebaran ilmu pengetahuan dari guru ke siswa dan sebaliknya; Akibatnya, media merupakan faktor yang mendorong keberhasilan proses pembelajaran pendidikan. Jika media digunakan secara kreatif dalam pembelajaran, efisiensi dan tujuan pembelajaran dapat terpenuhi (Khairani & Febrinal, 2016). Belajar merupakan kegiatan yang sangat erat kaitannya dengan proses pendidikan dan tidak dapat dipisahkan darinya (Darmadi, 2017).

Sistem pendidikan memiliki beberapa komponen yang saling berhubungan. Komponen tersebut meliputi tujuan pembelajaran, perangkat pembelajaran, dan penilaian pembelajaran. Pembelajaran dilakukan dalam upaya membantu siswa dalam mencapai tujuan pembelajarannya (Rusli, 2017). Elemen dan alat teknis (media) digabungkan dengan elemen lain dan berfungsi sebagai sarana untuk menggambarkan teori atau konsep pembelajaran. Media adalah alat penting untuk membantu siswa memahami tujuan ini.

Mengetahui jenis dan aplikasi media pembelajaran, memahami standar pemilihan dan pemanfaatan media pembelajaran, serta mengetahui cara memelihara (menindaklanjuti) penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran merupakan pertimbangan dan konsep yang penting. Kedua, guru secara aktif didorong untuk mahir menciptakan dan memanfaatkan alat-alat pengajaran tersebut, terutama ketika menggunakan media dua dimensi atau grafis, beberapa media tiga dimensi, dan media proyeksi. Ketiga, guru perlu memiliki pengetahuan tentang bagaimana menilai seberapa efektif media digunakan dalam proses belajar mengajar (S & Rohani, 2018).

Dalam menilai keefektifan proses belajar mengajar dalam pendidikan, media merupakan alat yang sangat strategis. Siswa dapat memperoleh pemahaman langsung berkat adanya media. Media pembelajaran dapat lebih mudah

memberikan materi yang bersifat abstrak. Selain itu, pembelajaran dapat dibuat lebih menarik, meningkatkan partisipasi siswa di kelas dan belajar mandiri.

Ada banyak pilihan media interaktif yang tersedia karena pertumbuhan teknologi di banyak bidang kehidupan. Dalam keadaan seperti ini, guru harus mampu menciptakan media teknologi pembelajaran yang relevan dengan kurikulum untuk kegiatan belajar mengajar, khususnya dengan memanfaatkan media teknologi pembelajaran yang disiapkan sekolah secara efektif dan efisien (Ermawita & Nasution, 2022).

Sejumlah kemajuan teknologi pembelajaran, termasuk perangkat keras dan perangkat lunak, juga tersedia untuk mendukung proses pembelajaran dan meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses belajar mengajar (Lubis & Ikhsan, 2015).

Berikut adalah beberapa kategori media berdasarkan fitur, fungsionalitas, dan cara penggunaan:

1. Media dapat dibedakan menjadi beberapa kategori berdasarkan ciri-cirinya, antara lain:
 - a) Media audio, yang hanya menghasilkan suara, digunakan dengan cara yang sama seperti radio dan rekaman audio dalam hal mendengarkannya.
 - b) Media audiovisual, seperti video, film, slide suara, dan lain-lain, menciptakan unsur suara yang dapat didengar sekaligus unsur visual yang dapat dilihat. Mengingat media ini mengandung komponen audio dan visual, tujuannya dapat diartikan lebih baik dan lebih menarik perhatian.
2. Media dapat dikategorikan sebagai berikut berdasarkan kemampuannya:
 - a) Media yang melakukan banyak tugas simultan, seperti radio dan TV. Dengan bantuan media ini, siswa dapat memahami banyak konsep sekaligus tanpa memerlukan lokasi yang unik.
 - b) Media yang dibatasi ruang dan waktu, seperti film slide, film, video, dan lain-lain.
3. Kategori media berikut dapat dibuat berdasarkan kegunaannya:

- a) Media yang perlu diproyeksikan, seperti slide, film, dokumenter, dan lainnya. Untuk memamerkan slide, media ini membutuhkan peralatan proyeksi khusus, seperti proyektor film. Kejelasan ditunjukkan dengan proyektor overhead (OHP). Materi tidak dapat digunakan jika proyektor tidak dapat diakses.
- b) Gambar, potret, catatan, grafik, radio, dan media lain yang tidak memerlukan proyektor (Sanjaya, 2013).

2. Kegunaan Media Pembelajaran

Media pembelajaran dapat memperluas wawasan, pemahaman, dan pendapat pemirsa. Berikut ini adalah tujuan umum dari media pembelajaran:

- a) Kurangi verbositas yang digunakan untuk menyampaikan pesan.
- b) menyediakan solusi untuk kendala spasial, temporal, dan sensorik.
- c) meningkatkan semangat belajar dan hubungan antara siswa dan guru. 2017 (Sumiharsono & Hasanah).

Berbagai kegunaan media untuk kegiatan pembelajaran dapat dirangkum berdasarkan uraian berikut ini:

- a) Penggunaan media dapat membantu menciptakan teknik mengajar yang lebih bervariasi dan memudahkan dalam menjelaskan teori, prinsip, atau gagasan filosofis dalam kegiatan belajar mengajar.
- b) Persepsi media pembelajaran mendorong perhatian dan partisipasi siswa dalam kegiatan pendidikan.
- c) Dengan menggunakan media pembelajaran akan memudahkan dalam mengkomunikasikan konsep pembelajaran.

3. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Setiap perangkat pembelajaran, menurut Fred Parcival, memiliki kelebihan dan kekurangan. Untuk meminimalkan kekurangan media yang digunakan dan

memilih media yang tepat berdasarkan kriteria yang dimaksud, pendidik harus memiliki pengetahuan tentang kelebihan dan kekurangan media. Ada banyak standar untuk media pendidikan, termasuk:

- a) Cocok untuk hasil yang diinginkan, Komponen psikologis, emosional, dan psikomotor telah digunakan untuk mengidentifikasi media dengan tujuan pendidikan.
- b) Validitas (Akurasi), Untuk mempelajari pengetahuan yang memiliki ciri-ciri seperti gejala, konsep, teori, dan abstraksi, media harus akurat dan tepat.
- c) Rasa, kemampuan beradaptasi, dan daya tahan, Saat merancang beberapa media, waktu, keterampilan, dan kapasitas dapat menjadi kendala, namun kualitas media tidak dapat dijamin paling baik jika terlalu lama diproduksi.
- d) Penggunaan media dalam kegiatan belajar mengajar membutuhkan keahlian dari pihak guru.
- e) Kualitas dan keunggulan dalam penciptaan media pendidikan
- f) Penggunaan media harus sesuai dengan tingkat berpikir siswa. Proses belajar mengajar membutuhkan media yang mampu mengakomodasi pemahaman dan tujuan pembelajaran (Netriwati & Lena, 2017).

Kata "medium" adalah bentuk jamak dari kata latin "media", yang berarti "perantara" atau "pengantar." Media berfungsi sebagai perantara atau penyampai pesan antara orang yang mengirim dan orang yang menerimanya, menurut Putekom Depdikbud.

Menurut Lefudin (2017), belajar adalah proses yang digunakan orang untuk mengubah perilaku mereka secara keseluruhan sebagai hasil interaksi mereka dengan lingkungannya dan pengalaman pribadinya. Media pembelajaran adalah alat, pendekatan, dan pendekatan yang digunakan untuk meningkatkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa selama proses pembelajaran di kelas (Sanaky, 2013).

4. Karakteristik, Kegunaan, dan Aplikasi Media Pembelajaran

Menurut Hamalik (1986), penggunaan media di dalam kelas dapat menimbulkan perkembangan keinginan dan minat baru, meningkatkan motivasi dan merangsang kegiatan belajar, bahkan memiliki efek psikologis pada siswa. Penggunaan media pembelajaran juga secara signifikan akan meningkatkan keefektifan proses belajar mengajar serta penyebaran informasi (pesan dan isi pelajaran) pada saat itu juga ditemukan. Diklaim juga bahwa penyertaan media di kelas dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa, membuat data dan informasi lebih menarik dan dapat dipercaya, memfasilitasi interpretasi data, dan memadatkan informasi. Akibatnya, dapat diklaim bahwa dalam situasi ini, media berfungsi sebagai alat untuk kegiatan yang berkaitan dengan belajar mengajar.

a) Fitur Media Pendidikan

Menurut Gerlach dan Ely, ada tiga aspek media yang dapat digunakan untuk menjelaskan mengapa media digunakan dan apa yang dapat dicapai oleh seorang guru yang tidak dapat (atau melakukan dengan efektif) (Azhar Arsyad, 2005: 12).

Kualitas-kualitas ini tercantum di bawah ini:

1) Sifat Fiksatif (Fiksatif Karakteristik)

Kapasitas media untuk menangkap, menyimpan, melindungi, dan membangun kembali suatu peristiwa atau objek disebut sebagai fitur ini. Media termasuk fotografi, video, musik, disket komputer, dan film dapat digunakan untuk mengurutkan dan menyusun ulang suatu peristiwa atau item. Bila perlu, objek yang telah direkam dengan kamera atau kamera video dapat dibuat ulang dengan cepat. Karena sifat fiksatifnya, rekaman suatu hal yang terjadi pada waktu tertentu dapat ditransmisikan tanpa diketahui waktunya. Misalnya, rekaman video dapat digunakan untuk melestarikan bencana alam seperti tsunami, gempa bumi, dan banjir sehingga dapat digunakan sebagai sumber pendidikan. Karena peristiwa atau objek dapat digunakan kapan pun mereka ditangkap atau dilestarikan dalam bentuk media yang ada, kualitas fiksatif ini sangat penting bagi guru. Untuk tujuan pendidikan, peristiwa sekali dalam satu dekade atau sekali dalam satu abad dapat direkam dan diatur ulang. Operasi laboratorium yang rumit dapat diatur dan direkam dengan video sehingga dapat diulangi sebanyak yang

diperlukan. Siswa juga dapat merekam kegiatannya untuk kemudian diperiksa dan dikritik oleh siswa lain, baik secara individu maupun kelompok.

2) Properti yang Menipu

Kapasitas media untuk manipulasi membuatnya layak untuk mengubah suatu peristiwa atau item. Peristiwa yang biasanya membutuhkan waktu berhari-hari atau bahkan berbulan-bulan untuk diselesaikan dapat dijelaskan kepada siswa hanya dalam waktu lima sampai sepuluh menit. Misalnya, perhatikan urutan peristiwa yang mengarah pada kelahiran manusia, dimulai dengan penyatuan sel telur dan sperma. Suatu peristiwa juga bisa terjadi daripada hanya dipercepat, melambat saat menonton keluaran rekaman video. Misalnya, dimungkinkan untuk memperlambat proses gempa yang terjadi dalam waktu kurang dari satu menit sehingga siswa dapat lebih mudah memahami bagaimana terjadinya.

3) Sifat Distributif (Karakteristik Distributif)

Seseorang atau benda dapat dipindahkan melalui ruang berkat fitur distribusi media, dan pada saat yang sama, banyak siswa dihadapkan pada rangsangan pengalaman yang sama tentang kejadian yang sama. Saat ini, penggunaan media tidak hanya terbatas pada satu kelas atau beberapa kelas di sekolah-sekolah yang berada di wilayah tertentu. Sebaliknya, media seperti rekaman video, audio, dan disket komputer dapat didistribusikan ke seluruh wilayah lokasi yang diinginkan setiap saat, sehingga dapat digunakan oleh banyak kalangan di berbagai lokasi sekaligus. Ketika informasi ditangkap dalam bentuk media apa pun, itu dapat digandakan tanpa henti dan dengan demikian tersedia untuk digunakan berulang kali di satu lokasi atau secara bersamaan di tempat lain. Dijamin identik atau hampir identik dengan aslinya adalah konsistensi data yang telah ditangkap.

b) Fitur Media Pembelajaran

Media pembelajaran melayani berbagai tujuan untuk mendukung pembelajaran. Levie & Lentz (dalam Sanaky 2013: 7) menyebutkan tujuan media pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Fungsi utama atensi dalam media visual adalah untuk menarik dan memusatkan perhatian siswa pada materi pelajaran dalam kaitannya dengan makna visual yang disajikan atau disertakan dengan teks materi pelajaran. Siswa sering kali kurang antusias terhadap mata pelajaran atau mata pelajaran di awal pelajaran, sehingga menjadikannya salah satu pelajaran yang kurang disukai. Melalui LCD, media visual dapat menyejukkan dan memfokuskan perhatian mereka pada ajaran yang akan mereka pelajari. Akibatnya, ada kesempatan yang lebih besar bahwa siswa akan belajar dan mempertahankan materi pelajaran.
- 2) Ketika siswa sedang mempelajari atau membaca materi yang mengandung gambar, tingkat kesenangan mereka dapat digunakan untuk mengukur fungsi afektif media visual. Emosi dan pandangan siswa mungkin dipengaruhi oleh gambar atau simbol, seperti pengetahuan tentang masalah sosial atau etnis.
- 3) Temuan penelitian menunjukkan bahwa simbol atau gambar visual memudahkan pemahaman dan mengingat pesan atau informasi yang disampaikan melalui media visual, yang mendukung fungsi kognitif media visual.
- 4) Temuan penelitian juga menunjukkan bahwa siswa yang kurang mampu membaca dapat mengatur dan mengingat informasi teks, yang menunjukkan fungsi kompensasi media pembelajaran.

c) Menggunakan media pendidikan

Berikut rangkuman penggunaan media pendidikan secara umum menurut Arief S. Sadiman dkk. (2005: 17–18):

- 1) Perjelas presentasi pesan untuk menghindari membuatnya terlalu gamblang.
- 2) mengatasi kendala waktu, jarak, dan kapasitas indrawi, antara lain:
 - a) Objek yang terlalu besar untuk dipresentasikan di kelas dapat diganti dengan gambar, foto, slide, realitas, video, radio, atau model.
 - b) Mikroskop, film, slide, atau foto dapat digunakan untuk memotret objek atau benda yang terlalu kecil untuk dilihat oleh orang telanjang.

- c) Peristiwa masa lalu yang langka atau jarang terjadi dapat ditampilkan melalui rekaman video, film, foto, dan slide.
 - d) Objek atau proses yang sangat kompleks, seperti peredaran darah, dapat digambarkan melalui film, gambar, slide, atau simulasi komputer.
 - e) Peristiwa atau eksperimen berbahaya dapat direplikasi melalui media seperti komputer, film, dan video.
 - f) Dengan menggunakan teknik pembuatan film seperti
- 3) Pemanfaatan materi pendidikan yang tepat dan beragam dapat membantu siswa yang memiliki sikap pasif untuk berubah. Mengenai media pembelajaran, ini dapat membantu siswa belajar lebih bersemangat dengan membiarkan mereka belajar secara mandiri tergantung pada minat dan keterampilan mereka dan dengan memungkinkan lebih banyak keterlibatan langsung antara mereka dan dunia luar.
 - 4) Siswa dapat membandingkan cara mereka memahami dan mengalami materi pelajaran dengan memberikan rangsangan yang sama. Misalnya, metode pembelajaran seperti kunjungan ke museum, kebun binatang, atau karya wisata dapat memberi siswa pengalaman yang sama tentang peristiwa yang terjadi di sekitarnya dan memungkinkan mereka berhubungan langsung dengan guru, komunitas mereka, dan lingkungan mereka.

d) Peran Media dalam Pendidikan

Belajar melibatkan keseluruhan sistem. Komponen sistem pembelajaran meliputi media. Oleh karena itu, media dianggap sebagai komponen penting dari semua kegiatan pembelajaran daripada hanya dipandang sebagai alat bantu pengajaran atau alat bantu mengajar bagi guru. Akibatnya, peran media dalam pendidikan merupakan komponen signifikan yang dapat berdampak pada seberapa baik proses pembelajaran berjalan (Abu Yazid et al., 2013).

Yusuf Hadi Miarso (1984) berpendapat bahwa penggunaan media di kelas adalah upaya membantu anak dalam belajar, jika diperlukan melalui interaksi individu dengan media dan dalam kelompok kecil dengan siswa lainnya. Jelas

bahwa media adalah sistem belajar mandiri. Sistem berfungsi sebagai satu kesatuan yang terdiri dari beberapa komponen atau bagian yang berinteraksi secara dinamis untuk menghasilkan hasil yang diinginkan (Pannen, 2005:5).

Tempat media dalam proses pembelajaran sangat penting, bahkan sejajar dengan metode pembelajaran. Ini karena metode yang digunakan biasanya memerlukan media yang dapat diintegrasikan dan disesuaikan dengan situasi belajar. Oleh karena itu, media memainkan peran penting dan vital dalam pendidikan (Zahra Mustika, 2015). Tingkat pengolahan informasi, (2) penyampaian informasi, (3) penerimaan informasi, (4) pengolahan informasi, (5) tingkat respon siswa, (6) diagnosis guru, (7) penilaian guru, dan (8) penyampaian hasil adalah semua tingkatan kegiatan pembelajaran yang melibatkan penggunaan media pembelajaran. Peluang pendidikan yang mendalam ini memerlukan peran dan lokasi media.

"Memanfaatkan media pembelajaran" mengacu pada kemampuan siswa untuk menggunakan dan memanfaatkan semua jenis media pembelajaran yang tersedia bagi mereka, termasuk yang digunakan di dalam dan di luar kelas. Ada beberapa kekurangan media pembelajaran, yang digunakan untuk menemukan dan mengatasi kekurangan tersebut.

e) Menggunakan Sumber Belajar

Seiring kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, penggunaan media pembelajaran juga semakin maju, sehingga para pelaksana pembelajaran kini dapat menikmati manfaat seperti dapat menyampaikan pelajaran dengan lebih cepat, lebih mudah dipahami oleh siswa, dan hal-hal sejenis lainnya. Keuntungan menggunakan bahan ajar adalah, khususnya:

- 1) Memberikan saran untuk penyempurnaan pembelajaran yang telah terjadi atau yang akan direncanakan.
- 2) Siswa yang lebih fungsional dan merasakan manfaatnya harus mempelajari materi ini.
- 3) Mengenai informasi yang dibagikan oleh siswa, beri mereka kesempatan pengayaan langsung.

- 4) Dorong siswa untuk menjadi lebih persuasif dalam pelajaran yang diajarkan kepada mereka sehingga mereka dapat memperoleh rasa hormat dan kekaguman dari orang lain.
- 5) Pertemuan konsep peserta didik dengan yang dipelajarinya di luar sekolah akan menyebabkan peserta didik mengalami sentimen yang mendalam di dalam dirinya.
- 6) Siswa lambat laun menjadi terbiasa membandingkan informasi yang mereka terima dari guru dengan sumber belajar yang mereka akses di luar kelas.

f) Pembatasan Media Pendidikan

Media pembelajaran merupakan alat bantu, namun memiliki beberapa kelemahan:

- 1) Media pembelajaran hendaknya hanya digunakan sebagai alat dan bukan untuk menggantikan seorang guru.
- 2) Listrik merupakan sumber energi yang sangat penting bagi media.
- 3) Selain itu, beberapa media meminta pengaturan ruangan khusus.
- 4) Dalam banyak hal, menggunakan media pembelajaran sangatlah menantang.
- 5) Beberapa sumber belajar membutuhkan banyak waktu untuk mempersiapkannya.
- 6) Cukup membuat frustrasi dan tidak berguna jika ada bahaya yang tidak terduga.
- 7) Agar dapat digunakan dalam waktu yang lama, perawatan ekstra harus dilakukan selama perawatan, terutama untuk yang bersifat elektronik.

Setiap aspek kehidupan masyarakat mendapat manfaat dari media. Hal ini didasarkan pada latar belakang dan keadaan yang diciptakan oleh era informasi dan era media bagi masyarakat. Berbagai pemangku kepentingan dapat menerima informasi dengan cepat. Informasi yang diberikan oleh informan kepada penerima atau penerimanya melalui berbagai media. Akibatnya, media memiliki pengaruh yang sangat besar dan meluas dalam pendidikan. Bahan tertulis pada awalnya digunakan dalam pendidikan sebagai pedoman instruksional. kemudian ubahlah

media pembelajaran anda menjadi media cetak. Selain itu, tersedia alat komunikasi elektronik. Di bidang informasi dan komunikasi, materi pembelajaran berbasis teknologi kini sedang dikembangkan. Materi pembelajaran multimedia masih terus dikembangkan (Haryono 2008).

Hasil belajar siswa ditingkatkan dengan penggunaan multimedia di dalam kelas. Pembelajaran interaktif adalah suatu kemungkinan. Semua jenjang pendidikan, baik di perkotaan maupun pedesaan, telah terpengaruh dengan ditemukannya media pembelajaran menjadi berbasis web dan e-learning. Saat ini, setiap jenjang pendidikan memanfaatkan internet dan e-learning, yang juga terkait dengan wabah covid-19. Adanya media pembelajaran berbasis web menjadi solusi atas permasalahan yang saat ini melanda Indonesia bahkan dunia karena wabah ini tidak dapat menghentikan berlangsungnya pendidikan. Hal ini sesuai dengan peran media dalam pendidikan, yaitu untuk mengatasi masalah pembelajaran.

5. Dampak Media terhadap Pendidikan

Untuk memberikan pengetahuan kepada siswa, pendidik terlibat dalam proses pembelajaran. Sebagai sarana pencapaian tujuan, belajar merupakan kegiatan formal maupun informal yang dilakukan dalam lingkungan pendidikan yang diatur oleh sejumlah peraturan dan ketentuan. Baik pembelajaran formal maupun informal mungkin melibatkan pembelajaran yang monoton. Di antara kedua model pembelajaran ini, pendidikan formal terkadang digambarkan membosankan karena padatnya jadwal dan tugas-tugas yang dibarengi dengan teknik pembelajaran yang berulang-ulang. Siswa merasa kewalahan dan bahkan mungkin menjadi frustrasi dalam keadaan ini. Untuk mengatasi hal ini, pembelajaran dilakukan dalam situasi yang menarik. Kehadiran media mendominasi pembelajaran yang menyita perhatian siswa. Dimungkinkan untuk menyampaikan media dalam berbagai desain yang indah untuk membuat siswa merasa nyaman dan terlibat. Sesuai dengan tuntutan peserta didik, pendidik harus inovatif dan terkini dengan perubahan teknis, seni, dan budaya untuk menumbuhkan lingkungan seperti itu. Untuk mendorong keingintahuan dan

motivasi siswa dalam belajar, pengembangan bahasa harus memungkinkan penggunaan terminologi kontemporer (Hasan, Muhammad, et al., 2021).

Keefektifan suatu pelajaran diukur dengan seberapa baik pelajaran tersebut mencapai tujuan pembelajaran yang luas dan terperinci. Siswa yang berhasil adalah mereka yang menunjukkan bahwa mereka menerima dan mengalami pembelajaran yang berkualitas dari keluaran yang dapat dilihat dan dirasakan secara praktis. Salah satu standar yang harus dikembangkan adalah standar proses untuk mencapai kompetensi lulusan, menurut peraturan pemerintah nomor 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan, yang mendefinisikan pembelajaran bermutu adalah pembelajaran yang mengacu pada standar proses (Setyosari, 2014).

Siswa yang sebelumnya hanya berperan sebagai pengguna pasif informasi kini dapat berperan aktif sebagai pelaku atau pembelajar berkat dimasukkannya media di dalam kelas. Dalam media pembelajaran, siswa dapat tampil dan berperilaku sesuai dengan perannya untuk dapat mengamati, mengalami, dan menerapkan pengetahuan. Akibatnya, perhatian siswa akan tertuju pada materi yang dipelajari berkat fasilitasi media. Sebagai pengganti pembelajaran yang berpusat pada siswa (*teacher-centered learning*), jenis pembelajaran ini dikenal dengan pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student-centered learning*). Memasukkan media ke dalam proses pembelajaran tidak hanya membuatnya lebih menarik, tetapi juga membantu siswa memenuhi tujuan pembelajaran yang digariskan dalam kurikulum sesuai dengan jenjang satuan pendidikannya (Setyosari, 2014).

Pendidik sudah lama mengenal media pembelajaran. Meskipun sering kali penggunaan media dalam proses pembelajaran masih sedikit, namun para pendidik secara konseptual telah memahami pengertian dan fungsi media pembelajaran. Baik pendidik intrinsik dan ekstrinsik mungkin harus disalahkan untuk ini. Salah satu faktor ekstrinsik adalah kurangnya fasilitas di sekolah tempat mereka bekerja, dan salah satu faktor intrinsik adalah kurangnya imajinasi para guru. Agar ilmu yang ditransmisikan oleh perantara media berhasil disalurkan, maka harus diperhatikan kebutuhan siswa yang diajar selama produksi dan desain

media pembelajaran. Pendidik harus memahami dasar pembuatan media pembelajaran untuk memastikan bahwa media pembelajaran yang diterapkan sesuai dengan kebutuhan psikologis dan usia siswa (Miftah, 2013). Media pembelajaran sangat penting dalam proses pembelajaran karena sangat penting untuk menyampaikan pesan dari guru ke siswa. Setelah mempelajari variabel yang digunakan sebagai dasar pengembangan media pembelajaran yang tepat, bab ini akan menjelaskan prinsip-prinsip media pembelajaran.

Peserta harus memiliki pemahaman yang mendalam tentang media pembelajaran sebelum dapat memahami konsep dasar. Ini bertujuan untuk mendapatkan pemahaman yang lebih baik tentang alasan pendidik memilih dan menerapkan media pembelajaran tertentu untuk memberikan pengetahuan kepada siswa. Pendidik menggunakan media pembelajaran sebagai alat untuk menyebarkan pengetahuan dan belajar. Menurut Santyasa (2007), asal kata media berasal dari kata medium, yang berarti “perantara” atau “pengantar”. Dengan demikian, media pendidikan berfungsi sebagai media untuk berkomunikasi antara pendidik dan siswa.

Apakah bahan ajar dapat sampai kepada siswa tanpa melalui media, mengingat media berfungsi sebagai perantara informasi dari pendidik ke siswa? Sejak awal waktu, pendidik telah menggunakan media untuk menyebarkan pengetahuan kepada siswa. Buku dan alat bantu pengajaran lainnya adalah contoh perangkat keras yang dapat diubah menjadi perangkat lunak atau media lunak. Kesesuaian media yang digunakan untuk menyampaikan materi ajar, bagaimanapun, mungkin menjadi sesuatu yang perlu di pertimbangkan sekali lagi sebagai pendidik. Untuk menentukan apakah media yang telah dibuat layak digunakan atau tidak, maka harus dilihat tolok ukur keefektifan dan keefisienan media pembelajaran. Ini juga diperiksa berdasarkan kebutuhan psikologis siswa berdasarkan usia. Oleh karena itu, dalam situasi ini, pendidik harus melatih kreativitas dan inovasi dalam memilih dan mengkategorikan media yang digunakannya untuk mendukung proses belajar mengajar (Lisiswanti et al., 2015).

Definisi ini memperjelas pentingnya media pembelajaran dalam proses pendidikan. Guru mentransfer, menyebarkan, dan mengkomunikasikan materi

pendidikan kepada siswa melalui media pembelajaran. Media pembelajaran dapat membantu guru dalam menyampaikan ilmu pengetahuan kepada siswanya. Terkadang ada masalah dengan cara penyampaian materi ajar. Saat memberikan materi pendidikan, ditemukan bahwa ada beberapa konsep yang sulit untuk dijelaskan secara lisan atau kalimat lengkap tetapi dapat dilakukan dengan menggunakan alat peraga atau bentuk media lainnya. Materi pembelajaran melampaui alat bantu visual sederhana. Media pembelajaran dapat dipandang dalam arti luas sebagai alat yang digunakan dalam hubungannya dengan proses belajar mengajar untuk mengkomunikasikan pengetahuan kepada siswa. Pemanfaatan media pembelajaran memungkinkan konsep yang paling abstrak sekalipun dapat dibuat konkrit untuk pemahaman yang menyeluruh. Berdasarkan tujuan kurikulum dan substansi bahan ajar, media pembelajaran harus efektif dan efisien. Media pembelajaran dapat menunjang tujuan akademik, seperti perkembangan siswa. Cara berpikir yang dewasa adalah orang dewasa yang dipermasalahkan. mampu mengendalikan emosi, moral dan etika, estetika, dan kolaborasi sosial. Tiga aspek pembelajaran—kognitif, psikomotorik, dan afektif—merupakan pusat dari semua bagian pematangan pemikiran (Wahab, 2009).

Ada dua jenis media pembelajaran: perangkat keras dan perangkat lunak. Buku teks, modul, projector overhead, film, acara TV, program radio, tayangan slide, hypertext, internet, dan lainnya adalah contoh media pembelajaran. Untuk mencapai tujuan pembelajaran, pendidik profesional harus mampu memilih dan menggunakan media yang efektif dan efisien untuk membangkitkan minat dan perhatian siswa selama kegiatan pembelajaran (Rohani, 2019). Media yang efektif dan efisien untuk pembelajaran adalah media yang memiliki fungsi fiksatif, manipulatif, dan distributif. Media yang dapat merekam, menyimpan, dan memutar ulang suatu barang atau peristiwa disebut media pembelajaran fiksatif. Dengan kekuatan fitur ini, benda atau peristiwa dapat dibuat sketsa, difoto, direkam, dan difilmkan, kemudian disimpan agar dapat diputar ulang dan dilihat sebagai kejadian asli saat dibutuhkan.

Media pembelajaran yang berfungsi sebagai manipulator, di sisi lain, adalah media yang memiliki kemampuan untuk menampilkan objek atau peristiwa sekali lagi sambil melakukan berbagai penyesuaian (manipulasi), seperti mengubah kecepatan, ukuran, atau warna. Media pendidikan juga dapat menjangkau khalayak luas secara bersamaan, seperti siaran TV atau radio.

Dikatakan sebagai media pembelajaran yang efektif dan efisien jika digunakan dalam proses pembelajaran berdasarkan landasan filosofis, psikologis, teknologis, dan empiris.

1) Landasan Filosofis

Dewasa ini, terjadi perluasan yang luar biasa dalam penggunaan media pembelajaran. Media digunakan dalam hampir semua proses pembelajaran. Hal ini menunjukkan adanya penurunan jumlah pengajaran yang bersifat satu arah atau berbasis ceramah. Siswa yang hanya menerima pembelajaran satu arah dapat menjadi tidak tertarik karena tidak berpartisipasi aktif sebagai pelaku dalam proses pembelajaran yang berkelanjutan. Pembelajaran dengan pendekatan ceramah secara bertahap membuka jalan untuk pembelajaran yang lebih kreatif melalui penggunaan media yang mutakhir. Siswa akan memperhatikan pembelajaran yang dikembangkan secara kreatif dengan memasukkan multimedia, yang akan meningkatkan kompetensi dan keberhasilan belajar siswa. Jenis multimedia yang digunakan tentunya tergantung pada jenjang satuan pendidikan dan kebutuhan siswa. Menurut Lefa (2014), materi pembelajaran dibuat berdasarkan tahapan kognitif siswa, dimulai dengan tahapan sensorik-motorik (0–2 tahun), tahapan pra operasional (2–7 tahun), tahapan operasional konkret (7–11 tahun), dan tahap operasional formal (11 tahun ke atas).

Ketika media pembelajaran digunakan, siswa mengalami perubahan. Berdasarkan pengetahuan yang telah dipelajarinya, peserta didik menyesuaikan perilakunya. Melalui kegiatan demonstrasi, kunjungan lapangan, televisi, bioskop, film, gambar diam, rekaman suara, radio, dan simbol visual dan verbal, siswa dapat memiliki pengalaman langsung atau didramatisasi. Peningkatan pengetahuan, kompetensi, ketangkasan, dan kepekaan terhadap konteks

lingkungan semuanya berkontribusi pada perubahan perilaku. Tujuan media adalah untuk mengkomunikasikan pengalaman siswa, yang dapat mengambil banyak bentuk dan bervariasi tergantung pada individu.

Untuk memaksimalkan hasil belajar siswa, pengajaran harus memberikan stimulasi dan informasi yang jelas dan menarik.

Agar dapat memberikan kejelasan informasi tentang objek pembelajaran, media pembelajaran harus digunakan secara selektif. Kemudian, untuk menarik perhatian siswa, dibuat dengan terampil dan dilakukan dengan cermat. Konsep realistik tertanam dalam diri peserta didik melalui media pembelajaran yang berkualitas. Pemecahan ide-ide tersebut dimulai dari yang konkrit kemudian berlanjut ke abstrak (Lisiswanti, Saputra, dan Windarti, 2015).

2) Latar Belakang Sejarah

Media pembelajaran saat ini bukanlah hal baru; itu telah ada untuk waktu yang sangat lama. Dengan diperkenalkannya alat peraga dalam proses belajar mengajar pada tahun 1923, media pembelajaran telah ada. Alat bantu visual ini berbentuk gambar, model, dan objek lain yang menambah materi pendidikan secara visual. Kemudian muncullah pengembangan alat pembelajaran visual. Pada tahun 1940-an, materi pembelajaran yang memadukan unsur audio dan visual disebut sebagai "instruksi audio visual". Kemudian media ini berkembang menjadi "komunikasi audio visual" pada tahun 1950-an. Pembelajaran dipusatkan pada komunikasi yang jelas untuk menyampaikan materi pelajaran dalam media komunikasi audio visual. Media pembelajaran berubah dari "materi pembelajaran" menjadi "media pendidikan atau media pembelajaran" pada tahun 1952. Istilah dapat berubah, tetapi makna yang mendasarinya—yang menekankan bagaimana komunikasi tertanam dalam pembelajaran di era media—tetap konstan.

3) Landasan Mental

Proses belajar mengajar itu khas dan rumit. Strategi terbaik untuk memastikan bahwa siswa sepenuhnya memahami pelajaran yang diajarkan adalah

memilih sumber belajar yang efektif dan efisien. Efektivitas belajar siswa dipengaruhi oleh pemilihan media. Siswa harus mampu memahami secara jelas dan metodis objek yang diperiksa. Materi pembelajaran dimodifikasi tergantung pada pemeriksaan kebutuhan siswa. Menurut penelitian psikologis, siswa lebih mudah memahami konsep konkret daripada konsep abstrak. Karena itu, bahan ajar harus dimulai dengan benda nyata seperti gambar atau film yang berfungsi sebagai representasi ikonik dari eksperimen. kemudian dilanjutkan dengan menggunakan bahan ajar yang menyertakan simbol atau representasi simbolik. Anak-anak, remaja, dan orang dewasa yang berstatus pelajar semuanya terkena imbasnya. Hal ini menunjukkan bahwa umumnya berlaku untuk siswa dari segala usia. Proses pembelajaran kemudian dapat dilanjutkan pada media pembelajaran dengan konsep abstrak.

4) Landasan Teknologi

Media pembelajaran akhir 1960-an menggunakan 'teknologi instruksional', sejenis teknologi. Proses transfer pengetahuan bergerak lebih cepat dengan pembelajaran berbasis teknologi. Ketersediaan teknologi memfasilitasi pembelajaran yang cepat dan sederhana. Aplikasi teknologi dapat digunakan untuk merancang, memproduksi, mengevaluasi, dan tugas lainnya. Agar pendistribusian materi pendidikan dapat tersebar luas dan merata, serta hasil yang dibutuhkan lebih cepat dan akurat seolah-olah jarak tidak menjadi penghalang. Media pembelajaran berbasis teknologi merupakan proses yang kompleks karena melibatkan banyak komponen yang berbeda, antara lain orang yang berperan sebagai pelaku, prosedur, ide, peralatan, dan organisasi yang menganalisis masalah, mencari solusi masalah, mengimplementasikan, mengevaluasi, dan mengelola berbagai masalah. dalam setiap kegiatan pembelajaran sesuai dengan tujuan dan arah yang terkendali dengan baik. Berdasarkan kesatuan komponen sistem pembelajaran yang dipilah, dipetik, dan diintegrasikan menjadi satu kesatuan komponen yang utuh, teknologi dalam media pembelajaran berupaya mengembangkan jawaban atas kesulitan yang timbul dalam pembelajaran. Unsur-

unsur tersebut meliputi pesan, individu, objek, media, alat, strategi, dan lingkungan (Hasan et al., 2021).

Teknologi tidak mungkin dipisahkan dari pendidikan, bahkan terus berkembang mengikuti zaman dan keadaan. Penggunaan teknologi sebagai sarana pembelajaran dapat dipengaruhi oleh keadaan dan keadaan suatu bangsa. Di semua jenjang pendidikan, Indonesia lebih sering menggunakan media teknologi sebagai media pembelajaran selama 2 (dua) tahun terakhir, yaitu sejak Maret 2020. Hal ini karena pandemi covid-19 memaksa Indonesia menerapkan pembelajaran daring. Materi pembelajaran berbasis teknologi paling efektif di masa pandemi sehingga pandemi Covid-19 dapat ditanggulangi secara efektif. Internet dan teknologi lain yang terkoneksi seperti laptop, handphone, komputer, dan lain sebagainya menjadi sumber belajar di situasi dan kondisi pandemi ini.

5) Dasar Empiris

Media pembelajaran dibuat untuk mengakomodasi kebutuhan siswa akan perolehan informasi. Setiap pembelajar memiliki preferensi dan metode belajar mereka sendiri yang unik. Ada kalanya siswa dengan gaya dan strategi belajar visual paling baik menyerap informasi ketika pendidik menyajikan media pembelajaran visual. Sedangkan anak-anak yang lebih menyukai gaya belajar auditori atau yang tidak memiliki tipe belajar visual hanya akan belajar minimal. Siswa akan belajar lebih efektif dari integrasi media dalam proses belajar mengajar jika mereka mengalami media sesuai dengan ciri-ciri gaya belajar mereka. Untuk mencakup semua aspek gaya belajar masing-masing siswa, pendidik sekarang harus mempertimbangkan pemilihan dan desain materi pembelajaran. Jika perangkat pembelajaran yang dibuat oleh pendidik kurang memenuhi semua kebutuhan siswa di kelas, pendidik dapat mencari solusi dengan memanfaatkan berbagai perangkat pembelajaran (Santayasa, 2007).

Belajar pada hakikatnya adalah proses berkomunikasi dengan atau menyampaikan pesan dari sumber pesan kepada penerima pesan melalui perantara. Media pembelajaran berfungsi sebagai mediator melalui mana

instruktur menyampaikan materi pembelajaran, yang berupa materi pembelajaran itu sendiri.

Untuk memudahkan penerapan proses pembelajaran, seorang instruktur harus menggunakan materi pembelajaran. Saat ini media pembelajaran yang tersedia sangat beragam dan berkembang pesat sehingga dapat digunakan dalam kegiatan pendidikan.

Jika persepsi indra yang digunakan untuk observasi menjadi dasar media pembelajaran, maka dapat dijelaskan sebagai berikut.

Manusia memiliki organ indera, juga dikenal sebagai "panca indera", yang dirancang untuk menerima rangsangan eksternal. Berbagai indera manusia memiliki berbagai kapasitas untuk menyerap rangsangan. Menurut Wiroatmojo dan Sasonoharjo (2002), indera penglihatan (mata) memiliki daya serap indra yang paling tinggi yaitu 82%. Indera pendengaran (telinga) sebesar 11%, disusul indra peraba (kulit) 3,5%, indera perasa/perasa (mulut) 2,5%, dan indera penciuman (hidung) 1%.

Indera penglihatan dan pendengaran adalah yang memiliki kemampuan penyerapan indera tertinggi untuk menerima informasi, menurut statistik tersebut di atas. Oleh karena itu, untuk belajar melalui media visual perlu memanfaatkan daya serap mata. Untuk mengoptimalkan kemampuan siswa dalam menyerap informasi, diharapkan dapat diupayakan untuk memanfaatkan seluruh panca inderanya selama belajar melalui berbagai media (Khotimah, Supena, dan Hidayat, 2019).

Edgar Dale membahas pengalamannya memilih dan memanfaatkan media pembelajaran dengan mempertimbangkan berbagai gaya belajar, mulai dari yang konkret (bawah) hingga abstrak (atas). Kerucut pengalaman Edgar Dale pada tahun 1946 berbentuk sebagai berikut (dalam Sari, 2019):

Menurut Gambar 2, dari bawah (beton) ke atas (abstrak), kategori pengalaman Edgar Dale adalah sebagai berikut:

- g) perjumpaan langsung
- h) Pertemuan itu fiktif
- i) keterlibatan dramatis

- j) Protes/demonstrasi
- k) Dia. Pergi ke daerah
- l) pertunjukan dan pameran karya seni
- m) sebuah gambar bergerak
- n) Proses perekaman audio dan visual (didengar dengan menyajikan gambar)
- o) J. simbol kata yang diucapkan atau diucapkan

Dari bawah (konkret) ke atas (abstrak), temuan kategori pengalaman yang diperbarui yang diperoleh Edgar Dale pada tahun 1969 diilustrasikan pada Gambar 3 sebagai berikut:

- a) Memiliki pengalaman langsung dengan tujuan tertentu
- b) Sensasi buatan itu tidak nyata
- c) Pertemuan dramatis
- d) Protes dan demonstrasi
- e) Penelitian perbandingan
- f) Keenam) Pameran
- g) Televisi yang bersifat mendidik
- h) Film
- i) Foto diam dengan rekaman radio
- j) Ilustrasi
- k) Simbol Lisan

Pengalaman kerucut Edgar Dale menunjukkan bahwa penggunaan dan pemilihan media pembelajaran harus tepat untuk mencapai hasil belajar yang lebih baik. Dengan mempertimbangkan kemampuan kognitif, keterampilan, dan sikap pengguna media dan siswa, penggunaan media dalam proses pembelajaran harus dipertimbangkan dengan hati-hati. Pendidik juga harus mempertimbangkan bakat dan bakat siswa serta penguasaan materi pelajaran mereka.

Indera telinga dan mata merupakan dua cara media pembelajaran dapat diterima oleh indera. Media visual adalah segala bentuk media yang dapat dilihat dengan mata saja. Media audio, di sisi lain, mengacu pada media visual yang juga dapat dialami melalui pendengaran (Jannah, 2009). Menurut Bertz (Aghni, 2018),

media disegmentasikan menurut sifat-sifat indera yang digunakan, yaitu suara, gambar, garis, simbol, dan gerak. Jenis media yang bersangkutan ditampilkan di bawah ini:

Menurut (Syaparuddin dan Elihami, 2019) dan (Muhson, 2010), tergantung dari ragam media yang disebutkan di atas, dapat dibagi menjadi beberapa kelompok berdasarkan indra yang digunakan untuk melihatnya, yaitu:

- 1) Media visual, Media yang berisi informasi visual yang bergerak atau diam disebut sebagai media visual. Media visual diam meliputi antara lain gambar, buku, foto, poster, bola dunia, dan bahan cetakan. film dan kartun animasi, misalnya.
- 2) File audio, Informasi disampaikan melalui suara dalam media audio. Radio, tape recorder, piringan hitam, telepon, dan kaset audio adalah beberapa contoh media audio.
- 3) media audiovisual, Media yang menghasilkan gambar dan suara diam dan bergerak dikenal sebagai media audio visual. Misalnya, TV senyap, bingkai film dengan suara (slide suara), dan buku dengan suara adalah contoh media audio visual senyap. Media audio-visual gerak, seperti film, acara televisi, dan kaset video.

Secara umum, pemilihan media pembelajaran perlu mempertimbangkan faktor-faktor berikut: (1) ketepatan media pembelajaran dengan materi pelajaran dan tujuan pembelajaran; (2) kesesuaian media dengan kepribadian siswa; (3) daya guna media pembelajaran; dan (4) daya tarik media pembelajaran. dikutip dalam (Fitriyah, Hayati, dan Wijayadi, 2020).

Menurut Ibrahim dan Syaodih (2003), faktor pemilihan media yang tepat adalah sebagai berikut: (1) apakah media dibuat dengan tujuan pembelajaran, (2) bagaimana media digunakan, (3) kemampuan pendidik untuk penggunaan media, (4) seberapa praktis media digunakan, (5) ketersediaan media, (6) kesesuaian waktu dan fasilitas pendukung, dan (7) biaya.

Media audiovisual termasuk dalam kategori media yang didasarkan pada persepsi indrawi, seperti yang telah dibahas sebelumnya. Berikut beberapa faktor

yang harus diperhatikan dalam penggunaan media audio visual di kelas, menurut Riyana (2007) dan Syaparuddin dan Elihami (2019):

- 1) semacam substansi, Media audio-visual tidak dapat digunakan untuk mengajarkan semua materi pelajaran. Terkadang mempraktikkan konten secara langsung membantu siswa memahaminya lebih lengkap. Misalnya, sebaiknya guru mendemonstrasikan terlebih dahulu cara merakit mesin kendaraan bermotor sebelum meminta siswa merakitnya sendiri.
- 2) Waktu, Perlu dibedakan antara media film dan video. Biasanya, sebuah film berdurasi antara dua dan tiga jam. Sedangkan jangka waktu, khususnya 20 sampai 40 menit, harus diperhatikan dalam penggunaan bahan ajar audio visual. Konsentrasi siswa akan terganggu dan menjadi lelah jika durasinya diperpanjang. Meninjau temuan media dengan guru dan murid dapat dilakukan untuk periode yang tersisa.
- 3) Teknis dan Format Media, Kurikulum harus dipertimbangkan saat menggunakan materi pembelajaran audio visual agar pesan dapat dikomunikasikan secara efektif. Media audio-visual terbaik untuk pembelajaran meliputi cerita, wawancara, presenter, atau kombinasi dari semuanya. Pertimbangan teknis seperti efek kamera, pembuatan film, pencahayaan, pengeditan, dan suara juga harus dilakukan saat memproduksi media.
- 4) kesan aural, Efek suara adalah komponen penting dari video. Efek suara digunakan untuk menambah minat dan makna pada media pendidikan. Efek suara yang efektif untuk media pendidikan adalah yang tidak mengganggu penyajian visual atau narasinya dan memiliki intensitas volume yang rendah. Musik yang digunakan dalam efek suara adalah gaya berbasis instrumen, bukan lagu terkenal. Hal ini dilakukan agar tidak mengganggu fokus siswa.

Berikut kriteria yang harus diperhatikan dalam memilih materi pembelajaran, menurut Djamarah dan Zain (Sari, 2019):

- 1) Keandalan. Terlepas dari seberapa besar mereka menikmatinya atau seberapa berbakatnya mereka, pendidik tidak diizinkan untuk menggunakan media. Untuk menghindari subjektivitas diperlukan kajian dan observasi yang mengikutsertakan siswa dalam menggunakan media pembelajaran.
- 2) Sumber daya pendidikan. Penciptaan media juga harus mempertimbangkan bagaimana pengetahuan yang ada berkembang dan bagaimana tujuan pembelajaran kurikulum pendidikan terkait dengan keluasan materi pelajaran. Bahasa yang digunakan dalam media juga harus jelas dan sederhana sehingga dapat dipahami oleh siswa, dan juga harus sesuai dengan daya pikirnya.
- 3) Media yang menjadi sasaran. Siswa seharusnya menerima informasi melalui media pembelajaran. Tingkat perkembangan kognitif anak juga harus diperhatikan saat menggunakan media. Oleh karena itu, siswa dengan kemampuan kognitif tinggi, sedang, atau kurang dapat menggunakan media tersebut.
- 4) Lingkungan dan keadaan lingkungan belajar seperti ruangan, ventilasi, penerangan, dan kondisi siswa harus memfasilitasi penggunaan media.

6. Tujuan dan Keunggulan Media Audiovisual

Menurut Fitria (2014), tujuan penggunaan media audio-visual di kelas adalah untuk mengkonstruksi pengetahuan siswa dengan merangsang mereka dengan musik dan visual sambil memperjelas bagaimana guru menyampaikan poin-poin mereka. Menurut Purwono, Yutmini, dan Anitah (2014) dan Fitria (2014), keunggulan media audio visual adalah:

- 1) memasukkan minat siswa ke dalam cara pelajaran itu diajarkan.
- 2) Belajar adalah mungkin tanpa dibatasi oleh waktu, ruang, atau indera. Mikroskop, misalnya, dapat digunakan untuk melihat objek yang sangat kecil. Video, tayangan slide, model kecil, dan foto semuanya dapat digunakan untuk menampilkan objek besar. Dengan bantuan komputer, objek abstrak yang menantang untuk diimajinasikan seperti sirkulasi darah

dapat direplikasi. Simulasi berbantuan komputer juga dapat digunakan untuk melakukan tugas yang memiliki risiko keselamatan.

- 3) Dorong pembelajaran pada siswa Anda.
- 4) menyampaikan pelajaran melalui kesimpulan yang diambil dari materi audio visual.

7. Kelebihan dan Kekurangan Media Audio Visual

Media audio visual memiliki kelebihan dan kekurangan. Menurut Desriant, Rahardja, dan Mulyani (2012), Fitria (2014), dan Purwono, ada kelebihan dan kekurangannya.

- 1) Manfaat media audio visual antara lain:
 - a) Gambar dan audio dapat disajikan oleh media.
 - b) Penggunaan media dalam pembelajaran tutorial dimungkinkan.
 - c) Media dapat diterapkan secara tradisional.
 - d) Penggunaan media dilakukan berulang-ulang.
 - e) Media dapat dipercepat atau diperlambat.
 - f) Sebagai pengganti benda-benda berbahaya sehingga penyajian audio visual benda-benda tersebut dapat dilakukan secara mendalam.
 - g) Melewati batasan waktu, tempat, dan indera.
- 2) Di antara kelemahan media audio visual adalah:
 - a) Mayoritas pembelajaran dilakukan melalui media berbasis tutorial.
 - b) Seorang guru harus terampil menggunakan media untuk mengajar.
 - c) Diperlukan pengetahuan dan kemampuan khusus saat memproduksi media.
 - d) Mesin yang digunakan untuk membuat media harus berfungsi penuh.
 - e) Produk akhir akan menantang untuk diedit.
 - f) Penciptaan media membutuhkan keuangan.

Siswa dievaluasi selama proses pembelajaran tidak hanya pada domain kognitif tetapi juga berkaitan dengan aspek emosional dan psikomotorik. Kegiatan belajar mengajar tidak lagi hanya guru yang memberikan ilmu kepada siswa;

sebaliknya, siswa sekarang aktif terlibat dengan guru dan materi pembelajaran untuk membangun berbagai pengetahuan. Akibatnya, seorang guru harus lebih imajinatif ketika memilih perangkat pembelajaran yang relevan, menarik, dan menyenangkan.

Media pembelajaran adalah bagian dari sumber belajar yang memuat materi pendidikan yang dapat membantu guru dalam mengajar dan menjaga agar siswa tidak bosan. Penggunaan media pembelajaran sebagai teknik untuk memengaruhi sikap, perhatian, dan pemikiran siswa selama proses pembelajaran dapat membantu guru menyampaikan informasi dengan lebih efektif. Proses dan hasil belajar siswa sangat dipengaruhi oleh pemilihan media yang tepat.

Media yang dimaksudkan harus lebih menarik secara visual dan memfasilitasi siswa untuk memahami materi pelajaran secara sistematis dan koheren. Media memiliki peran yang sangat penting dalam kegiatan pendidikan. termasuk barang asli dan peniru. Agar informasi yang disampaikan sampai kepada khalayak yang tepat, maka media-media tersebut berfungsi sebagai perantara untuk mengkomunikasikan atau menyebarluaskan ide, konsep, atau pendapat dalam pembelajaran. Penulis esai ini akan berbicara tentang bentuk materi pembelajaran yang asli dan tidak asli.

8. Definisi dan Jenis Media

Menurut Hamdani (2011), kata "media" berasal dari kata Latin "medius", yang berarti "perantara atau pengantar." Selain itu, kata "media" berasal dari kata Latin "media", yang berarti "perantara atau perantara antara pengirim dan penerima pesan." Media pendidikan dapat digunakan sebagai penghubung antara guru dan siswa untuk membantu mereka memahami materi, sehingga pembelajaran menjadi efektif dan efisien, menurut Musfiqon (2012:28). Komentar yang diberikan menunjukkan bahwa media adalah alat untuk menyebarkan pengetahuan selama proses pembelajaran. Menurut Arief S. Sadiman et al. (2011), pemilihan media harus memenuhi beberapa kriteria: a) berniat untuk mendemonstrasikan suatu objek; b) telah terbiasa menggunakan objek dan

kegunaannya, seperti proyektor, dalam proses pembelajaran; c) ingin memberikan gambaran yang lebih jelas; dan d) menumbuhkan minat atau dorongan siswa untuk belajar.

Media biasanya dianggap sebagai instrumen visual dan auditori. Alat-alat ini digunakan di kelas untuk meningkatkan komunikasi. Dengan teknologi ini, guru dan siswa dapat berkomunikasi dan berinteraksi satu sama lain dengan lebih baik. Arsyad (2013: 4) mengutip Hamalik (1986: 4) menyatakan bahwa menggunakan media komunikasi akan memungkinkan hubungan komunikasi berjalan secara efektif dan maksimal. Menurut Gagne dan Briggs (1975: 4) dalam Arsyad (2013: 4), contoh media pembelajaran termasuk buku, tape recorder, benda nyata, kamera video, perekam video, film, slide (gambar berbingkai), foto, gambar, komputer, dan televisi. Dengan kata lain, media adalah komponen bahan pelajaran atau benda berwujud yang mengandung informasi pendidikan dan memiliki kemampuan untuk mendorong siswa untuk belajar.

Jenis media, kapasitas jangkauan, serta bahan konstruksi dan proses pembuatannya, semuanya dapat digunakan untuk mengklasifikasikannya. Media dipisahkan menjadi tiga kategori berdasarkan jenisnya: media audio, media visual, dan media audio visual. Media dapat dikategorikan menjadi tiga kategori berdasarkan kemampuannya untuk mencakup wilayah yang luas sekaligus: media yang tidak dibatasi oleh waktu atau tempat, media yang, dan media yang digunakan untuk pengajaran individu. Radio dan televisi adalah dua contoh media yang dapat menjangkau banyak siswa sekaligus, tidak dibatasi lokasi atau waktu, dan dapat digunakan dengan cara ini. Film dan slide suara, di sisi lain, membutuhkan setting khusus karena jangkauannya yang terbatas (Djamarah dan Zain, 2002).

Ada dua kategori media visual: media visual dua dimensi dan media visual tiga dimensi. Media berupa benda aktual dan benda media tidak asli merupakan dua jenis utama dari materi pembelajaran visual tiga dimensi.

1) Definisi Media Asli dan Tidak Asli

Suleiman (1988) mendefinisikan media objek nyata sebagai semua media tiga dimensi yang menggambarkan objek nyata, termasuk benda mati dan tidak hidup (anorganik) serta makhluk hidup seperti manusia, hewan, dan tumbuhan. Objek aslinya adalah item dalam keadaan lengkap dan sekarang.

Objek media non-asli, di sisi lain, adalah semua media tiga dimensi yang bukan objek penuh atau aktual. Seseorang tidak dapat mengatakan bahwa palu tanpa poros adalah barang yang sebenarnya, hanya sebagian darinya. Kucing yang telah diawetkan kini disebut sebagai spesimen atau objek sampel ketimbang objek aslinya. Media non-asli dapat didefinisikan sebagai kombinasi dari beberapa jenis media yang memiliki pola yang sama namun dikumpulkan menjadi satu kelompok yang cukup besar secara kolektif dan seragam. Objek nyata dari dunia kehidupan digambarkan di media ini dalam bentuk mati atau tidak hidup.

Dengan kata lain, media dibentuk untuk mencerminkan apa adanya dan diperlihatkan kepada siswa secara utuh, meskipun dalam keadaan mati. Media realia adalah nama lain dari media jenis ini. Media realia adalah barang-barang yang terlihat asli, tetap dalam kondisi, dapat dioperasikan (seperti tumbuhan atau hewan), dan dalam ukuran aslinya. Akibatnya, media realia adalah benda-benda dalam keadaan alamiahnya, termasuk spesimen hewan yang dapat dijadikan sebagai alat pengajaran (Uno, 2007: 117).

Media dua dimensi adalah nama lain dari media grafis. Informasi visual atau auditori dapat ditangkap, diproses, dan disusun kembali dengan menggunakan media grafis, yang kemudian menampilkan informasi tersebut secara grafis.

Purwani, Fridani, dan Fahrurrozi (2019) menyatakan bahwa meskipun media grafis merupakan bagian dari media visual, tidak semua media visual merupakan media grafis. karena media visual tiga dimensi, bukan media grafis, ada. Diorama, model kerja, model penampang, model susun, dan media padat adalah contoh media tiga dimensi. Oleh karena itu, media pembelajaran grafis adalah media dua dimensi yang digunakan untuk menyampaikan konsep dengan cara yang menarik, efektif, dan menarik melalui penulisan, pengolahan, dan penyusunan kembali data dalam bentuk simbol dan bunyi.

Susilana dan Riyana (2009) menyatakan bahwa media grafis adalah media visual yang menyampaikan informasi, ide, atau konsep dengan menggunakan kata, kalimat, angka, simbol, atau gambar. Menurut Sardiman dalam Sanaky (Purwanti, Ngatman, dan Hidayah, 2020), media grafis adalah media visual di mana penyampaian pesannya lebih difokuskan pada indera penglihatan dan isinya dituangkan dalam bentuk simbol-simbol visual. Materi pembelajaran grafis menggunakan bahasa visual untuk menyampaikan ide-ide.

a) Fitur dan Keunggulan Media Grafis

Kualitas dan keunggulan materi pembelajaran grafis sama dengan materi pembelajaran pada umumnya. Ini juga berguna untuk membedakan media grafis dari alat pengajaran lainnya. Ciri-ciri dan keunggulan media pembelajaran grafis adalah sebagai berikut.

b) Jenis Media Pembelajaran Grafis

Teks, audio, visual, video, teknik, dan orang adalah enam jenis media utama, menurut Smaldino et al. (Smaldino, Lowther dan Russell, 2014). Materi pembelajaran visual termasuk materi pembelajaran grafis. Menurut Sudjana dan Riivai (2013), media atau alat bantu visual harus sebagai berikut:

1. memperkenalkan, mengembangkan, meningkatkan, dan menjelaskan kepada siswa ide-ide atau konsep-konsep abstrak.
2. Ciptakan mentalitas yang diinginkan.
3. Mendorong usaha siswa lebih lanjut.
4. mendorong dialog dan pendidikan.

Materi pembelajaran grafis memiliki ragam yang berbeda-beda, sama seperti perangkat pembelajaran lainnya. Setidaknya ada 22 jenis media pembelajaran grafis, antara lain foto, gambar, lukisan, komik, karikatur, kaligrafi, poster, peta, peta pikiran, infografis, bagan, diagram, grafik, kurva, dan flash card. slide, komik strip, storyboard, lembar kerja, dan ikhtisar (Akbar, Mulyadi, dan Shandi, 2021). Berbagai jenis media pembelajaran visual dijelaskan secara lebih rinci di bawah ini.

a) Gambar

Gambar adalah reproduksi benda-benda yang dibuat dengan guratan pensil, kertas, dan lain-lain. Semua benda yang dibuat dengan alat tulis dalam suatu media adalah gambar dalam media grafis. Dalam pengertian ini, gambar itu luas. Lukisan, sketsa, kaligrafi, komik, ilustrasi, karikatur, komik, bahkan foto adalah contoh media grafis berupa gambar dalam pengertian ini.

b) Penjelasan

Ilustrasi adalah representasi grafis dari gambar yang membantu dalam pemahaman konsep. Ilustrasi adalah contoh konkret yang digunakan untuk mendukung klaim. Representasi teks tertentu menggunakan pendekatan artistik (seperti menggambar, melukis, fotografi, atau lainnya) yang lebih menekankan pada hubungan subjek dengan tulisan yang dimaksud daripada pada bentuk adalah cara lain untuk memikirkan ilustrasi. Untuk membantu pembaca memahami pesan dan memproses informasi dengan lebih mudah, ilustrasi adalah salah satu jenis media grafis.

c) Menggambar

Sketsa adalah gambar yang singkat dan tidak rumit tanpa banyak detail. Sketsa biasanya digunakan sebagai alat bantu menggambar pemula. Biasanya, sketsa dilakukan terlebih dahulu sebelum membuat sketsa secara detail. Selain sketsa, nama lain untuk mereka termasuk gambar draf, gambar tergesa-gesa, dan coretan. Sketsa adalah garis dasar desainer untuk membuat pakaian, denah rumah, dan jenis media visual lainnya.

d) Gambar

Menggunakan kertas berwarna atau monokromatik (hanya hitam putih), Anda dapat membuat lukisan. Lukisan adalah gambar yang diwarnai atau dilukis. Lukisan adalah salah satu jenis seni grafis yang mencoba menyampaikan ide dan emosi pelukisnya, yaitu orang yang menciptakan karya seni. Hasil lukisan adalah lukisan. Lukisan memiliki sejarah panjang dan berbagai bentuk dan genre. Lukisan pemandangan, lukisan pahlawan, dan jenis lukisan lainnya adalah media grafis.

e) Kartun

Komik adalah cerita bergambar yang dikemas yang biasanya menyenangkan. Komik adalah publikasi naratif yang awalnya dibuat dengan mempertimbangkan anak-anak, dan terdiri dari kompilasi cerita ilustratif dengan beberapa tulisan. Buku komik, komik strip, komik pendidikan, dan bentuk media grafis lainnya adalah contoh komik.

f) Kartun

Karikatur adalah gambar ejekan yang menyertakan pesan, sindiran, dan elemen lainnya. Karikatur adalah seni menggambarkan seseorang dalam bentuk tulisan, ucapan, atau visual dengan cara yang melebih-lebihkan aspek tertentu dari kepribadian atau penampilannya, biasanya membuat mereka tampak konyol atau lucu. Karikatur jurnalistik, karikatur realitas, karikatur politik, dan bentuk media grafis lainnya adalah contohnya.

g) Gambar

Foto adalah gambar diam dari objek asli yang dibuat dengan meneranginya dengan kamera berwarna atau hitam putih. Tiga hal berbeda dapat muncul dalam sebuah foto: objek, peristiwa, atau skenario pada momen tertentu. Piksel, cm, mm, atau inci sering digunakan sebagai tipe satuan untuk mengukur ukuran foto. Potret, lanskap, fashion, kuliner, dan gambar fotografi lainnya adalah contoh media grafis.

h) Kaligrafi

Seni kaligrafi melibatkan pembuatan huruf yang indah menggunakan pena atau kuas tertentu. Karena banyak sekali lekukan pada sebuah tulisan kaligrafi, membacanya cepat membuat mata lelah. Kaligrafi Arab sering mengandung ketegangan pada mata. Akibatnya, tulisan kaligrafi tidak boleh dibaca dengan suara keras atau untuk jangka waktu yang lama seperti buku pelajaran. Untuk mendekorasi buku atau ruangan, tulisan kaligrafi bekerja lebih baik. Ayat suci Alquran, kaligrafi Cina dan Jepang, kaligrafi pada kutipan inspirasional, dan jenis media grafis lainnya adalah contoh kaligrafi.

i) Bagan

Bagan adalah jenis alat presentasi grafik yang menggunakan sejumlah garis atau blok untuk merepresentasikan data dengan cara yang membuatnya lebih

mudah dipahami. grafik adalah grafik yang menyampaikan informasi secara sederhana, seringkali dengan menggunakan garis dan kurva untuk mewakili angka tertentu. Bagan adalah salah satu dari sekian banyak jenis media grafis, dan jenisnya sangat beragam, seperti bagan piramida, bagan lingkaran, bagan horizontal, dan bagan vertikal.

j) Grafik

Diagram adalah gambar kabur atau gambar yang digunakan untuk menunjukkan atau menjelaskan sesuatu. Desain sederhana yang mengilustrasikan sistem, ide, dan konsep lain dikenal sebagai diagram, dan biasanya digunakan untuk menunjukkan bagaimana sesuatu beroperasi. Media grafis berbasis diagram meliputi diagram garis, diagram lingkaran, diagram batang, dan lainnya.

k) Grafik (Grafik)

Grafik adalah representasi visual dari naik turunnya situasi menggunakan garis atau gambar. Grafik biasanya menampilkan statistik atau hasil dalam urutan menaik dan menurun. Grafik adalah representasi visual dari data yang lugas dan sering menggunakan garis dan kurva. jenis media grafis, termasuk grafik batang, grafik garis, lingkaran, dan lainnya.

l) Sudut

Kurva adalah grafik yang menggambarkan variabel yang dipengaruhi oleh skenario sebagai garis lengkung. Koneksi antara dua titik biasanya membentuk kurva. Kurva terbuka sederhana, kurva terbuka tidak sederhana, kurva tertutup sederhana, dan kurva tidak tertutup sederhana adalah berbagai jenis kurva yang digunakan dalam media visual.

m) Tabel

Tabel adalah daftar dengan ikhtisar dari banyak data informasi; sering terdiri dari kata-kata dan angka yang disusun secara sistematis (dari atas ke bawah dan kiri ke kanan), bersama dengan garis yang memisahkan setiap item informasi dari yang berikutnya. Tabel satu arah (juga dikenal sebagai tabel sederhana), tabel dua arah, tabel tiga arah, dan format media grafik lainnya dalam bentuk tabel adalah contohnya.

n) Tanda

Plakat, juga disebut sebagai poster, dipajang di tempat-tempat yang sering dilalui atau dilihat orang. Poster adalah gambar cetak besar, foto, atau pemberitahuan yang dipaku, dipaku, atau dipaku ke papan atau dinding. Pada umumnya, poster digunakan untuk mengiklankan, memberikan, atau menginformasikan sesuatu yang umum diketahui orang. Jenis media grafis yang dapat digunakan termasuk iklan, layanan masyarakat, acara, dan tujuan pembelaja.

o) Peta

Peta adalah representasi posisi geografis suatu tempat dalam bentuk lukisan atau foto di permukaan. Bentuk dan lokasi berbagai negara, batas-batas politik, kenampakan alam seperti sungai dan gunung, dan kenampakan buatan manusia seperti jalan raya dan bangunan semuanya tergambar pada peta, yang merupakan gambar seluruh permukaan dunia atau sebagian darinya. Peta foto, peta garis, peta digital, dan media grafis berbasis peta lainnya adalah contohnya.

p) Peta Pikiran

Peta pikiran adalah catatan yang mencakup konsep-konsep kunci dalam bentuk kata kunci bersama dengan garis penghubung dan gambar yang menunjukkan bagaimana satu kata kunci berhubungan dengan yang lain. Peta konsep, peta ide, dan peta pikiran adalah nama lain untuk peta pikiran. Peta pikiran adalah diagram langsung dengan garis-garis dalam bentuk dan gambar tertentu untuk mengatur pengetahuan. Peta pikiran sering digunakan untuk mengatur informasi untuk digunakan nanti atau memori. Peta pikiran tentang satu bab, peta pikiran tentang paragraf, peta pikiran tentang silabus, dan jenis peta pikiran lainnya adalah contoh media pembelajaran.

q) Infografis (infografis)

Infografis adalah bentuk media visual yang menampilkan banyak jenis informasi dengan cara yang menarik secara visual. Singkatnya, infografis adalah sarana untuk menyajikan data secara grafis. Infografis digunakan untuk menyederhanakan penyajian data atau informasi yang kompleks untuk khalayak yang lebih luas. Infografis garis waktu, infografis untuk artikel dengan gambar, infografis untuk daftar, infografis untuk diagram, infografis untuk statistik, dan

infografis untuk perbandingan adalah contoh media grafis dalam bentuk infografis.

r) Kartu berkedip

Flash card adalah kartu yang di dalamnya terdapat huruf, angka, dan gambar serta ditampilkan secara cepat (Akbar, Mulyadi, dan Shandi, 2021). Kartu flash sering digunakan di ruang kelas untuk membantu siswa mengingat ide-ide dasar. Selain itu, kartu flash sering digunakan untuk membantu pembelajar bahasa pemula. Kartu flash sering digunakan pada tahap awal sekolah dasar, di tingkat pendidikan. Kartu flash alfabet, kartu flash angka, kartu flash konsep, dan jenis materi pembelajaran lainnya hadir dalam bentuk kartu flash.

s) Slide

Slide adalah lembaran yang dapat diproyeksikan yang memuat informasi kunci atau ringkasan informasi dalam bentuk teks dan gambar (Akbar, Mulyadi, dan Shandi, 2021). Menyajikan melibatkan sering menggunakan slide. Slide adalah kemajuan dari media transparansi, yang sekarang ketinggalan zaman. Penggabungan slide dapat dilakukan secara manual atau dengan menggunakan program komputer seperti Google Slides, Canva, atau PowerPoint. Bergantung pada konten slide, banyak jenis media grafik yang dapat disajikan sebagai slide, seperti slide dengan teks, slide dengan gambar, slide dengan teks dan gambar, dan lain-lain.

t) Komik Strip

Strip kertas yang disebut "strip cerita" menyertakan teks atau gambar di atasnya yang dilampirkan satu sama lain. Cerita strip sering digunakan dalam pengajaran bahasa. Biasanya, strip naratif terdiri dari potongan-potongan dari satu cerita utuh yang disusun dalam urutan acak sehingga siswa dapat mengurutkannya kembali dalam urutan yang tepat. Cerita strip gambar dan strip cerita teks adalah dua kategori utama di mana genre cerita strip media dapat dikategorikan.

u) Sebuah rencana naratif

Storyboard adalah kumpulan gambar atau foto yang menggambarkan urutan gambar yang ditujukan untuk video atau film. Menurut pemahamannya,

storyboard lebih bersifat khusus dalam pembuatan video, namun dapat juga digunakan sebagai bahan pembelajaran. Papan cerita tradisional, papan cerita penilaian, dan papan cerita digital adalah beberapa dari beberapa jenis papan cerita.

v) Lembar Latihan

LKS adalah bahan tertulis berupa soal dan jawaban yang harus diselesaikan oleh siswa. Lembar kerja sering dihiasi dengan garis, bentuk, dan gambar berwarna atau tidak berwarna. Ada banyak jenis LKS, antara lain LKS di atas kertas dan LKS di buku seperti LKS (Lembar Kerja Siswa).

Berbagai hal dapat dipertimbangkan saat membuat media grafis atau visual. Kesederhanaan, integrasi, penekanan, keseimbangan, bentuk, garis, tekstur, dan warna adalah beberapa faktor yang perlu diperhatikan (Arsyad, 2015). Aspek-aspek yang harus diperhatikan dalam mengembangkan media grafis dijelaskan lebih lanjut pada paragraf-paragraf berikut.

- 1) Kesederhanaan, Berapa banyak elemen dalam media yang digunakan tergantung pada kesederhanaannya. Media grafis paling baik bila lebih sedikit elemen yang digunakan. Hal ini disebabkan kemungkinan berkurangnya daya konsentrasi jika bahan yang ada terlalu banyak.
- 2) Integrasi, Keterkaitan antara setiap komponen yang digunakan dalam media grafis disebut dengan integrasi. Pesan atau informasi yang disampaikan akan lebih mudah dipahami jika unsur-unsur media grafis tersebut dipadukan.
- 3) Penekanan, Dalam media grafis, penekanan adalah upaya untuk memperjelas objek kunci sehingga lebih mudah terlihat. Warna, ukuran, perspektif, atau posisi adalah semua hal yang dapat digunakan untuk menekankan sesuatu dan membedakannya dari item terkait.
- 4) Keseimbangan adalah adanya persepsi yang sama tentang letak objek atau pola yang menempati ruang pandang. Ada dua jenis keseimbangan: formal, yang sepenuhnya simetris, dan informal, yang tidak terlalu simetris.

- 5) **Formulir, Bentuk** mengacu pada bentuk fisik objek atau tampilan tertentu. Mengingat memiliki potensi untuk menarik minat dan fokus, pemilihan bentuk menjadi penting ketika menyajikan media grafis.
- 6) **Garis**, Meskipun beberapa garis dalam media visual tidak seluruhnya lurus, garis adalah goresan panjang atau tanda tipis yang panjang pada permukaan yang seringkali berbentuk garis lurus. Dalam media grafis, garis berfungsi sebagai sarana penghubung berbagai bagian.
- 7) **Tekstur, Ukuran, pengaturan, penyatuan, dan pengaturan bagian-bagian** objek disebut sebagai teksturnya. (Walter, 2008) menyatakan bahwa tekstur adalah sifat yang dapat dirasakan dengan sentuhan (kasar, halus, keras atau lunak). Dalam media grafis, tekstur dapat dimanfaatkan untuk menonjolkan objek tertentu.
- 8) **Warna**, Warna adalah persepsi cahaya oleh mata saat dipantulkan oleh benda (Kemendikbud, 2020). Penggunaan warna merupakan hal yang krusial dalam media grafis. Warna membantu menciptakan kesatuan yang utuh dengan memberi kesan pembatas atau aksen. (Arsyad, 2015) menegaskan bahwa saat memilih warna, tiga faktor harus diperhatikan: (1) pemilihan warna khusus; (2) nilai warna (ketebalan dan ketipisan warna dibandingkan dengan aspek visual lainnya); dan (3) intensitas atau kekuatan warna.

Karena tidak semua guru memiliki keahlian yang sama dan karena rentang perhatian setiap orang berbeda-beda dalam mengolah dan menafsirkan pengajaran bagi siswa sebagai hal yang seringkali membosankan, proses belajar mengajar tradisional memiliki beberapa keterbatasan.

Oleh karena itu, guru harus kreatif dalam pengajarannya dan mampu memotivasi siswa untuk berperan aktif dalam pendidikannya sendiri. Fungsi media pembelajaran dalam sistem pengajaran diumpamakan sebagai jembatan yang menghubungkan dua sisi. Fungsi ini sangat penting karena media pembelajaran visual tidak hanya harus memberikan pesan pembelajaran kepada siswa tetapi juga menjamin bahwa makna pesan tersebut tidak berkurang atau

terdistorsi. Hasilnya, penggunaan media visual untuk mengajar dapat dilakukan dengan sukses dan efisien sekaligus meningkatkan kreativitas dan kemauan belajar siswa.

Visual dapat dipahami dari bagian-bagian komponennya. Dalam bukunya Media Ajar tahun 1997, Arsyad Azhar menegaskan bahwa aspek visual meliputi tekstur, bentuk, dan warna.

- 1) Garis sebagai Komponen Visual, Sebuah garis terdiri dari beberapa titik. Ada banyak jenis garis, termasuk garis lurus, zigzag, lingkaran, vertikal, dan horizontal. Garis merupakan komponen dari berbagai hal, seperti bidang, ruang, objek, warna, dan tekstur. Selain menjadi alat kreatif yang menambah kesan struktur dan kedalaman, garis dapat digunakan untuk membuat berbagai bidang dan bentuk.
- 2) Komponen Visual dengan Bentuk, Bentuk adalah elemen desain yang digunakan untuk membuat garis atau jenis desain garis lainnya. Seniman dapat membuat dua dimensi saat membuat sketsa, yaitu lebar dan panjang. Bentuk yang terlihat nyata dapat mewakili fenomena alam. Sementara bentuk organik menampilkan bagian seni yang mengangkat simbol dari alam dan cenderung abstrak dan melengkung, bentuk geometris terdiri dari kotak dan lingkaran yang memiliki sifat presisi dan matematis. Tekstur, nilai, warna, dan garis adalah beberapa komponen seni lain yang dapat membantu menentukan batasan bentuk.
- 3) Komponen Visual dalam Bentuk Warna, Warna digunakan untuk menciptakan harmoni, ilusi pemisahan, serta untuk membangkitkan perasaan dan meningkatkan realitas. Rona yang berbeda, termasuk tersier, sekunder, primer, komplementer, dan analog, dapat dicampur untuk membuat gambar berwarna.
- 4) Komponen Visual Berbasis Tekstur, Sinyal halus dan kasar dapat disampaikan melalui tekstur, yang juga dapat berfungsi sebagai penekanan seperti halnya warna. Tekstur suatu zat dapat menunjukkan bagaimana ia tampak, terasa, atau teraba. "Rasa" visual sebuah karya diekspresikan dalam

karya dua dimensi, seperti lukisan. Kata sifat global halus dan kasar, serta jenis lainnya, keduanya dapat digunakan untuk menginterpretasikan tekstur dengan cara yang berbeda.

Kemajuan suatu bangsa sangat bergantung pada tingkat pendidikannya. Guru dapat mengembangkan sumber daya manusia yang beretika dan bermoral melalui pendidikan. Jika pendidikan tidak dilaksanakan dengan baik, bangsa ini akan musnah, moralnya akan anjlok, dan akan timbul persoalan-persoalan yang signifikan di bidang lain. Kesulitan yang dihadapi pendidikan saat ini adalah pengembangan keterampilan abad 21 yang sangat bergantung pada media atau infrastruktur TIK. Tidak dapat disangkal bahwa informasi paling mendasar diperlukan untuk membangun teknologi.

Salah satu komponen yang menunjang proses pembelajaran adalah media pendidikan. Media ini berfungsi sebagai jembatan untuk meneliti perspektif siswa untuk memahami informasi yang ditawarkan oleh guru. Untuk berhasil dalam pembelajaran perlu peningkatan kualitas kreativitas dan orisinalitas (Kamaruddin, Nur, dan Sufitriyono, 2020).

Untuk mencapai tujuan pembelajaran dan memfasilitasi pemahaman siswa terhadap informasi yang diajarkan, guru dan dosen harus dapat memilih dan membuat media pembelajaran. Akibatnya, dengan menggunakan media pendidikan akan lebih berhasil dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Guru memiliki akses ke berbagai macam media pembelajaran. Proyeksi adalah salah satu media yang sering digunakan dalam lingkungan pendidikan. Media yang menggunakan proyektor untuk menampilkan konten instruksional secara visual disebut sebagai media proyeksi. Karena memungkinkan mereka untuk berkomunikasi secara bebas dan mengakses tema yang lebih nyata, penggunaan media proyeksi dapat meningkatkan perhatian siswa.

Sebelum membuat bahan ajar yang efektif, penting untuk memahami kebutuhan dan karakteristik siswa yang akan diajar. Hal ini akan memastikan bahwa media yang dibuat memenuhi kebutuhan siswa dengan memperhatikan pengetahuan, keterampilan, sikap, dan atribut lainnya.

Pengembangan media proyeksi untuk kepentingan pendidikan harus direncanakan sedemikian rupa sehingga dapat mendukung guru/dosen dan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran seefektif mungkin.

Jenis media proyeksi yang digunakan biasanya disesuaikan dengan materi yang akan disampaikan pada saat itu agar efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran, dan biasanya berasal dari media yang sudah ada, atau mendesain ulang media yang sudah ada, atau merancang media proyeksi baru.

Saat membuat materi pembelajaran, penting untuk diingat bahwa penggunaan media terkait langsung dengan konten yang akan disajikan, sehingga penting untuk memastikan bahwa media cukup mencakup materi yang harus dipelajari dan diingat siswa.

Melibatkan siswa dalam penggunaan media. Kapasitas siswa dalam menanggapi informasi yang disajikan melalui media pembelajaran merupakan tanda tingkat keterlibatan mereka terhadapnya. Jika demikian halnya, media yang digunakan harus melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran.

Evaluasi Media yang Digunakan Media yang akan digunakan di kelas terlebih dahulu harus dievaluasi, dilihat dari cara penggunaannya, dampak yang ditimbulkan, kemampuan guru atau dosen dalam menggunakannya, dan dalam bentuk pengembangannya seperti apa. sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

9. Metode yang digunakan dalam proses pemilihan media pendidikan

Tata Cara Memilih Media Pendidikan Strategi ini memiliki enam bagian dasar.

- a) Tujuan utama pembelajaran adalah menentukan pesan apa yang akan disampaikan.
- b) Tentukan apakah media dimaksudkan untuk menjadi instruksional sebelum menggunakannya.
- c) Untuk merangsang aktivitas belajar, harus diputuskan apakah strategi psikomotor atau kognitif yang berhasil akan diterapkan.

- d) Dapat memilih media yang sesuai dari kelompok yang cocok untuk pendekatan tertentu dengan mempertimbangkan banyak faktor.
- e) Jalankan pengujian kedua untuk menentukan kekuatan dan kesalahan media, dan jika perlu, perkenalkan kembali pilihan saat ini.
- f) Bagaimana perencanaan dan pengembangan media dilakukan?

Pertimbangkan sumber dan ketersediaan dana. Sangat penting untuk memilih teknologi yang dapat bertahan lama jika dana diberikan satu kali, tetapi jika dana tersedia berulang kali, teknologi dapat diganti lebih sering. Jangan lupa untuk menyisihkan dana untuk dukungan teknologi, pemasangan, penguatan ruang kelas, pengembangan profesional, dan infrastruktur.

Semua pemimpin, siswa, dan karyawan harus memiliki "akses yang kuat dan andal ke teknologi dan sumber daya digital saat ini dan yang sedang berkembang." Memasang proyektor dan kamera dokumen di setiap ruang belajar dan membangun infrastruktur yang menghubungkan semua ruang belajar ke internet akan membuat akses universal menjadi mungkin.

Pertimbangkan kemampuan Anda dalam menggunakan teknologi di ruang kelas. Pastikan ruang kelas cukup dan sumber daya listrik untuk rasio komputer-ke-siswa atau inisiatif notebook 1 banding 4. Periksa juga lokasi outlet listrik; jika komputer dijejalkan ke dalam satu dinding, siswa tidak akan dapat bekerja dalam kelompok kecil.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA MEDAN

Seperti yang dinyatakan oleh Sudjana dan Rivai (2002), satu hal penting yang harus diperhatikan oleh seorang guru saat menggunakan media adalah analisis manfaat yang akan diperoleh. Berikut adalah beberapa alasan mengapa seorang guru harus mempertimbangkan penggunaan media pembelajaran:

- a) Lebih banyak siswa akan tertarik untuk belajar, yang akan meningkatkan motivasi mereka untuk belajar.

- b) Strategi pembelajaran akan lebih beragam, tidak hanya komunikasi verbal antara guru dan murid, untuk mencegah kebosanan pada siswa dan kelelahan pada guru, apalagi jika guru dituntut untuk mengajar setiap pelajaran.
- c) Materi pembelajaran akan memiliki makna yang lebih jelas sehingga siswa dapat memahaminya dengan lebih baik dan lebih menguasai tujuan pembelajaran.
- d) Siswa lebih banyak terlibat dalam kegiatan belajar karena mereka berpartisipasi lebih dari sekadar mendengarkan guru menjelaskan sesuatu; mereka juga mengamati, melakukan, dan mendemonstrasikan sesuatu.

Guru memperhitungkan penggunaan media karena sejumlah alasan (Sadiman, 1996), antara lain: Media berfungsi sebagai bantuan visual dalam pembelajaran dalam skenario ini dan dapat digunakan sebagai alat untuk menunjukkan ide, alat, objek, penggunaan, cara kerja, dan lain-lain. Pengguna media pembelajaran pasti memiliki alasan pribadi dalam menggunakan media tersebut, seperti karena terbiasa menggunakan media dan yakin telah menguasainya; Hal ini berbeda dengan menggunakan media lain dan pembelajaran membutuhkan waktu, tenaga, dan biaya; Selain itu, penguasaan detail media juga penting, padahal guru harus lebih beragam. Guru memanfaatkan media untuk memperjelas pesan pembelajaran dan pesan pembelajaran serta memberikan penjelasan yang lebih spesifik.

Salah satu hal yang harus diupayakan guru dalam pembelajaran adalah siswa harus berpartisipasi secara fisik, mental, dan emosional. Guru tidak dapat selalu membuat siswa aktif melalui ceramah, tanya jawab, dan metode lainnya; media dapat melakukan lebih dari yang dapat dilakukan guru.

Zaman & Eliyawati (2010) menyebutkan beberapa faktor mendasar yang harus diperhatikan saat memilih media pembelajaran:

- a) Materi pembelajaran yang dipilih harus mendukung tujuan pembelajaran dan disesuaikan dengan kebutuhan siswa yang dilayani.

- b) Pemilihan media pembelajaran harus didasarkan pada kelebihannya, serta alasan pembuatannya.
- c) Untuk menjaga kepentingan kedua belah pihak dan memastikan tidak ada yang dirugikan jika kepentingan masing-masing tidak selaras, maka pemilihan media pembelajaran harus memperhatikan baik kebutuhan pengguna (guru dan siswa) maupun kepentingan lembaga.
- d) Pemilihan media pendidikan harus didasarkan pada penelitian di bidang pendidikan, dengan mempertimbangkan kurikulum yang berlaku, keluasan pengembangan yang dilakukan, karakteristik peserta didik, dan faktor-faktor lain yang terkait dengan pengembangan pendidikan dalam arti luas.
- e) Materi pembelajaran yang dipilih harus memenuhi standar kualitas yang ditetapkan, termasuk relevansi dengan tujuan, persyaratan fisik, kekuatan dan daya tahan, sesuai dengan kehidupan sehari-hari siswa, kesederhanaan, daya tarik dan warna, dan kelengkapan lainnya.
- f) Keseimbangan koleksi (*well-rounded collections*), yang meliputi media pembelajaran utama dan bahan pelengkap yang sesuai dengan kurikulum baik untuk kegiatan pembelajaran maupun media pembelajaran tambahan untuk menumbuhkembangkan bakat, minat, dan keterampilan terkait, juga harus menjadi pertimbangan dalam memilih media pembelajaran.

Dengan menggunakan alat pencarian informasi seperti katalog, resensi buku, atau berkolaborasi dengan komponen fungsional lainnya seperti guru atau forum kelompok kerja guru, Anda dapat bertukar informasi untuk membahas berbagai hal yang berkaitan dengan peningkatan proses belajar mengajar dan kondisi sekitar. Selain itu, media pembelajaran yang diperlukan tersedia untuk memudahkan proses pemilihan media pembelajaran yang baik.

Faktor-faktor tersebut di atas diantisipasi untuk memenuhi tuntutan mereka dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Secara umum, faktor-faktor berikut dapat dipertimbangkan saat memilih media:

- a) Hambatan pengembangan media dan pendidikan, seperti keterbatasan anggaran, ketersediaan infrastruktur dan fasilitas, keterbatasan waktu, dan ketersediaan sumber daya;
- b) Persyaratan konten, tugas, dan jenis pembelajaran. Isi pelajaran bervariasi dalam hal tugas yang ingin dilakukan oleh pembelajar, seperti menghafal, penerapan keterampilan, hubungan pemahaman, atau penalaran dan pemikiran tingkat tinggi, dan oleh karena itu akan membutuhkan teknik dan media juga;
- c) Dengan memperhatikan bakat dan kemampuan awal siswa, seperti membaca, mengetik, dan menggunakan komputer, serta karakteristik siswa lainnya, hambatan dari sisi siswa;
- d) Mempertimbangkan tingkat keefektifan biaya dan kesenangan (institusi, guru, dan preferensi siswa);
- e) Faktor tambahan untuk pemilihan media meliputi:
 - 1) Kapasitas untuk menerima pemberian stimulus yang sesuai (pendengaran dan/atau visual);
 - 2) Kapasitas untuk menerima balasan siswa yang sesuai (tertulis, audio, dan/atau tindakan fisik);
 - 3) Kapasitas untuk menerima masukan;
 - 4) Memilih media primer dan sekunder untuk penyajian informasi, latihan, dan tes (idealnya menggunakan media yang sama untuk latihan dan tes).

Dengan penggunaan berbagai media, siswa memiliki kesempatan untuk terhubung dan berinteraksi dengan media yang paling efektif sesuai dengan kebutuhan belajar masing-masing. Pemilihan media juga dapat dilakukan dengan memperhatikan hal-hal sebagai berikut: (1) setiap jenis media tentunya memiliki kelebihan dan kekurangan; (2) pemilihan media harus dilakukan secara objektif; (3) pemilihan media juga harus memperhatikan pentingnya media sekunder.

Menurut Arsyad (2011), ada sejumlah kondisi dan konsep psikologis yang berkaitan dengan teori belajar yang harus diperhatikan dalam memilih dan memanfaatkan media.

Untuk mendapatkan perhatian siswa terhadap tugas dan latihan, harus ada kebutuhan, minat, atau keinginan untuk belajar di pihak mereka; Namun, pengalaman yang akan dimiliki pembelajar harus relevan dan bermakna baginya, sehingga perlu melahirkan minat tersebut dengan perlakuan yang memotivasi dan informasi yang terdapat dalam media pembelajaran.

Siswa belajar secara berbeda dan dengan kecepatan yang bervariasi tergantung pada tingkat kecerdasan, pencapaian pendidikan, kepribadian, dan metode pembelajaran yang disukai.

Siswa akan memiliki kemungkinan belajar lebih baik jika mereka diberitahu tentang apa yang diharapkan dari media pembelajaran. Selain itu, perancang dan penulis materi pelajaran dapat memperoleh manfaat dari pernyataan yang menjelaskan tujuan pembelajaran yang harus dicapai. Tujuan ini akan menentukan elemen konten mana yang harus mendapat perhatian utama dalam media pembelajaran.

Jika isi dan tata cara disusun dan disusun menjadi urutan yang bermakna, pembelajaran akan menjadi lebih mudah. Peserta didik akan lebih memahami dan mengingat materi pelajaran karena disusun secara teratur dan logis. Tingkat materi yang akan disampaikan juga disesuaikan dengan tingkat kompleksitas dan kesulitan materi tersebut. Siswa dapat membantu mensintesis dan mengingat informasi saat membuat dan menggunakan media.

Saat mengembangkan materi kursus, pertimbangan harus diberikan pada jenis dan tingkat persiapan pelajar. Pembelajar harus memiliki perintah yang kuat tentang pembelajaran mendasar atau memiliki pengalaman yang diperlukan yang mungkin merupakan prasyarat untuk keberhasilan penggunaan media.

Jika hasil yang diinginkan terkait dengan pengetahuan dan sikap, elemen desain media harus diperhatikan karena media pembelajaran dapat memancing reaksi emosional seperti takut, cemas, simpati, cinta, dan bahagia. Wahai Emosi, pembelajaran yang melibatkan perasaan dan emosi serta kemampuan sangat kuat dan bertahan lama.

Wahai Partisipasi. Partisipasi siswa yang aktif lebih disukai daripada mendengarkan dan menonton secara pasif karena memberikan kesempatan lebih

banyak kepada siswa untuk memahami dan mengingat materi yang disampaikan. Agar pembelajaran dapat berlangsung secara efektif, siswa harus menginternalisasi informasi daripada hanya diberi tahu.

Wahai Masukan. Jika siswa secara rutin diperbarui tentang kemajuan belajar mereka, hasil belajar akan meningkat. Siswa akan lebih termotivasi untuk belajar dalam jangka panjang jika mereka menyadari kekuatan dan tempat mereka untuk berkembang.

- 1) Latihan dan pengulangan. Jarang seseorang mempelajari sesuatu yang baru secara efisien sekaligus; sebaliknya, pengetahuan dan keterampilan harus sering diulang dan dipraktikkan dalam berbagai setting sebelum dapat dianggap sebagai bagian dari kompetensi atau kemampuan intelektual seseorang.
- 2) Aplikasi. Tanpa kemampuan untuk menerapkan pengetahuan pada masalah atau keadaan baru, tidak mungkin dikatakan bahwa seseorang telah sepenuhnya memahami suatu subjek. Untuk tujuan ini, pembelajar harus dibantu dalam mengidentifikasi atau menemukan generalisasi (konsep, prinsip, atau aturan) terkait dengan tugas, dan kemudian diberi kesempatan untuk bernalar dan mengambil keputusan dengan menerapkan generalisasi atau prosedur pada tugas atau masalah baru.

10 Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Untuk lebih mudah memilih media pembelajaran, perlu diperhatikan terlebih dahulu bahwa media pembelajaran merupakan bagian dari suatu sistem pembelajaran, artinya keberadaan media tidak dapat dipisahkan dari konteksnya sebagai komponen sistem pembelajaran secara keseluruhan dan menyeluruh. bahwa media harus sesuai dengan proses pembelajaran secara keseluruhan.

- 1) Model flowchart dengan sistem abortus untuk setiap pilihan atau fase dalam proses pengambilan keputusan,
- 2) Model matriks yang menggunakan penangguhan sebelum kesimpulan dari proses seleksi penuh, dan

- 3) Model checklist yang menggunakan teknik suspensi sebelum kesimpulan dari prosedur seleksi.

Tujuan utama pendidikan adalah untuk membantu siswa menyadari potensi mereka untuk mengubah perilaku mereka. Guru harus mengatur dan merencanakan kegiatan pembelajaran dengan cara ini untuk mencapai tujuan itu. Pilihan guru terhadap media pembelajaran juga sama pentingnya. Untuk menjawabnya, diperlukan media yang menyertai setiap informasi yang akan disampaikan oleh guru.

Kualitas proses belajar mengajar sebagian besar didukung oleh media. Media pembelajaran memiliki berbagai keunggulan, terutama bagi guru yang menggunakannya untuk menyampaikan informasi mata pelajaran. Media yang dipilih dan digunakan guru akan meningkatkan dan menghindari kemonotonan dalam penyajian materi yang disampaikan (Rajagukguk, 2019).

Pesatnya kemajuan teknologi berdampak pada materi pembelajaran juga. Jenis media pembelajaran berubah dari tradisional menjadi kontemporer, atau yang saat ini dikenal dengan media digital atau online. Keadaan ini menunjukkan bahwa media pembelajaran bersifat fleksibel dan adaptif terhadap perkembangan zaman.

Dalam revolusi industri keempat, kadang dikenal sebagai era digital, hampir semua orang dikelilingi oleh gadget dan bentuk teknologi lainnya. Suka atau tidak suka, elektronik kini menjadi kebutuhan pokok, termasuk di bidang pendidikan, karena kondisi pandemi Covid yang sudah ada sejak awal tahun 2020. Akibat regulasi belajar daring atau home learning terkait pandemi, Siswa harus memiliki gadget, dan meskipun sebuah keluarga memiliki tiga anak usia sekolah, setiap anak harus memiliki gadget. Dengan menggunakan teknologi, mereka juga terlihat lebih "pintar" dibandingkan orang tuanya. Untuk dapat menyediakan fasilitas yang melayani kebutuhan anak-anak yang "melek" tentang teknologi tentu menjadi masalah bagi sekolah atau guru.

Penulis memberikan gambaran tentang evolusi kebutuhan media pembelajaran dalam dunia pendidikan dalam pendahuluan ini dengan menyajikan beberapa penelitian tentang kajian kebutuhan media pembelajaran.

Imam Mustholiq MS melakukan penelitian tentang pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis multimedia pada tahun 2007. Penelitian ini didasarkan pada penemuan bahwa banyak siswa yang kesulitan dengan informasi abstrak dan kurang terlibat, pasif, dan bersemangat untuk berpartisipasi dalam pendidikan mereka. Menurut temuan penelitiannya, bahan pembelajaran multimedia interaktif efektif. Selain itu, sembilan tahun kemudian, tepatnya pada tahun 2016, (Ima Nurani, 2016) melakukan penelitian tentang analisis kebutuhan perkembangan media audio visual. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan masing-masing media audio visual belum optimal, dan 100% siswa lebih tertarik menggunakan berbagai media saat belajar daripada hanya menggunakan buku teks, modul, atau buku teks. Mereka juga mengungkapkan kepuasan yang lebih besar dengan media yang menyajikan gambar dan informasi yang lebih mendalam. Karena guru kurang memiliki keterampilan untuk mengubah konten menjadi konsep menarik yang dapat didemonstrasikan melalui audio-visual, penggunaan media audio-visual tidak optimal.

Mengingat pada awal tahun 2000-an banyak lembaga pendidikan yang masih menggunakan media pembelajaran tradisional, seperti buku, modul, alat peraga buatan tangan, OHP, dan sejenisnya, penggunaan multimedia sebagai media pembelajaran pada tahun 2007 sebagai tahun awal revolusi industri 4.0 adalah pilihan revolusioner.

PowerPoint mungkin dianggap "canggih" pada saat itu, tetapi sebagian besar presentasi masih menggunakan prosa dan tidak memanfaatkan fitur PowerPoint lainnya seperti grafik, animasi, audio, dan sebagainya. Sebaliknya, pada penelitian kedua yang dilakukan pada tahun 2016, pemilihan media audio visual dilakukan dengan syarat siswa mendapatkan konten yang disajikan dengan gambar yang menarik dan ulasan yang mendalam. Namun, kapasitas guru dalam mengoperasionalkan teknologi dalam media tidak terkait dengan kondisi ini.

Sesuai dengan penelitian tambahan (Renny Permata Saputri, 2020), 90,38% siswa secara rutin menggunakan smartphone Android. Selain itu, 59,62% siswa telah menggunakan smartphone Android selama 2–10 tahun, dan lebih dari 50% menggunakannya setiap hari selama 1–12 jam. Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran, terutama yang diberdayakan oleh Android, sangat penting bagi siswa. Kesimpulan: Pada era sekarang ini, pemilihan media pendidikan didasari dengan mempertimbangkan beberapa faktor, antara lain: a) kesesuaian dengan gaya belajar siswa, b) kesesuaian dengan kemajuan teknologi, c) kesesuaian dengan isi dan tujuan pembelajaran, d) kesesuaian dengan fasilitas yang ditawarkan, dan e) kesesuaian biaya.

Istilah "gaya belajar" berkaitan dengan cara siswa belajar; ada tiga jenis gaya belajar: visual, auditori, dan kinestetik. Karena setiap siswa memiliki cara yang unik dalam menerima dan mengolah informasi, gaya belajar mereka akan bervariasi tergantung pada media yang digunakan di dalam kelas (Wahyuni, 2017). Ketiga gaya belajar tersebut dapat diakomodir oleh media Android bagi siswa. Guru dapat memberikan film pendidikan dengan gambar bergerak dan uraian pelajaran yang melibatkan ketiga ranah kognitif, emosional, dan psikomotorik.

Instruktur juga memikirkan bagaimana menyesuaikan perubahan teknis dengan media yang telah dipilih. Ada lima transisi dalam proses pembelajaran, menurut Rosentberg (Huda, 2020): a) from training to performance; b) dari ruang kelas ke mana saja dan kapan saja; c) dari kertas ke online atau saluran; d) dari fasilitas fisik ke pekerjaan fasilitas jaringan; dan e) dari waktu siklus ke waktu nyata. Menurut sudut pandang ini, smartphone dapat dianggap sebagai media yang sejalan dengan kemajuan teknologi yang dicirikan oleh Rosentberg.

Isi utama kegiatan pembelajaran adalah materi dan tujuan pembelajaran. Karena tujuan pembelajaran tersebut merupakan tugas guru yang harus dipilih dan ditentukan untuk memberikan pembelajaran yang bermakna, maka tujuan tersebut diciptakan oleh guru sesuai dengan gagasan pembelajaran yang digunakan di sekolah (Pramudita Budiastuti, 2021). Pembelajaran bermakna menyimpang dari teori belajar David Ausubel yang menggambarkan proses pembelajaran sebagai

menghubungkan pengetahuan baru dengan pemahaman yang sudah ada yang dimiliki oleh peserta didik. Jadi, dalam hal ini, siswa memasukkan fenomena baru ke dalam tubuh pengetahuan mereka yang sudah ada.

Target pembelajaran yang direncanakan ini akan sesuai dengan sumber daya yang ditawarkan oleh keluarga, sekolah, atau masyarakat. Kapasitas guru dalam memfasilitasi pembelajaran tercermin dalam pemilihan media. Mengingat keadaannya, ponsel adalah "kebutuhan dasar" bagi semua orang dan sumber daya yang dapat disediakan, setidaknya dalam konteks keluarga. Tentu saja, sumber daya keluarga dapat membantu pendidikan berbasis teknologi yang diselenggarakan oleh sekolah.

Terakhir, salah satu faktor yang harus dipertimbangkan guru saat memilih media pembelajaran adalah harga. Pembelajaran kini dilakukan di rumah karena kondisi pandemi dan revolusi industri keempat, maka diperlukan media pendukung pembelajaran seperti smartphone untuk memudahkan pembelajaran tersebut. Tentunya pada awalnya masyarakat, khususnya para orang tua, membutuhkan banyak uang untuk hal-hal seperti membeli gawai, membayar pulsa atau biaya internet, dan lain sebagainya. Biaya riil yang dikeluarkan lebih rendah daripada komunikasi tatap muka setelah sekitar dua tahun. Atici & Atik (Dani Sugiri, 2020) mengklaim bahwa pengajaran tatap muka tiga kali lebih mahal daripada pengajaran online. Jika dibandingkan dengan pembelajaran daring yang tidak terfokus pada penyediaan ruang/tempat belajar, biaya yang "mahal" ini diproyeksikan untuk alokasi sarana dan prasarana pembelajaran.

Apapun temuan kajian kebutuhan media pembelajaran, media yang dipilih pada akhirnya harus sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai dan unsur pendukung lainnya. Agar proses belajar yang bermanfaat dapat terwujud, semuanya menjadi satu kesatuan.

11. Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran

Munculnya kesenjangan antara harapan dan kenyataan yang dicapai mengilhami orang atau kelompok untuk menemukan solusi untuk menutup lubang

tersebut. Kebutuhan baik individu atau kelompok didasarkan pada perbedaan ini. Upaya menutup kesenjangan inilah yang kemudian disebut sebagai analisis kebutuhan.

Menurut John McNeil, Seels, dan Glasgow Anderson dalam Nurjanah (2018), proses mengkarakterisasi individu atau kelompok, menentukan prioritas mereka, kemudian merencanakan tindakan dan pengambilan keputusan dikenal dengan analisis kebutuhan. Penilaian kebutuhan adalah suatu proses, yang berarti melibatkan sejumlah langkah dalam pelaksanaannya. Kebutuhan pada dasarnya adalah perbedaan antara harapan dan kenyataan. Prosedur yang disebut analisis kebutuhan media pembelajaran digunakan untuk mengidentifikasi kebutuhan yang diperlukan untuk proses tersebut.

Dalam kegiatan analisis ini, seseorang melakukan tugas untuk mengumpulkan informasi yang dibutuhkan, dimulai dengan menemukan dan mengidentifikasi masalah, mengembangkan hipotesis, dan diakhiri dengan membuat rekomendasi. Rosset (Kiswanto, 2017) mencatat bahwa informasi akan dikumpulkan melalui analisis kebutuhan untuk membantu mengidentifikasi akar penyebab masalah.

Oleh karena itu, kajian kebutuhan media pembelajaran dapat dilihat sebagai upaya untuk mengidentifikasi permasalahan yang muncul saat menggunakan media pembelajaran, khususnya bagi guru. Menurut temuan kajian kebutuhan media pembelajaran yang dilakukan oleh (Elfi Lailan Syamita Lubis, 2020), kesulitan instruktur dalam menggunakan media pembelajaran disebabkan oleh kurangnya keahlian desain dan kurangnya media pembelajaran yang dapat membangkitkan motivasi siswa. Meskipun demikian, sudah menjadi tugas dan tanggung jawab guru untuk dapat merencanakan pembelajaran dan membangkitkan minat belajar siswa. Dalam hal ini, instruktur sangat penting untuk pencapaian misi pendidikan di kelas.

Ada banyak fakta yang tersedia, tetapi gaya mengajar gurunya membosankan. Guru harus menggunakan media pembelajaran karena merupakan alat bantu mengajar yang mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang diciptakan oleh guru (Azhar Arsyad dalam Alwi, 2017). Proses

pembelajaran “hanya” menitikberatkan pada isi informasi, dimana kegiatan siswa hanya sebatas menyimak dan mencatat.

Guru perlu mengembangkan kemampuannya dalam membuat media pembelajaran. (Supriyono, 2018) mengungkapkan beberapa cara efisien untuk merancang materi pembelajaran yang baik, diantaranya merancang materi sesederhana mungkin agar jelas dan sederhana untuk dipahami, merancang materi sesuai dengan materi pelajaran, merancang materi yang tidak terlalu rumit agar siswa tidak bingung, dan merancang materi yang relevan dengan mata pelajaran.

Media dapat dibuat dalam bentuk model, foto, bagan terorganisasi, dan format lainnya dengan menggunakan materi yang mudah dan dapat diakses tanpa mengorbankan signifikansi atau fungsionalitas.

Proses pembelajaran merupakan komponen yang sangat menentukan keberhasilan pembelajaran. Guru dan siswa terlibat selama proses pembelajaran. Guru harus berusaha untuk memastikan tercapainya tujuan pembelajaran yang ditunjukkan dengan pemahaman siswa terhadap konsep materi yang disampaikan oleh guru, agar proses pembelajaran ini berhasil. Karena media pembelajaran akan digunakan untuk memenuhi kebutuhan siswa dalam proses pembelajaran yang sedang berlangsung, maka guru harus terlebih dahulu mengidentifikasi kebutuhan tersebut.

Mengidentifikasi sumber belajar yang dapat diterima dan relevan untuk digunakan oleh pendidik atau guru sesuai dengan tema atau konsep materi pelajaran dan kemampuan yang ingin diperoleh siswa adalah tujuan umum dari analisis kebutuhan. Penggunaan media dapat memberikan pengertian materi pembelajaran ini penjelasan yang lebih konkrit. Menurut Sudjana dalam Ima Nurani (2016), media pembelajaran memiliki aplikasi praktis dalam proses belajar mengajar. Secara khusus, penyampaian pesan menjadi lebih jelas dan informatif sehingga proses dan hasil pembelajaran lebih lancar dan jelas, serta efektif.

Kesehatan psikologis siswa mempengaruhi bagaimana mereka menafsirkan informasi yang diberikan oleh media pembelajaran. Hal ini dimaksudkan agar dengan menggunakan media yang menarik, anak akan lebih antusias mendengarkan dan merasakan isi. Tujuan penggunaan materi pembelajaran telah

berubah. Awalnya, "sekedar" menyampaikan informasi dalam bentuk tulisan; Saat ini, media harus mampu membangkitkan rasa ingin tahu siswa tentang pembelajaran dengan menanamkan sentimen kesenangan.

12. Langkah-langkah Menganalisis Kebutuhan Media Pembelajaran

Untuk membuat metode pengumpulan data mengenai kebutuhan media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran, dilakukan analisis kebutuhan. Tahap analisis kebutuhan dipengaruhi oleh jenis media pembelajaran yang digunakan juga. Miftah (2009) meneliti kebutuhan media pendidikan untuk berbagai bentuk multimedia sebagai bagian dari penelitiannya. Langkah pertama dalam mengumpulkan informasi ini adalah mengadakan lokakarya dengan dosen dan guru. Pengarahan, penjelasan teknis, dan pengenalan perangkat pembelajaran berbasis multimedia interaktif online dan offline semua diberikan bahkan sebelum workshop dimulai. Selain itu, ada beberapa proses yang terlibat dalam melakukan analisis kebutuhan multimedia pembelajaran interaktif, antara lain: a) menetapkan tujuan analisis kebutuhan; b) mengidentifikasi audiens target dan menggunakan pendekatan sampling; dan c) pemilihan model dan format kajian kebutuhan.

d) mengembangkan mata pelajaran, e) menjalankan tinjauan dan pengujian ahli, f) mengedit, dan g) menuangkan hasil analisis kebutuhan secara tertulis.

Menurut studi oleh Mayer, McCarthy, dan Walton, penggunaan multimedia meningkatkan pembelajaran sebesar 56%, meningkatkan konsistensi pembelajaran sebesar 50–60%, dan meningkatkan retensi materi sebesar 25–50% (Laila Raudatul Fauziah, 2020). Akibatnya, multimedia memiliki potensi yang sangat besar untuk mendukung pembelajaran.

Penulis mengklaim bahwa meskipun langkah-langkah yang diuraikan di atas dikembangkan melalui penelitian untuk analisis kebutuhan media, guru dapat menyelesaikannya dengan lebih cepat dan efektif, tentunya dengan mengingat bahwa mereka harus bertindak cepat dan bijaksana untuk memperhitungkan media yang dipilih. Namun, jangan mengabaikan kemungkinan instruktur melakukan penyesuaian. Langkah yang lebih mudah adalah melalui tahapan

sebagai berikut: a) identifikasi kebutuhan sasaran; b) pemilihan media; dan c) desain dan implementasi.

Misalnya, diputuskan bahwa anak kelas VII menjadi sasaran untuk menetapkan kebutuhan sasaran. Tuntutan siswa pertama-tama harus dipahami dari sudut pandang mereka. Beberapa pertanyaan dapat disiapkan oleh guru sebagai survei, tes, atau wawancara.

Salah satu komponen kunci dari kegiatan proses pembelajaran adalah penggunaan bahan ajar. Untuk menjamin keberhasilan proses belajar mengajar, pendidik atau guru harus berhati-hati dalam memilih dan memutuskan media yang akan digunakan. Karena itu, penting untuk mempertimbangkan faktor-faktor berikut saat memilih materi pembelajaran sesuai dengan Sudjana, Wibawa, Mukti, dan Arsyad (Tahrim, 2021):

- a. Keandalan media untuk tujuan pendidikan
- b. mendukung isi bahan ajar
- c. Akses mudah ke media
- d. kemampuan guru
- e. Tergantung kematangan mental anak muda
- f. Tujuan, karakteristik siswa, alokasi waktu, ketersediaan, kemandirian, kesesuaian, biaya, hasil yang diinginkan, kepraktisan, dan pengalaman guru dengan mereka adalah faktor lain yang perlu dipertimbangkan.

Unsur-unsur tersebut di atas—media, tujuan pendidikan, isi materi pembelajaran, kemampuan pengajar dan siswa, dan lain-lain—menjadi bagian penting dalam pembelajaran. Hal ini sebenarnya tergantung pada kemampuan guru untuk menyediakan media yang mendorong interaksi antara guru dan murid jika ingin mempercepat proses pembelajaran ini.

Siswa menjadi rangkaian yang saling mempengaruhi dalam proses pembelajaran antara materi pelajaran, guru, strategi, dan media. Untuk penggunaan media pembelajaran yang dipilih, unsur-unsur tersebut saling melengkapi (Nurdyansyah, 2019). Jika isi yang disampaikan tidak memenuhi tujuan pembelajaran, secanggih apapun media pembelajaran yang digunakan,

tidak akan efektif. Begitu juga jika isinya memang sesuai dengan tujuan pembelajaran tetapi gurunya kurang ahli mendesain, siswa tidak akan tertarik untuk menyimak.

Dick and Carey (Chotib, 2018) menyebutkan bahwa ada beberapa faktor yang perlu diperhatikan dalam memilih media, antara lain ketepatan dengan tujuan pengajaran, ketersediaan sumber lokal, ketersediaan dana, tenaga, dan fasilitas, aspek-aspek yang berkaitan dengan keluasan, kepraktisan, dan keawetan media yang bersangkutan untuk waktu yang lama, dan efektifitas biaya jangka panjang. Jika media yang digunakan sudah tersedia atau mudah didapat, maka akan lebih sederhana. Misalnya, jika seorang guru sedang mencoba untuk mengajarkan warna kepada anak-anak kecil, mereka dapat menggunakan benda-benda terdekat seperti mengajak anak-anak ke taman, di mana mereka dapat menemukan dan belajar tentang warna hijau dari daun, merah dari bunga, coklat dari tanaman. tanah, dan sebagainya. Kriteria pemilihan perangkat pembelajaran yang berbeda juga dapat dimodifikasi agar sesuai dengan kebutuhan guru atau lembaga.

Strategi pengajaran dan media pembelajaran adalah dua komponen penting dari elemen pembelajaran yang dapat membantu membawa perubahan. Agar belajar menjadi menarik dan menyenangkan pada saat yang sama, keduanya harus saling melengkapi. Namun pertama-tama, penting untuk memahami perbedaan antara strategi pengajaran dan media pembelajaran sebelum melanjutkan.

Metode adalah metodologi, rencana, atau prosedur yang digunakan untuk mencapai tujuan tertentu. 'Mengajar' adalah tindakan menyampaikan pengetahuan. Ketika keduanya disatukan, itu menunjukkan metode atau pendekatan untuk mengajar siswa hal-hal yang perlu mereka ketahui untuk memenuhi kriteria pembelajaran yang telah ditentukan.

Namun penting juga untuk dipahami bahwa jika beberapa komponen pembelajaran hilang, suatu teknik tidak akan berfungsi saat diterapkan. Dalam hal ini, salah satu komponennya adalah media pembelajaran. Mengapa media pendidikan sangat penting dalam proses belajar mengajar?

Tentu tanggapannya akan membahas keadaan bangsa yang sudah mulai canggih secara teknologi. di mana proses pendidikan lebih modern dan menarik daripada di masa lalu, ketika itu terlihat kuno dan repetitif. Siswa mendengarkan saat guru menjelaskan isinya, kemudian mengikuti instruksi guru untuk menyelesaikan tugas.

Untuk saat ini, strategi yang dijelaskan tidak benar-benar dapat diterapkan pada siswa yang telah maju pesat dalam kecanggihan teknologi. Paling tidak, guru harus mengajar dengan lebih banyak kreativitas dan inovasi. Akibatnya, dapat diklaim bahwa media lebih dari sekedar alat untuk pendidikan. Peran media dalam proses pembelajaran sangat penting, selain tujuannya untuk membuat pendidikan menjadi lebih menghibur (Nurrita, 2018).

13. Nilai Penciptaan Materi Pembelajaran

Secara tidak langsung, kemajuan teknologi menuntut sumber daya manusia, khususnya pendidik, untuk keluar dari zona nyamannya. Banyak sekolah sekarang mengamanatkan bahwa instruktur membuat pelajaran menarik bagi siswa untuk belajar lebih bahagia di kelas. Untuk memberikan informasi yang memadai kepada siswa, guru juga harus lebih inventif saat mengembangkan bahan ajar (Miftah, 2013).

Selain itu, efektivitas pembelajaran itu sendiri dipengaruhi oleh bagaimana media pembelajaran digunakan di dalam kelas. Bagi mahasiswa yang tertarik dengan teknologi, sebaiknya pengajar menyediakan materi pembelajaran yang lebih banyak mengandalkan teknologi, seperti Microsoft Power Point yang dibuat dengan memasukkan animasi gerak ke dalamnya.

Hal ini dapat menjamin bahwa anak-anak yang menyenangi teknologi akan lebih cepat mengasimilasi informasi yang disajikan oleh guru. Namun, hal ini menimbulkan masalah baru: bagaimana dengan siswa yang sebagian besar masih buta huruf digital karena lingkungan rumah yang tidak mendukung mereka?

Nah, dalam hal ini, tugas “guru kreatif dan inovatif” adalah menciptakan materi pembelajaran yang dapat diserap oleh semua siswa dengan berbagai gaya belajar. Karena kembali pada pengertian awal media pembelajaran yaitu media

yang menyampaikan pesan dan berfungsi sebagai alat untuk menyebarkan informasi yang relevan.

Mungkin perlu untuk membahas penjelasan media pembelajaran untuk memahaminya dengan lebih baik. media pendidikan yang penting untuk dibuat? Kebutuhan menciptakan materi pembelajaran di era digital harus ditekankan karena beberapa alasan, di antaranya:

- 1) Bahan ajar lebih jelas sehingga siswa dapat mempelajari isinya dengan baik dan mudah memahaminya.
- 2) Pembelajaran lebih menarik sehingga siswa lebih menyukai kelasnya.
- 3) Karena tersedianya sumber belajar mutakhir, siswa lebih termotivasi untuk meneliti sumber-sumber terpercaya untuk mata pelajaran yang mereka pelajari di kelas.
- 4) Penyampaian konten yang berhubungan langsung dengan materi pelajaran membuat proses belajar mengajar menjadi lebih efektif.
- 5) mampu mendongkrak keinginan siswa untuk belajar
- 6) memberikan siswa pengalaman 'belajar sambil melakukan' akan mendorong partisipasi yang lebih besar dalam diskusi kelas.
- 7) Tersedianya sumber belajar yang menggunakan teknik mutakhir mendorong siswa untuk memahami materi pelajaran secara utuh.
- 8) Untuk mencegah lingkungan kelas menjadi berulang, baik siswa maupun guru aktif dalam proses pembelajaran.
- 9) Materi pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan teknologi dapat meningkatkan fokus siswa

14. Langkah-langkah Perancangan Media Pembelajaran

Ada baiknya membiasakan diri dengan perangkat media pembelajaran sebelum membuat media pembelajaran. Sumber daya dan alat media termasuk kamera, film slide, papan tempel, dan item lainnya ada di antaranya. Selain itu, diperlukan perangkat berbasis hardware dan software (Daryanto, 2013).

Berdasarkan perspektif para ahli, akan diberikan klasifikasi media pembelajaran; yang pertama menurut Wilbur Schramm, yang membagi media

menjadi tiga kategori: media yang rumit, media yang mahal, dan media yang sederhana. Selain itu, ia menambahkan jenis media berdasarkan jangkauan medianya, termasuk yang jangkauannya luas dan bersamaan, seperti TV dan radio; yang cakupannya terbatas pada satu area, seperti video, slide, atau film; dan yang cakupannya lebih sempit, seperti yang terdapat pada buku, modul, atau program komputer (Daryanto, 2013).

Allen, sementara itu, membagi media pembelajaran menjadi sembilan kategori: presentasi lisan, film, televisi, benda tiga dimensi, rekaman, dan program yang menyediakan materi pelajaran. Dia juga memasukkan buku teks dan buku cetak dalam daftar ini. Menurut Allen, setiap jenis media pembelajaran memiliki fungsi tertentu selain mengkategorikan jenis media yang banyak. Oleh karena itu, agar tidak membosankan, media pembelajaran apapun yang dibuat harus sesuai dengan hasil belajar yang diinginkan.

Agar pembelajaran lebih berhasil dan efisien, bahan pembelajaran juga harus dipilih yang sesuai dengan materi pelajaran, bakat, dan kepribadian siswa.

Model dua dimensi, seperti media grafis (gambar, sketsa, karikatur/karikatur, peta, dll), media papan (papan tulis, white board, papan flanel, dll), dan media cetak (koran, majalah, buku, ensiklopedia ,dll), membentuk ragam media pembelajaran itu sendiri.

Pendidik dapat menggunakan berbagai macam media pembelajaran. Apalagi saat ini teknologi semakin maju dan memudahkan guru dalam memanfaatkan media pembelajaran dalam berbagai konteks. Sayangnya, meskipun kemajuan teknologi, media pembelajaran masih kurang mendapat perhatian.

Agar pembelajaran menjadi menarik dan siswa lebih termotivasi untuk belajar, sangat penting bagi pendidik untuk memahami media pembelajaran apa saja yang dapat digunakan sebagai bahan penunjang.

Pendidik pada awalnya membuat desain atau garis besar untuk membantu desain agar lebih terkonsentrasi agar terciptanya desain media pembelajaran yang kuat dan efektif. Desain dapat diatur secara umum sebagai berikut:

- a. Menentukan kebutuhan dan karakteristik siswa. Tentunya kebutuhan anak SD akan berbeda dengan kebutuhan anak SMA. Kami membutuhkan data tentang

kebutuhan siswa dan preferensi belajar untuk membuat bahan pembelajaran yang efektif.

- b. Proses pembelajaran dapat mencakup pengembangan tujuan penggunaan media, yaitu hasil akhir yang diinginkan siswa.
- c. Buat konten dengan mempertimbangkan tujuan pembelajaran.
- d. Membuat alat ukur evaluasi, keberhasilan, dan pascates.
- e. Membuat garis besar program media (GBPM), dalam hal ini disamakan dengan RPP atau silabus yang dibuat instruktur dengan menyertakan media pembelajaran yang akan digunakan sesuai dengan materi pelajaran.
- f. Membuat naskah media dan dongeng, baik audio maupun visual.
- g. media pengujian.
- h. membuat media pendidikan.

Kolaborasi antara guru, siswa, dan sarana/prasarana sekolah/lembaga sangat penting untuk menciptakan dan menyusun media pembelajaran yang efektif. Selain itu, media ini diharapkan tahan lama sehingga dapat digunakan berulang kali dengan setiap siswa selama bertahun-tahun akademik. Tentunya agar media tidak semakin berkurang seiring berjalannya waktu, sebagai pendidik juga harus siap beradaptasi dan berinovasi.

Membuat media pembelajaran yang efektif dan sesuai dengan kebutuhan siswa juga membutuhkan kesabaran dan ketelitian di samping keuletan dan tekad. Agar sebuah media pembelajaran dapat memberikan dampak yang signifikan bagi siswa, juga harus melalui prosedur aplikasi yang panjang. Agar upaya tersebut tidak sia-sia, selain kualitas media, fitur keahlian media instruktur juga diperlukan.

Ada banyak infrastruktur dan sistem pendukung untuk proses pendidikan. Beberapa di antaranya adalah komponen strategi pembelajaran dan media. Kedua komponen ini saling berhubungan. Penerapan teknik pembelajaran yang efektif dan pemilihan bahan pembelajaran yang berkualitas dapat memberikan dampak yang baik bagi proses pembelajaran. Namun, ada banyak faktor lain, seperti tujuan pembelajaran, jenis tugas yang berbeda, karakteristik siswa, dan jawaban,

yang dapat menjadi dasar pembelajaran yang efektif selain kedua faktor tersebut. Belajar juga bisa mendapat manfaat dari sejumlah faktor tambahan. Namun, tidak dapat dipungkiri bahwa pemilihan materi pembelajaran berperan penting dalam seberapa efektif suatu pembelajaran (Budiman et al., 2018).

Pembuatan media pembelajaran merupakan kegiatan yang dapat digunakan untuk setting pembelajaran secara umum dan dapat digunakan untuk membuat grafik pembelajaran yang dapat dimanfaatkan secara berulang-ulang. Pembuatan konten media yang mampu memfasilitasi pembelajaran yang efisien dan memberikan penjelasan tentang konsep pembelajaran yang akan diberikan oleh pendidik harus diperhatikan. Dalam skenario ini, ada berbagai kategori media pembelajaran yang berbeda, termasuk media cetak, elektronik, dimensional, audio, dan visual.

Fungsi menguntungkan yang dimainkan oleh media pendidikan yang dipilih dengan baik dalam proses pembelajaran termasuk membangkitkan minat, motivasi, dan interaksi yang konstruktif.

Untuk menciptakan, mengolah, dan mentransfer konsep pembelajaran ke dalam media visual dan non visual yang dapat mengubah konsep menjadi berbagai media, pendidik harus berupaya memproduksi media pembelajaran. Langkah-langkah yang dapat dilakukan untuk membuat media pendidikan dijelaskan secara lengkap di bawah ini.

Membuat bahan ajar cetak dari benda-benda sederhana bisa dilakukan, seperti membuat rambu-rambu lalu lintas dari pensil biasa dan mensketsanya dengan krayon atau alat gambar lainnya. Hal ini mampu memberikan contoh materi pembelajaran gambar cetak yang lugas (Gusmida dan Islami, 2017). Mencetak materi pembelajaran saat ini dengan warna agar lebih menarik atau mencetak dengan mode warna adalah dua metode untuk membuat materi pembelajaran semi modern. Membuat media cetak semi-modern menawarkan contoh yang lebih menarik. Selain itu, mencetak pada kertas gambar yang diperluas dan berkualitas tinggi dengan warna dan kualitas gambar yang luar biasa digunakan untuk membuat materi pembelajaran gambar tercetak yang lebih

canggih. Meskipun lebih sulit, hasilnya sangat bagus dan akan membantu siswa memahami konsep di kelas.

Membuat bahan pembelajaran dari plastik tembus pandang memungkinkan untuk langsung menulis dengan spidol atau alat tulis permanen, sehingga tulisan sulit untuk dihilangkan. Selain itu, Anda dapat menggunakan mesin fotokopi yang biasanya digunakan untuk menyalin hasil tulisan, untuk mencetak atau mencetak ke plastik. Biasanya konsep pembelajaran ditulis atau diilustrasikan dalam media pembelajaran dengan menggunakan salah satu teknik tersebut yaitu plastik tembus pandang (Akrim, 2018).

Ruang studio rekaman adalah tempat produksi audio yang melibatkan perekaman dilakukan. Ruang kontrol dan ruang rekaman adalah dua ruangan yang terletak di dalam. Kaca adalah satu-satunya hal yang memisahkan kedua rekaman untuk membantu koordinasi dan penyebaran.

Perangkat perekam audio, perangkat pemutaran audio, panduan suara, dan tombol kontrol suara adalah beberapa di antara berbagai instrumen pemantauan yang tersedia di ruang kontrol. Selain itu, terdapat headset dan mikrofon di ruang studio rekaman untuk membantu perintah ruang kontrol (Loren, 2017). Selain itu, terdapat alat di ruang rekaman untuk membuat FX atau untuk menambahkan musik dan suara yang dapat dipadukan dalam ritme musik tertentu.

Seorang sutradara mengawasi rekaman dan memberikan perintah kepada semua aktor dan operator. Semua pemain diinstruksikan oleh sutradara untuk melakukan pemanasan dan sesi latihan kering di luar ruang rekaman. Jika pemain tidak dapat mengucapkan suara dengan benar selama masa pemanasan, sutradara juga melakukan proses korektif.

Perhatikan intonasi suara. Seorang direktur juga harus mengetahui keadaan ruang operator dan ruang rekaman. untuk mencegah masalah teknis. Semua pemain diharuskan memasuki ruang rekaman untuk sesi rekaman audio setelah mereka menyelesaikan aktivitas pemanasan. Perlu dicatat bahwa sebelum rekaman audio dapat dimulai, operator harus menilai kondisi alat perekam. Agar proses perekaman audio berjalan dengan natural, maka perlu juga diperhatikan kondisi perekaman yang sebenarnya. Misalnya, jika rekaman audio menyertakan

keterlibatan game, akan ada juga alat musik yang dimainkan dan nyanyian atau suara tawa. Selain itu, seorang sutradara perlu menentukan kapan aktor harus berdiri atau duduk, selain memperhatikan pengaturan tempat duduk untuk rekaman audio yang nyaman (Sulateri, Rusydi Rasyid, dan Akhyar, 2018).

Pemeran diberikan pelatihan kepemimpinan oleh sutradara juga. Secara umum, sutradara akan menyarankan aktor untuk berbicara lebih keras, berbicara lebih jelas, berhenti berbicara, mengatur jarak antara mulut mereka dan alat perekam, dan tindakan serupa lainnya. Sutradara juga harus memberikan waktu yang cukup kepada para aktor untuk mengatur suara dan mempertahankan volume yang sama saat merekam di lain waktu. Oleh karena itu, jarak antara mulut dan perekam suara diperhitungkan. Lagi pula, metode perekaman berjalan lancar. Latihan basah adalah fase selanjutnya. Arahan sutradara diikuti selama perekaman. Seluruh proses rekaman harus menjadi satu-satunya fokus sutradara. Rekaman harus diputar ulang jika ada nada atau suara yang tidak jelas atau tidak konsisten. Di sisi lain, jika perekaman dapat dilakukan dengan benar, sutradara juga harus siap untuk tahap selanjutnya, yaitu tata cara penyuntingan suara (Nurdyansyah, 2018).

Ada dua prosedur dan jenis kegiatan yang terlibat dalam pembuatan film bingkai, yaitu:

- a. Produksi gambar. Yang perlu dilakukan dalam produksi visual ini adalah mencari gambar visual atau grafik yang dapat dicari dengan caption dan mengambil foto di dunia nyata.
- b. Produksi audio, atau produksi suara, mengacu pada penambahan musik atau narasi pada pembuatan bingkai visual yang sangat indah. Menggabungkan visual agar selaras dengan gambar visual yang sudah dimasukkan adalah bagaimana audio dan musik dimasukkan (Singh dan Hashim, 2020).

Peralatan berikut digunakan untuk membuat film bingkai:

- 1) Saat memilih kamera, ada dua faktor yang harus diperhatikan: kualitas kamera dan kualitas fotografer kamera. Kedua hal ini bekerja bersama. ini sangat ideal untuk mengambil foto berkualitas tinggi. Jika juru

kamera tidak dapat mengambil foto yang bagus, kualitas kamera sebesar apa pun tidak akan memberikan hasil yang memuaskan. Sebaliknya, seorang sinematografer yang kompeten akan kesulitan jika peralatannya di bawah standar (Ramli, 2012).

- 2) Film hitam putih atau film berwarna dapat digunakan untuk merekam film bingkai, produksi film, atau jenis media lainnya. Film hitam putih tidak lagi digunakan di dunia saat ini. Akibatnya, warna biasanya digabungkan dalam proses film bingkai. Cahaya harus diperhitungkan selain membuat film. Spesifikasi film yang tinggi (misalnya resolusi 1000) diperlukan jika proses syuting dilakukan di ruangan tertutup. Di sisi lain, video tidak perlu memiliki resolusi tinggi jika diambil di luar ruangan atau di tempat yang terang; 300 resolusi akan baik-baik saja.
- 3) Perangkat Lunak Perekaman Audio. Jika Anda tidak memiliki studio rekaman, Anda menggunakan alat ini. Peralatan perekam audio biasanya berbentuk tape recorder, yang merupakan mesin perekam biasa. Sehingga, rekaman audio dapat berfungsi dengan baik. Hanya saja, rekaman audio yang dibuat di luar studio rekaman tidak mungkin memiliki kualitas yang sama. Namun, meskipun hanya menggunakan alat perekam audio dasar, proses perekaman audio masih dapat diselesaikan (Tiara Dewi, Muhammad Amir Masruhim, 2016).

Sebuah bingkai film dapat melalui prosedur yang memakan waktu lama untuk diproduksi. Pemilihan lensa kamera yang dapat digunakan untuk mengabadikan foto atau visual, baik secara langsung maupun melalui penggunaan metode *caption* pada media online, merupakan salah satu tindakan yang dapat dilakukan.

Agar dapat melihat hasil pemotretan dengan baik, kamera beresolusi tinggi harus digunakan selama proses pengambilan gambar. Untuk menghindari hasil yang tidak fokus, penting juga untuk memperhatikan lensa makro dan mikro pada kamera. Masalah lainnya adalah penggunaan produksi film bingkai mengharuskan penggunaan peralatan tambahan, seperti peredam audio saat merekam produksi

dengan audio atau narasi. Selain itu, produksi langsung rekaman video atau gambar dilakukan dengan menggunakan reflektor cahaya.

Alat perekam konvensional atau studio rekaman dapat digunakan untuk proses perekaman narasi atau musik. Beberapa arahan yang diberikan oleh sutradara harus diperhitungkan saat merekam narasi. Saat merekam narasi atau musik, ada beberapa pertimbangan yang harus dilakukan oleh peserta atau operator (Yulia, 2020). Agar narasi dapat berbaur dengan visual atau gambar yang akan ditampilkan, pertimbangan harus diberikan pada visual ketika narasi sedang direkam. Pengaturan waktu atau waktu perekaman narasi dengan musik yang diputar di latar belakang adalah salah satu dari banyak faktor lain yang harus diperhitungkan.

Musik latar yang Anda pilih tidak boleh lebih keras atau lebih keras dari narasinya. Pilihan musik latar hanya dimaksudkan untuk meningkatkan presentasi luar informasi, sehingga keindahan estetika produksi film bingkai dapat menandingi keindahan aslinya. Grafis yang indah atau efek lainnya, seperti sejumlah efek suara yang mendukung tampilan visual bingkai video, dapat dipadukan dengan pemilihan musik dan narasi (Asmara, 2015).

Pembuatan media adalah metode pembuatan media yang berkaitan dengan pembelajaran. Penciptaan media merupakan upaya yang dilakukan pendidik untuk menjamin tercapainya tujuan pelaksanaan pembelajaran. Produksi media dapat berupa media audio, visual, cetak, atau film. Contoh dan perbedaan yang berbeda dari media yang berbeda masing-masing memiliki kelebihan dan kekurangan. Seorang guru harus dapat menentukan apakah media pembelajaran sesuai dengan konteks materi yang disampaikan.

Setidaknya tiga orang, yaitu sutradara, operator, dan pemain terlibat dalam produksi media pendidikan. Kemampuan tiga karyawan untuk bekerja sama dengan baik diperlukan untuk pencatatan dan produksi materi pendidikan yang efisien.

15. Pentingnya Media Pembelajaran

Sebagai bagian yang sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran, media pembelajaran bagaimanapun juga tidak dapat dipisahkan dari proses pembelajaran. Keinginan dan motivasi belajar meningkat seiring dengan kualitas media pembelajaran. Oleh karena itu, untuk dapat menggunakan dan mengelola media pembelajaran secara efektif diperlukan perencanaan.

Proses pembelajaran akan dipengaruhi oleh penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran. Penggunaan bahan ajar perlu diperhatikan, oleh karena itu perlu direncanakan secara matang. Jika media pembelajaran digunakan dan dikontrol dengan tepat, pengalaman belajar mengajar verbal mungkin tidak terjadi, sehingga siswa hanya mampu berbicara tanpa memahami makna atau maksud di balik kata-kata yang mereka gunakan.

Secara implisit penggunaan dan pengelolaan media pendidikan juga dapat berdampak pada dinamika kelas, yang berimplikasi bahwa lingkungan di dalam kelas harus mendukung dan antusias terhadap partisipasi aktif siswa dalam pengembangan kreativitas dan inisiatifnya. Oleh karena itu, agar lingkungan kelas tidak stagnan dan membosankan, guru harus berupaya mengaktifkan potensi siswa melalui materi pembelajaran yang menarik (Manda, 2016).

Edgar Dale, seorang ahli pembelajaran yang berjasa dalam pengembangan media pembelajaran, memberikan bukti tambahan tentang nilai kegunaannya, teknologi kontemporer dalam pendidikan. Tingkat konkret dan abstrak metode pengajaran untuk media pembelajaran sama-sama berkontribusi pada penyajian gambar yang sama dengan kerucut pengalaman ini. Fungsi kerucut pengalaman adalah untuk melambangkan tentang pengalaman, dari pengalaman langsung atau nyata hingga pengalaman yang sangat abstrak. Menurut Dale, anak-anak hanya dapat lebih mudah memahami konsep dan simbol abstrak jika berasal dari pengalaman nyata (Miftah, 2013).

Berdasarkan kerucut pengalaman pula, dapat dijelaskan bahwa derajat prestasi yang diingat siswa akan semakin rendah jika proses pembelajarannya tidak menggunakan media. Hal ini karena proses pendidikan tidak akan memanfaatkan media, yang akan mengurangi makna isi pembelajaran dan ilmu yang ditransfer oleh pendidik. Namun, siswa akan mempertahankan maknanya

secara lebih efektif jika proses pembelajaran menggunakan bahan autentik dan melibatkan indra mereka.

Hasil belajar dan motivasi siswa yang berbeda dapat dilihat selama proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran. Keunggulan media pembelajaran antara lain sebagai berikut (Hamalik dalam Munisah, 2020):

- a. Mengumpulkan minat. Untuk menarik perhatian siswa dapat digunakan sumber belajar berupa gambar, alat, atau suara.
- b. Membantu siswa dalam mengingat informasi yang telah mereka pelajari.
- c. Memberi murid tujuan mereka. Ketersediaan media dapat dengan mudah membantu penyebarluasan tujuan pembelajaran kepada siswa.
- d. Menyajikan topik dan ide segar.
- e. Mendorong pembelajaran dengan memberikan contoh dan berbagai sudut pandang.
- f. Permudah untuk memperoleh balasan dari siswa. Kualitas materi pembelajaran akan menentukan seberapa baik reaksi siswa.
- g. Memberikan umpan balik yang cepat
- h. Membantu peningkatan memori dan transmisi konsep
- i. Membantu mengevaluasi keefektifan para pendidik. Teknik yang efektif untuk menilai inisiatif seorang pendidik adalah melalui media.

Keunggulan-keunggulan di atas semakin membuktikan bahwa media pembelajaran merupakan unsur penting yang harus saling berhubungan satu sama lain agar proses pembelajaran berhasil. Karena media, siswa akan memiliki pengalaman belajar yang menarik dan menyenangkan yang dapat berdampak pada psikologi mereka.

Pengelolaan media pembelajaran sangat penting untuk administrasi sekolah. Secara umum, proses pengelolaan media pembelajaran meliputi perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan, dan penilaian pengelolaan media pembelajaran (Mulyasa, 2013).

Salah satu cara menyusun media pembelajaran yang krusial adalah dengan memutuskan kegiatan pembelajaran dalam kerangka waktu tertentu. Jadwal penggunaan media dapat diatur dengan penggunaan kegiatan menulis ini.

Merencanakan dana kegiatan operasional, membeli media yang sesuai dengan bahan ajar dan kebutuhan siswa, serta memelihara dan memperbaiki media ini merupakan aspek penting dari proses perencanaan media pembelajaran.

Pendidik dapat memilih dan membuat jenis media pembelajaran apa pun yang mereka inginkan. Karena itu, guru harus mampu memahami fitur-fitur kurikulum yang akan digunakan bersama siswa selama proses pembelajaran.

Tersedianya media berupa alat peraga untuk penyampaian konsep yang disesuaikan dengan jenjang kelas dan materi pembelajaran di setiap kelas, pembagian waktu penggunaan media sesuai dengan jadwal pelajaran di setiap kelas, serta kegiatan dan petunjuk untuk pelaksanaan penggunaan media harus dilakukan sesuai dengan ketentuan yang telah disepakati, merupakan semua aspek pengelolaan media pembelajaran yang pada dasarnya penting.

Struktur organisasi yang terdiri dari struktur organisasi internal dan eksternal merupakan hasil dari pengelolaan perusahaan media ini. Struktur organisasi internal menjabarkan tanggung jawab dan tugas masing-masing bidang dalam pengelolaan media pembelajaran. Saat ini terjadi, struktur organisasi eksternal digunakan untuk menggambarkan bagaimana media pembelajaran dikelola.

Perlu dilakukan kegiatan implementasi pengelolaan media pembelajaran, meliputi pemilihan dan persiapan penggunaan media pembelajaran, serta penerapan media pembelajaran di kelas. Agar siswa dapat memahami konsep secara utuh, pengelolaan media pembelajaran harus dilakukan dengan penuh tanggung jawab dan mengacu pada kriteria perencanaan yang telah dibuat sebagai aturan penggunaan media yang disesuaikan dengan bahan ajar yang akan diberikan.

Pengelola media pembelajaran harus mampu menangani semua aspek pengelolaan media. Pelaku dalam pengelolaan media pembelajaran wajib melakukan kegiatan evaluasi dalam bentuk pelaporan. Melalui temuan evaluasi dapat ditentukan keberhasilan program sehingga dapat dijadikan sebagai tolak ukur pencapaian suatu tujuan pembelajaran. Selain itu, kekurangan-kekurangan selama proses pembelajaran dapat dipaparkan sehingga dapat dijadikan sebagai

sumber perbaikan dalam pembuatan perencanaan media pembelajaran untuk tahun yang akan datang.

Pengawasan secara berkala terhadap pengelolaan media pembelajaran diperlukan untuk mengungkap temuan atau keadaan yang diantisipasi sebagai inspirasi untuk mengembangkan strategi pengelolaan media pembelajaran selanjutnya dan pencapaian tujuan mutu pendidikan. Akibatnya, itu diantisipasi

Dalam upaya menjamin tercapainya suatu target pembelajaran, peninjauan ulang pengelolaan media pembelajaran dapat mengurangi timbulnya ketidaknormalan.

Dengan kata lain, menganalisis pengelolaan media pembelajaran dapat memberikan pengetahuan mendasar untuk merencanakan kembali program yang dapat meningkatkan efisiensi yang digunakan pendidik dalam menangani media untuk menyampaikan materi pembelajaran secara keseluruhan.

Media pembelajaran yang akan digunakan untuk menyampaikan RPP harus dipilih oleh para pendidik. Pemilihan dan penentuan media pembelajaran yang paling tepat untuk mencapai tujuan pembelajaran memerlukan perencanaan yang matang karena banyak elemen yang berbeda harus diperhitungkan (Falahudin, 2014).

Model seleksi tertutup dan model seleksi terbuka merupakan dua jenis model yang digunakan dalam pemilihan media pendidikan. Model pemilihan tertutup merupakan alternatif media yang pedoman penggunaan dan pelaksanaannya telah ditetapkan dari instansi tertinggi, seperti Dinas Pendidikan, sehingga media harus digunakan apapun keadaannya. Memberikan kebebasan dan keleluasaan bagi pendidik untuk memilih media yang akan dimanfaatkan, model seleksi terbuka merupakan pengganti media tradisional. Media alternatif sangat luas dan fleksibel, memungkinkan proses pemilihan media disesuaikan untuk memenuhi kebutuhan peserta didik.

Setelah media pembelajaran alternatif telah diidentifikasi, langkah selanjutnya adalah pemeriksaan untuk melihat apakah media tersebut benar-benar dapat diakses.

Pemilihan dan penentuan media pembelajaran hendaknya mempertimbangkan sejumlah faktor, bukan dilakukan secara acak. Kekeliruan dalam memilih dan memutuskan media akan berdampak panjang di kemudian hari. Kondisi berikut harus diperhitungkan:

- a. mempelajari tujuan penggunaan, jenis stimulasi yang digunakan, dan analisis komponen kognitif, emosional, dan psikomotorik
- b. Sasaran konsumen media, dengan mempertimbangkan status sosial ekonomi, motivasi, dan tingkat minat mereka terhadap pendidikan
- c. karakteristik media, meliputi penggunaan analisis untuk keuntungan Anda, kurangnya literasi media, dan tindakan ketepatan media yang dipilih sesuai dengan tujuan pembelajaran
- d. Waktu, pengelolaan formulir pengadaan, dan pembuatan materi pendidikan yang akan digunakan
- e. Biaya, berupa kajian potensi dan efektivitas sumber belajar
- f. aksesibilitas untuk mendapatkan materi dalam bentuk ketersediaan
- g. Konteks konsumsi, kondisi sampul, dan strategi penggunaan media
- h. keunggulan teknis, termasuk pemeriksaan kelayakan media yang akan digunakan.

Memilih media yang tepat tidak diragukan lagi diperlukan untuk kelanjutan kegiatan. Panduan berikut harus diperhatikan saat memilih media (Tim Diklat Staf Kemendikbud, 2016):

- a. pemahaman yang jelas tentang tujuan memilih dan memutuskan alat pengajaran.
- b. Keakraban media mengacu pada persyaratan bahwa pendidik bertindak sebagai pemilih media memahami dan mengakui kualitas media yang telah ditentukan.
- c. Membandingkan banyak pilihan media penting karena memilih media terbaik pada dasarnya melibatkan pemilihan satu di antara beberapa pilihan potensial.

Selain beberapa prinsip dasar tersebut di atas, konsep umum berikut ini juga penting ketika menggunakan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar:

- a. Penting untuk disadari bahwa tidak ada satu media yang terbaik untuk semua penggunaan, sehingga meskipun suatu media bekerja dengan baik untuk satu set tujuan pembelajaran, itu mungkin tidak berfungsi dengan baik untuk yang lain.
- b. Media pembelajaran bukan hanya alat pengajaran; itu juga memainkan peran penting dalam proses pembelajaran. Saat menyelenggarakan pembelajaran, pemilihan media harus mempertimbangkan faktor-faktor lain.
- c. Perlu digaris bawahi bahwa tujuan dari setiap media yang akan digunakan adalah untuk mendukung kegiatan belajar siswa. Standar utama untuk memilih dan memanfaatkan media pembelajaran haruslah kenyamanannya.
- d. Berbagai media digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan tujuan yang terjalin dengan pembelajaran berkelanjutan, bukan hanya sebagai hiburan atau hiburan.
- e. Pemilihan media harus tidak memihak, artinya materi pembelajaran harus dibuat dengan mempertimbangkan tujuan pembelajaran daripada preferensi pribadi guru atau preferensi tim pengajar secara keseluruhan.
- f. Perlu digaris bawahi bahwa penggunaan multimedia tidak serta merta berarti bermanfaat dan efisien dalam kelangsungan kegiatan belajar mengajar. Penggunaan beberapa media sekaligus dapat membingungkan siswa.
- g. Kekonkretan atau abstraksi media tidak ada kaitannya dengan manfaat atau kerugiannya.
- h. Penggunaan media harus menjadi komponen penting dari sistem pendidikan yang mencakup segalanya.
- i. Dalam upaya memecahkan masalah yang timbul selama kegiatan pembelajaran, hendaknya digunakan media pembelajaran sebagai sumber informasi.
- j. Penggunaan media pembelajaran harus sudah dipahami dengan baik oleh tenaga pengajar.

- k. Staf pengajar harus menimbang manfaat dan kerugian dari penggunaan media pembelajaran.
- l. Penggunaan media pembelajaran hendaknya direncanakan dengan cermat, tidak asal-asalan.
- m. Apabila RPP membutuhkan lebih dari satu macam media, guru dapat mendukung kegiatan pembelajaran dengan multimedia.

Alat pembelajaran yang baik membutuhkan pendekatan sistematis untuk digunakan secara maksimal. Metode penggunaan media pembelajaran dapat dilaksanakan dalam tiga tahap utama: persiapan, pelaksanaan/penyajian, dan tindak lanjut.

Staf pengajar dapat terlibat dalam berbagai kegiatan selama fase pendahuluan, seperti:

- a. Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran yang memperhatikan media.
- b. Meneliti buku pedoman teknis media pembelajaran.
- c. Agar tenaga pengajar dapat menyajikan media yang berkualitas dalam praktek dan terkesan tidak terburu-buru, siapkan dan atur peralatan yang akan digunakan.

Staf pengajar harus memperhatikan hal-hal berikut ketika melakukan kegiatan pembelajaran berbasis media, antara lain:

- a. Pastikan semua bahan ajar dan teknologi disiapkan untuk digunakan dan dapat dilihat oleh siswa.
- b. Memberi gambaran kepada siswa tentang tujuan yang akan dicapai selama kegiatan pembelajaran.
- c. Hal-hal yang harus dilakukan siswa pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung harus dijelaskan terlebih dahulu.
- d. menghindari kegiatan-kegiatan yang dapat mengalihkan fokus perhatian siswa ketika menggunakan media pembelajaran.

Tahap tindak lanjut ini harus diselesaikan dalam rangka meningkatkan pemahaman siswa terhadap pelajaran yang telah diajarkan dengan menggunakan media pembelajaran. Latihan ini juga dilakukan untuk mengevaluasi seberapa baik pelajaran yang dipelajari telah dipraktikkan. Pada tahap proses ini perlu dilakukan diskusi kelompok, eksperimen, observasi, latihan, dan tes. Keterampilan siswa dapat dinilai melalui kegiatan tersebut sehingga dapat dijadikan tolak ukur penilaian dan evaluasi pembelajaran. Staf pengajar juga dapat menentukan apakah target pembelajaran yang dibuat pada tahap persiapan sudah tercapai melalui tahap tindak lanjut.

16. Tujuan evaluasi media pendidikan

Tujuan evaluasi media pembelajaran adalah untuk memastikan seberapa baik dan efektif media tersebut menyampaikan informasi selama kegiatan pembelajaran. Menurut Asnawir, program ini akan mengungkap kekurangan dan kelebihan sebuah media, sekaligus menunjukkan apakah media tersebut perlu diperbaiki atau tidak. Guru akan lebih mudah menciptakan media sebagai alat bantu proses belajar mengajar sebagai hasilnya.

Menurut Azhar Arsyad, menganalisis media pembelajaran perlu dilakukan dengan alasan sebagai berikut:

- a. Mengetahui apakah media yang digunakan berhasil dan apakah perlu diperbaiki
 - b. Mengkaji keefektifan biaya media yang digunakan ditinjau dari hasil belajar siswa.
 - c. Menilai keefektifan komunikasi materi pembelajaran melalui penggunaan media yang tepat
 - d. Mengevaluasi literasi media instruktur
 - e. Mengenali apakah media benar-benar mempengaruhi seberapa baik siswa belajar.
- Menyadari bagaimana perasaan siswa tentang alat pembelajaran.

Padahal tujuan evaluasi media tercantum dalam pedoman evaluasi media pendidikan dari Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah (1988/1989) sebagai berikut:

- a. Menasihati organisasi pemerintah tentang cara mengadakan media pendidikan terbaik.
- b. Membantu guru dalam memproduksi media pembelajaran yang berkualitas.
- c. Memberikan kriteria kepada produsen untuk membuat media pendidikan yang berkualitas.
- d. Mencegah penggunaan media pendidikan yang tidak dapat digolongkan dari segi teknis pendidikan.

Ada dua jenis evaluasi untuk media pendidikan: formatif dan sumatif. Suatu teknik yang disebut evaluasi formatif mencoba mengumpulkan informasi tentang keefektifan dan efisiensi media dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Informasi tersebut digunakan untuk meningkatkan dan menyempurnakan media yang relevan untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensinya.

Salah satu komponen penting dari setiap proses pembelajaran adalah evaluasi pembelajaran. Pelaksanaan proses pendidikan idealnya harus dievaluasi berdasarkan dua faktor:

- a. Realisasi hasil belajar siswa yang diketahui dari strategi pengajaran
- b. Bukti bahwa media pembelajaran berkontribusi pada efisiensi dan keberhasilan proses pengajaran

Menurut Ibid, evaluasi ini diujikan pada sekitar 10–20 siswa yang mewakili target pasar; mereka harus secara akurat mencerminkan karakteristik populasi. Berusahalah untuk memasukkan beragam kemampuan dan jenis kelamin dalam sampel. Langkah-langkahnya adalah sebagai berikut:

- a. Mendidik siswa tentang fakta bahwa media bersifat formatif dan membutuhkan kritik untuk kemajuan.
- b. Menilai pengetahuan siswa tentang topik yang dibahas dalam media dengan memberikan tes pendahuluan (pre-test).

- c. Beri mereka sedikit waktu untuk meneliti media yang akan ditampilkan.
- d. Lacak durasi dan umpan balik langsung atau tidak langsung selama presentasi media.
- e. Melakukan post-test untuk menilai tingkat pencapaian tujuan.
- f. Melakukan analisis terhadap data dan bukti yang telah dikumpulkan.

Tahap akhir dari evaluasi formatif adalah evaluasi lapangan (field evaluation). Evaluasi ini berperan dalam bagaimana evaluasi sebelumnya diperbaiki. Tiga puluh anak dibutuhkan untuk ujian ini, masing-masing dengan sifat, minat belajar, dan potensi lingkungan yang bervariasi. Efek halo adalah sesuatu yang harus dihindari dalam setiap penilaian. Saat kami menguji media pada siswa yang masih asing dengannya, efek halo ini terwujud. Jika demikian, sifat kebaruan akan berdampak signifikan terhadap informasi yang diperoleh, sehingga kurang dapat dipercaya. Langkah-langkah yang dilakukan dalam melakukan evaluasi lapangan ini adalah sebagai berikut:

- a. Pilih 30 siswa yang mewakili seluruh siswa.
- b. Jelaskan kepada siswa maksud di balik tes lapangan dan hasil yang diharapkan. Cobalah untuk menenangkan anak-anak, biarkan mereka berbagi pendapat, dan jangan biarkan mereka percaya bahwa uji coba hanyalah tes bakat.
- c. Melakukan pre-test serupa dengan penilaian sebelumnya.
- d. Berkomunikasi dengan media sejalan dengan tujuan pembuatnya.
- e. Setelah presentasi, perhatikan komentar setiap siswa. Waktu yang ditentukan juga sekarang.
- f. Tetapkan latihan terakhir untuk mengukur seberapa baik tujuan pembelajaran siswa tercapai.
- g. Bagikan kuesioner untuk melihat bagaimana tanggapan dan sikap siswa terhadap media yang disediakan terpengaruh. Kemudian bandingkan dengan uji asli untuk mengukur keampuhan dan efisiensi media yang telah dibuat.

- h. Analisis data yang telah dikumpulkan, antara lain meliputi kemampuan awal, hasil tes awal dan akhir, waktu yang dibutuhkan, perbaikan suku cadang yang rusak, dan lain-lain.

12. Deskripsi Administrasi Pelatihan

Terkadang, adanya kemajuan teknologi yang semakin maju meningkatkan persaingan di tempat kerja. Ini adalah hasil dari globalisasi dan kemajuan. Kesenambungan kegiatan atau pekerjaan dalam suatu organisasi atau instansi akan terhambat jika tidak mampu merespon situasi ini. Untuk alasan ini, setiap organisasi perlu memiliki sistem efektifnya sendiri. Karena fungsi sumber daya manusia dalam menjalankan suatu usaha atau kegiatan di dalam suatu instansi (Soekidjo Notoatmodjo, 2003: 2), maka suatu instansi harus memiliki sumber daya manusia yang kompeten untuk mendukung operasionalnya.

Untuk mengimbangi perubahan dan kemajuan di berbagai aspek yang mempengaruhi beban kerja para pemimpin, diperlukan tenaga kerja yang mampu memenuhi permintaan apapun. Oleh karena itu, seorang pemimpin harus mampu mengelola sumber daya secara efektif dan efisien, khususnya sumber daya manusia. Dalam kondisi tersebut, bagian kepegawaian juga dituntut untuk selalu memiliki strategi baru dalam mengembangkan dan mempertahankan pegawai instansi yang kompeten. Untuk mendapatkan karyawan yang profesional dan berintegritas, prosesnya harus dimulai dengan seleksi, rekrutmen, penempatan, promosi, dan pengembangan.

Melalui pengembangan karyawan, khususnya melalui pendidikan dan pelatihan dapat meningkatkan kinerja karyawan (Ambar TS dan Rosiah, 2003: 175). Untuk mencapai kinerja yang diharapkan dalam suatu organisasi atau instansi, pegawai harus mendapatkan pendidikan dan pelatihan yang sesuai dengan jabatannya sehingga mereka kompeten dalam pekerjaannya (Anwar, 2005:67). Untuk meningkatkan kualitas atau kinerja karyawan melalui pendidikan dan pelatihan, mereka harus cukup siap untuk mencapai hasil yang diinginkan. (Widjadja, 1995:73) Peningkatan mutu atau kinerja harus menitikberatkan pada peningkatan keterampilan dan kompetensi pegawai dalam melaksanakan tugasnya.

Untuk menciptakan sumber daya manusia, personel yang memiliki kompetensi tersebut harus meningkatkan kualitas profesionalisme, dedikasi dan loyalitas terhadap perjuangan bangsa dan negara, semangat persatuan dan kesatuan, serta penumbuhan

wawasan PNS. Konsekuensinya, sebuah lembaga harus mampu meningkatkan kualitas sumber daya manusianya. Hal ini dapat dicapai melalui pendidikan dan pelatihan (training) guna meningkatkan kualitas atau keterampilan para pegawai tersebut. Karena pendidikan dan pelatihan merupakan bagian integral dari pengembangan PNS secara keseluruhan.

Pengembangan karyawan sangat penting dalam suatu organisasi karena adanya suatu program dapat membantu peningkatan kemampuan dan keterampilan karyawan. Tujuan pendidikan dan pelatihan pegawai (training) juga untuk memperoleh pegawai yang mampu mencapai tujuan dan adaptable dengan kebutuhan instansi di masa depan. Pendidikan dan pelatihan penting tidak hanya untuk karyawan yang terlibat, tetapi juga untuk organisasi secara keseluruhan. Karena dengan meningkatkan kemampuan atau keterampilan pegawai maka dimungkinkan untuk meningkatkan hasil kerjanya. Organisasi akan memperoleh keuntungan dari peningkatan produktivitas kerja (Soekidjo Notoadmodjo, 2003:31). Pendidikan dan pelatihan juga merupakan upaya untuk mengembangkan kemampuan intelektual dan kepribadian karyawan. Oleh karena itu, setiap organisasi atau instansi yang ingin berkembang harus lebih memperhatikan pendidikan dan pelatihan pegawainya guna meningkatkan kinerjanya (Soekidjo Notoatmodjo, 2003: 30).

Dengan pemahaman akan pentingnya pendidikan dan pelatihan bagi karyawan, maka pendidikan dan pelatihan (training) harus dilaksanakan secara terus menerus atau berkesinambungan. Dan dengan diberikannya pendidikan dan pelatihan bagi PNS, diharapkan birokrat akan memberikan kinerja lembaga yang optimal. Mengingat pentingnya sumber daya manusia dalam suatu organisasi atau instansi, maka tidak berlebihan jika dikatakan bahwa manusia merupakan aset yang paling berharga dan memiliki pengaruh paling langsung terhadap organisasi atau instansi dibandingkan dengan aset lainnya. Karena manusia menyumbangkan waktu, tenaga, pikiran, bakat, dan kreativitasnya kepada organisasi atau lembaga tersebut.

Perspektif beberapa penulis tentang manajemen pelatihan disediakan di bawah ini untuk membantu pemahaman. Lembaga Administrasi Negara diterbitkan pada tahun 1994. Pendidikan dan pelatihan jabatan PNS yang selanjutnya disebut pendidikan dan pelatihan (diklat) adalah penyelenggaraan proses belajar mengajar untuk meningkatkan kemampuan PNS dalam menjalankan jabatannya. Kamus Istilah Manajemen edisi 1994 Melalui penyelesaian tugas dan latihan, instruktur memberikan pelatihan sebagai sarana untuk meningkatkan keterampilan dan pengetahuan. Pendidikan dan pelatihan adalah

transfer pengetahuan dan keterampilan dari satu individu ke individu lain, menurut Robert L. Graigh pada tahun 1996. Menurut Edwin, B. Flippo dan Nunu Jumena (2000), pelatihan adalah kegiatan yang meningkatkan pengetahuan dan kemampuan karyawan untuk melakukan pekerjaan tertentu.

Menurut Moekijat (1985), agar suatu kegiatan dianggap sebagai latihan, tiga syarat harus dipenuhi: a) Pelatihan harus membantu karyawan meningkatkan keterampilan mereka. b) Pelatihan harus menghasilkan perubahan kebiasaan dan sikap pegawai dalam menerapkan informasi dan pengetahuan dalam pekerjaannya sehari-hari. c) Latihan harus relevan dengan pekerjaan tertentu.

Manajemen Pelatihan dapat diartikan berdasarkan ketentuan tersebut di atas sebagai manajemen pelatihan yang meliputi perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan, dan evaluasi pelatihan.

Menurut Mathis (2002), pelatihan adalah proses dimana individu memperoleh keterampilan yang diperlukan untuk mencapai tujuan organisasi. Pelatihan dapat dianggap secara sempit atau luas karena terkait dengan berbagai tujuan organisasi. Pelatihan memberi karyawan pengetahuan dan keterampilan khusus dan dapat diidentifikasi yang digunakan dalam pekerjaan mereka saat ini sampai batas tertentu. Kadang-kadang, perbedaan dibuat antara pelatihan dan pengembangan, dengan pengembangan memiliki cakupan yang lebih luas dan berkonsentrasi pada individu memperoleh keterampilan baru yang dapat diterapkan pada pekerjaannya saat ini dan masa depan.

Payaman Simanjuntak (2005) mendefinisikan pelatihan sebagai komponen investasi sumber daya manusia (human investment) dengan tujuan meningkatkan kemampuan dan keterampilan kerja, dan akibatnya meningkatkan kinerja karyawan. Untuk membekali seseorang dengan keterampilan kerja, pelatihan biasanya dilakukan dengan kurikulum yang disesuaikan dengan kebutuhan posisi dan diberikan dalam waktu yang relatif singkat.

Ivancevich mendefinisikan pelatihan sebagai “upaya untuk meningkatkan kinerja karyawan pada posisinya saat ini atau pada posisi yang akan datang”. Selain itu, Ivancevich (2008) mengajukan beberapa poin kunci sehubungan dengan definisi tersebut, yang diuraikan di bawah ini. Pelatihan (training) adalah “proses sistematis untuk memodifikasi perilaku kerja seorang karyawan atau sekelompok karyawan guna meningkatkan kinerja organisasi”. Pelatihan berkaitan dengan keterampilan dan kemampuan yang diperlukan untuk tugas yang dilakukan saat ini. Pelatihan berfokus

pada saat ini dan membantu karyawan dalam menguasai keterampilan dan kemampuan khusus (kompetensi) yang diperlukan untuk keberhasilan pekerjaan.

Menurut Gary Dessler (2009), pelatihan adalah proses mendidik karyawan baru atau saat ini keterampilan dasar yang diperlukan untuk melakukan pekerjaan mereka. Pelatihan adalah salah satu langkah yang diambil untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia di pasar tenaga kerja. Karyawan, baik karyawan baru maupun yang sudah bekerja, wajib mengikuti pelatihan karena persyaratan kerja dapat berubah karena perubahan lingkungan kerja, strategi, dll.

13. Tujuan Pendidikan dan Pelatihan

Menurut Carrell dan Kuzmits (1982: 278), lima tujuan utama pelatihan adalah sebagai berikut:

- a) Untuk meningkatkan keterampilan karyawan dalam menanggapi kemajuan teknologi.
- b) Untuk mengurangi jumlah waktu yang diperlukan bagi karyawan baru untuk menjadi kompeten.
- c) Untuk membantu urusan operasional.
- d) Untuk mempersiapkan karyawan untuk kemajuan.
- e) Untuk memberikan karyawan dengan orientasi sehingga mereka dapat belajar lebih banyak tentang organisasi.

Menurut Procton dan Thornton (1983:4), tujuan pelatihan adalah sebagai berikut: Untuk menyesuaikan diri dengan operasi bisnis dan industri pada hari pertama kerja. Dapatkan kemajuan sebagai kekuatan produktif dalam organisasi dengan memperoleh keterampilan, pengetahuan, dan sikap yang dibutuhkan.

Menurut Flippo (1988:215), keuntungan berikut dihasilkan dari program pelatihan yang disponsori perusahaan:

- a) pengembangan program-program yang dirancang untuk memberi orang peningkatan produktivitas, peningkatan moral, penurunan biaya, dan peningkatan stabilitas dan fleksibilitas (fleksibilitas) untuk beradaptasi dengan perubahan persyaratan eksternal.
- b) Program-program ini juga akan membantu individu dalam mencari pekerjaan jangka panjang yang bermakna.

Pelatihan berdampak luas pada manajemen sumber daya manusia karena manajemen SDM yang efektif lebih menguntungkan kedua belah pihak, perusahaan dan karyawan.

Smith (1997), dikutip dalam Irianto (2001:6), menyatakan bahwa pelatihan memainkan fungsi vital dalam suatu organisasi dan berkontribusi pada tiga masalah utama:

- a) Pelatihan dan pengembangan dapat meningkatkan produktivitas tenaga kerja.
- b) Pelatihan dan pengembangan dapat meningkatkan kualitas keluaran: seorang karyawan yang sangat terlatih tidak hanya lebih kompeten dalam pekerjaannya, tetapi juga lebih menyadari pentingnya tindakan organisasinya.
- c) Pelatihan dan pengembangan meningkatkan kemampuan organisasi untuk beradaptasi terhadap perubahan; keberhasilan implementasi perubahan (baik teknis (dalam bentuk teknologi baru) atau strategi organisasi (produk baru, pasar baru, dll.) bergantung pada keterampilan anggota organisasi.

Pelatihan tersebut bertujuan untuk:

- a) Meningkatkan ketaqwaan PNS terhadap Pancasila, UUD 1945, Negara, dan Pemerintah Republik Indonesia.
- b) Menanamkan pola pikir dinamis dan logis yang sama agar berwawasan holistik untuk melaksanakan tugas umum pemerintahan dan pembangunan.
- c) Memperkuat suasana pengabdian yang berorientasi pada pengabdian, perlindungan, dan pengembangan pelibatan masyarakat.
- d) Meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan/atau kemampuan pegawai serta membentuk kepribadiannya sedini mungkin. (kesamaan visi dan mentalitas dalam melaksanakan tugas pemerintahan umum dan pembangunan untuk tujuan pemerintahan yang baik (PP No. 101 Tahun 2000).

D. Penelitian Relevan

Penelitian yang relevan disertakan untuk mengetahui perbedaan dari penelitian sebelumnya sehingga tidak ada karya yang di plagiasi (penjiplakan) dan untuk memudahkan konsentrasi pada apa yang akan dikaji dalam penelitian ini. Hasil penelitian yang relevan antara lain adalah sebagai berikut:

1. Dandi Sunardi (2021), “Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Bagi Guru SMA Muhammadiyah 4 Kota Bengkulu” Hasil penelitian: Dengan menggunakan software Wondershare Filmora secara keseluruhan dapat dilakukan kegiatan pelatihan yang efektif untuk membuat media pembelajaran berbasis multimedia. Peserta dapat mengikuti dan memahami semua materi yang disampaikan oleh pembicara. Peserta akan dapat menggabungkan bahan ajar, termasuk teks, foto, audio, dan video, menjadi media pembelajaran yang dapat mereka gunakan dalam kegiatan belajar mengajar dengan siswa, sebagai hasil dari praktik teknik pengambilan gambar dan video editing.
2. Muhammad Sururuddin (2021), penelitian berjudul “Strategi Pendidik Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Untuk Menghadapi Era Masyarakat 5.0” Hasil penelitian: Guru adalah pondasi pendidikan saat ini. Dengan kemajuan teknologi, fungsi guru berubah di Era Society 5.0. Agar guru dapat memenuhi tugasnya, diperlukan strategi pembelajaran yang menarik. Di Era 5.0, ada lima strategi pembelajaran yang dapat diterapkan: (1) mendampingi siswa belajar, (2) memberikan kesempatan kepada siswa untuk berkembang dan berprestasi, (3) memperkuat pendidikan karakter, (4) mendorong literasi teknologi, dan (5) menjadi guru yang efektif.
3. Hartono (2018), Pelatihan dan Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif. Hasil penelitian: Pelatihan yang dilakukan kepada peserta telah berjalan dengan efektif meskipun terdapat kendala-kendala kecil. Hal ini didukung oleh hasil tanggapan peserta sebagaimana dirinci dalam wawancara; 100% peserta menanggapi secara positif pernyataan

positif yang diminta tanggapannya. Selain itu, 75% peserta menyarankan agar kegiatan pelatihan ini dilakukan secara rutin.

4. Hendra Yufit Riskiawan (2016) Hasil penelitian: Guru mampu menggunakan aplikasi presentasi dan multimedia untuk mengemas konten yang telah disiapkan menjadi satu unit media pembelajaran yang menarik dan berkualitas.
5. Agus Diartono (2008) Hasil penelitian: Perangkat lunak memfasilitasi pembuatan modul pembelajaran dan tutorial yang sebanding dengan Photoshop, karena mencakup kemampuan animasi, audio, gambar, dan video. Ini hanyalah bagaimana konsumen membangun sistem sehingga dapat dilayani. Dalam meningkatkan pembelajaran Pada photoshop, tampilan yang ditampilkan secara integral terdiri dari tampilan-tampilan yang saling berhubungan. Ini adalah manipulasi foto dan perspektif desain grafis pada tampilan yang dibuat di Photoshop.