

Pelatihan dan Pendampingan untuk Pembuatan dan Pemanfaatan Multimedia Interaktif Berbasis Sainifik dalam Pembelajaran Sejarah pada MGMP Sejarah Kabupaten Rembang

Jayusman^{1✉}

¹Jurusan Sejarah Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Info Artikel

Sejarah Artikel:
Diterima Januari 2019
Disetujui april 2019
Dipublikasikan April 2019

Keywords:
pendampingan;
multimedia interaktif;
sainifik;
MGMP Sejarah

Abstrak

Studi pendahuluan yang dilakukan di SMA N 1 Rembang dan SMA N 1 Lasem pada 26 Januari 2018, menunjukan hasil bahwa pembelajaran di sana belum mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran inovatif dan pengetahuan guru tentang hal ini juga masih belum mumpuni, sehingga dalam diskusi pada siang hari itu guru-guru mengusulkan adanya pelatihan dan pendampingan tentang media pembelajaran inovatif, sebagai upaya penguatan kompetensi guru dalam mengajar di kelas. Pelatihan diikuti oleh 25 peserta yang berasal dari sekolah menengah atas negeri dan swasta di Kabupaten Rembang. Acara berlangsung selama 1,5 jam, dari Pukul 09.00-11.30 WIB. Peserta mengikuti kegiatan dengan sangat antusias, berbagai macam pertanyaan muncul untuk membuat diskusi menjadi lebih meriah. Secara prinsip, pelatihan itu mampu diterima oleh peserta dan didukung oleh semua guru. Metode pendampingan yang digunakan ada 2 yaitu online dan offline. Metode online dilaksanakan melalui Grup Whatsapp dan Telegram. Sedangkan pendampingan offline biasanya dilakukan langsung di Sekolah Pilot yang direncanakan dilakukan selama satu bulan sekali.

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan aktifitas yang dilakukan guru dan peserta didik dalam lingkungan belajar yang membutuhkan komponen-komponen pembelajaran meliputi tujuan pembelajaran, materi, pendidik atau guru, peserta didik atau siswa, metode, media pembelajaran, situasi atau lingkungan dan evaluasi. Pembelajaran akan lebih dimengerti dan dipahami oleh peserta didik atau siswa apabila didukung dengan menggunakan media pembelajaran. Tercapai tidaknya tujuan yang telah ditetapkan dalam proses pembelajaran tergantung dari strategi penyampaian dan penggunaan media tersebut. Berkaitan dengan dibutuhkanannya alat bantu atau media pembelajaran dalam usaha menciptakan proses belajar yang menyenangkan, menarik, interaktif dan efektif serta membantu siswa dalam memahami materi ajar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen pendukung keberhasilan proses belajar mengajar (Arsyad, 2002: 3). Studi pendahuluan yang dilakukan di SMA N 1 Rembang dan

SMA N 1 Lasem pada 26 Januari 2018, menunjukan hasil bahwa pembelajaran di sana belum mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran inovatif dan pengetahuan guru tentang hal ini juga masih belum mumpuni, sehingga dalam diskusi pada siang hari itu guru-guru mengusulkan adanya pelatihan dan pendampingan tentang media pembelajaran inovatif, sebagai upaya penguatan kompetensi guru dalam mengajar di kelas.

Ketua MGMP Sejarah Kab. Rembang, Ginna Santoso, S. Pd., pada 26 Januari 2018 juga mengutarakan keluh kesahnya tentang implementasi Kurikulum 2013 yang harus diimbangi dengan penguasaan media pembelajaran yang sekarang ini berbasis pada teknologi canggih. Sehingga ia juga telah menyepakati pelaksanaan bimbingan teknis mengenai pembuatan dan pemanfaatan multimedia interaktif, sebagai bekal guru dalam mengimplementasikan materi ajar sejarah dalam berbagai konten.

Pentingnya guru sejarah untuk melakukan inovasi sendiri tidak terlepas dari asumsi masyarakat tentang pembelajaran sejarah yang

[✉] Corresponding author
Email : jjayusman@gmail.com

selama ini berlangsung, tidak terkecuali di Rembang. Masyarakat menilai, pembelajaran sejarah merupakan materi yang kurang menarik, membosankan, dan kuno, sehingga tidak ada sebuah kebanggaan dalam mempelajari sejarah. Padahal dalam konteks pendidikan Inovasi dapat dipahami sebagai dasar kontribusi pribadi dan bukan sekedar untuk pemenuhan dari suatu keadaan yang dibutuhkan atau sekedar budaya kebiasaan. Basis untuk berinovasi adalah lebih pada tingkat dasar dari kegiatan atau perbaikan seseorang. Inovasi adalah lebih pada pengembangan produk dan respon perilaku terhadap perbedaan-perbedaan (Stephen Carter, 1999:44).

Multimedia interaktif yang dimaksud di sini adalah media pembelajaran yang berkonten dengan muatan saintifik yang akan memicu situasi pembelajaran menjadi interaktif, ada timbal balik dari materi yang disampaikan guru, sedangkan multimedia yang digunakan dalam Konsep media informasi dan tersebut, yaitu menggunakan software Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, CorelDraw, Macromedia Flash dan Camtasia. Efektifitas penerapan multimedia interaktif berbasis saintifik telah dibuktikan oleh Ilham Eka Putra (2013) dalam penelitian yang berjudul "Teknologi Media Pembelajaran Sejarah Melalui Pemanfaatan Multimedia Interaktif". Salah satu hasil penelitian itu adalah minat dan motivasi siswa belajar sejarah semakin meningkat setelah digunakan multimedia interaktif.

Bertolak dari latar belakang di atas, Tim Pengabdian telah menjalin kesepakatan dengan MGMP Sejarah Kabupaten Rembang untuk bermitra dalam pengabdian masyarakat yang kami beri judul substansial, "Pelatihan dan Pendampingan untuk Pembuatan dan Pemanfaatan Multimedia Interaktif Berbasis Saintifik dalam Pembelajaran Sejarah pada MGMP Sejarah Kabupaten Rembang", untuk dilaksanakan dengan tujuan sebagaimana tertera dalam Tri Darma Perguruan Tinggi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Asumsi Awal dan Hasil Pengamatan Lapangan

Secara etimologis multimedia berasal dari kata multi (Bahasa Latin, nouns) yang berarti banyak, bermacam-macam, dan medium (Bahasa Latin) yang berarti sesuatu yang dipakai untuk menyampaikan atau membawa sesuatu. Kata medium dalam *American Heritage Electronic Dictionary* (1991) juga diartikan sebagai alat untuk mendistribusikan dan mempresentasikan informasi (Rachmat dan Alphone, 2006).

Beberapa definisi multimedia menurut beberapa ahli diantaranya: 1) Kombinasi dari paling sedikit dua media input atau output. Media ini dapat berupa audio (suara, musik), animasi, video, teks, grafik dan gambar (Turban dkk, 2002); 2) Alat yang dapat menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi, audio dan video (Robin dan Linda, 2001); 3) Multimedia dalam konteks komputer menurut Hofstetter (2001) adalah: pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, video, dengan menggunakan tool yang memungkinkan pemakai berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi; 4) Multimedia sebagai perpaduan antara teks, grafik, *sound*, animasi, dan video untuk menyampaikan pesan kepada publik (Wahono, 2007); 5) Multimedia merupakan kombinasi dari data text, audio, gambar, animasi, video, dan interaksi (Zeembry, 2008); dan 6) Multimedia (sebagai kata sifat) adalah media elektronik untuk menyimpan dan menampilkan data-data multimedia (Zeembry, 2008)

Berdasarkan pendapat-pendapat tersebut maka dapat disimpulkan bahwa multimedia merupakan **perpaduan** antara berbagai media (format *file*) yang berupa teks, gambar (vektor atau bitmap), grafik, *sound*, animasi, video, interaksi, dll. yang telah dikemas menjadi *file* digital (komputerisasi), digunakan untuk menyampaikan pesan kepada publik.

Pemanfaatan multimedia sangatlah banyak diantaranya untuk: media pembelajaran, game, film, medis, militer, bisnis, desain, arsitektur, olahraga, hobi, iklan/promosi, dll. (Wahono, 2007). Bila pengguna mendapatkan keleluasaan dalam mengontrol multimedia tersebut, maka hal ini disebut multimedia interaktif. Thorn (2006) mengajukan enam kriteria untuk menilai multimedia interaktif, yaitu : (1) Kriteria pertama adalah kemudahan navigasi, (2) Kriteria kedua adalah kandungan kognisi. (3) Kriteria ketiga adalah presentasi informasi, (4) Kriteria keempat adalah integrasi media, (5) Kriteria kelima adalah artistik dan estetika dan (6) Kriteria penilaian yang terakhir adalah fungsi secara keseluruhan. Multimedia interaktif menggabungkan dan mensinergikan semua media yang terdiri dari: a) teks; b) grafik; c) audio; dan d) interaktivitas (Green & Brown, 2002: 2-6).

a. Teks

Teks adalah simbol berupa medium visual yang digunakan untuk menjelaskan bahasa lisan. Teks memiliki berbagai macam jenis bentuk atau tipe (sebagai contoh: Time New Roman, Arial, Comic San MS), uku-

ran dan wana. Satuan dari ukuran teks terdiri dari *length* dan *size*. *Length* biasanya menyatakan banyaknya teks dalam sebuah halaman. *Size* menyatakan ukuran besar atau kecil suatu huruf. Standar teks memiliki *size* 10 atau 12 poin. Semakin besar *size* suatu huruf maka semakin tampak besar ukuran huruf tersebut.

b. Grafik

Grafik adalah suatu medium berbasis visual. Seluruh gambar dua dimensi adalah grafik. Apabila gambar di *render* dalam bentuk tiga dimensi (3D), maka tetap disajikan melalui medium dua dimensi. Hal ini termasuk gambar yang disajikan lewat kertas, televisi ataupun layar monitor. Grafik bisa saja menyajikan kenyataan (*reality*) atau hanya berbentuk *iconic*. Contoh grafik yang menyajikan kenyataan adalah foto dan contoh grafik yang berbentuk *iconic* adalah kartun seperti gambar yang biasa dipasang dipintu toilet untuk membedakan toilet laki-laki dan perempuan.

Grafik terdiri dari gambar diam dan gambar bergerak. Contoh dari gambar diam yaitu foto, gambar digital, lukisan, dan poster. Gambar diam biasa diukur berdasarkan *size* (sering disebut juga *canvas size*) dan resolusi. Contoh dari gambar bergerak adalah animasi, video dan film. Selain bisa diukur dengan menggunakan *size* dan resolusi, gambar bergerak juga memiliki durasi.

c. Audio

Audio atau medium berbasis suara adalah segala sesuatu yang bisa didengar dengan menggunakan indera pendengaran. Contoh: narasi, lagu, *sound effect*, *back sound*.

d. Interaktivitas

Interaktivitas bukanlah medium, interaktivitas adalah rancangan dibalik suatu program multimedia. Interaktivitas mengizinkan seseorang untuk mengakses berbagai macam bentuk media atau jalur didalam suatu program multimedia sehingga program tersebut dapat lebih berarti dan lebih memberikan kepuasan bagi pengguna. Interaktivitas dapat disebut juga sebagai *interface design* atau *human factor design*. Interaktivitas dapat dibagi menjadi dua macam struktur, yakni struktur linear dan struktur non linear. Struktur linear menyediakan satu pilihan situasi saja kepada pengguna sedangkan struktur nonlinear terdiri dari berbagai macam pilihan kepada pengguna. Green & Brown (2002: 3) menjelaskan, terdapat beberapa metode yang digunakan dalam menyajikan multimedia, yaitu: 1) Berbasis kertas (*Paper-based*), contoh: buku, majalah, brosur; 2) Berbasis cahaya

(*Light-based*), contoh: *slide shows*, transparansi; 3) Berbasis suara (*Audio-based*), contoh: *CD Players*, *tape recorder*, radio; 4) Berbasis gambar bergerak (*Moving-image-based*), contoh: televisi, VCR (*Video cassette recorder*), film; dan 5) Berbasis digital (*Digitally-based*), contoh: komputer.

Multimedia interaktif memiliki manfaat jika digunakan dalam mempermudah cara belajar di era digital, proses pembelajaran menggunakan computer multimedia dengan adanya mengajar atau belajar online, ataupun menggunakan e-book (*electronic book*). Komponen Multimedia Interaktif, Teks adalah suatu kombinasi huruf yang membentuk satu kata atau kalimat yang menjelaskan suatu maksud atau materi pembelajaran yang dapat dipahami oleh orang yang membacanya, Grafik merupakan komponen penting dalam multimedia. Grafik berarti juga gambar (*image*, *picture*, atau *drawing*). Gambar merupakan sarana yang tepat untuk menyajikan informasi, apalagi pengguna sangat berorientasi pada gambar yang bentuknya visual (*visual oriented*), Gambar merupakan penyampaian informasi dalam bentuk visual. Gambar menurut Agnew dan Kellerman (1996) adalah gambar dalam bentuk garis (*line drawing*), bulatan, kotak, bayangan, 21 warna dan sebagainya yang dikembangkan dengan menggunakan perangkat lunak agar multimedia dapat disajikan lebih menarik dan efektif, Agnew dan Kellerman (1996) mendefinisikan video sebagai media digital yang menunjukkan susunan atau urutan gambar-gambar bergerak dan dapat memberikan ilusi/fantasi, Animasi adalah suatu tampilan yang menggabungkan antara media teks, grafik dan suara dalam suatu aktivitas pergerakan. Neo & Neo (1997) mendefinisikan animasi sebagai satu teknologi yang dapat menjadikan gambar yang diam menjadi bergerak kelihatan seolah-olah gambar tersebut hidup, dapat bergerak, beraksi dan berkata, Audio didefinisikan sebagai macam-macam bunyi dalam bentuk digital seperti suara, musik, narasi dan sebagainya yang bisa didengar untuk keperluan suara latar, penyampaian pesan duka, sedih, semangat dan macam-macam disesuaikan dengan situasi dan kondisi, dan Elemen ini sangat penting dalam multimedia interaktif. Elemen lain seperti teks, suara, video dan foto dapat disampaikan dimedia lain seperti TV dan VCD player, tetapi elemen interaktif hanya dapat ditampilkan di komputer. Elemen ini sangat memanfaatkan kemampuan komputer sepenuhnya.

Alat atau aplikasi yang dapat digunakan

untuk membuat multimedia interaktif diantaranya; 1) Adobe Director: Macromedia Director menghasilkan animasi seperti teknik pembuatannya yang dilakukan oleh animator dengan cara konvensional. Animasi dilakukan dengan menempatkan layer tersendiri dari setiap gambar digerakkan frame demi frame; 2) Adobe Freehand: Macromedia Freehand, Corel Draw, atau Adobe Illustrator digunakan untuk membuat gambar vektor. Gambar tersebut dapat dibuat secara rinci, kemudian diekspor ke format arsip bitmap sebelum digunakan pada Macromedia Director; 3) Photoshop: adalah perangkat lunak aplikasi untuk desain/perancangan foto/gambar, atau disebut photo design and production tools. Dengan Photoshop, beberapa macam manipulasi, diantaranya mengedit gambar, memperkecil, memperbesar, menggabungkan dan lain-lain dapat dilakukan dengan mudah; 4) Sound Forge: dikembangkan dengan input dari musikus, sound editors, multimedia designers, game designers, studio engineers, serta bermacam-macam profesi dari musik dan sound industries; 5) Macromedia Flash: adalah perangkat lunak aplikasi animasi yang digunakan untuk Web. Dengan Macromedia Flash, aplikasi web dapat dilengkapi dengan beberapa macam animasi, sound, interaktif animasi dan lain-lain; 6) 3D Studio Max: Perangkat lunak seperti 3D Studio Max digunakan untuk membuat animasi tiga dimensi. Hasil animasi tersebut diekspor ke dalam format arsip AVI atau MOV dapat digunakan pada Macromedia Director; dan 7) Maya: merupakan perangkat lunak yang mempunyai artistic tools sangat baik sehingga membantu model menjadi lebih hidup. Maya dapat digunakan sebagai pemodelan real time.

Problematika Guru dalam Memanfaatkan Multimedia Interaktif

Kata problematika berasal dari kata *problem* yang berarti masalah atau persoalan, dan juga berakar kata dari kata *problematik* yang berarti permasalahan; hal yang menimbulkan masalah, hal yang belum dapat dipecahkan. Sehingga penulis dapat menyimpulkan bahwa problematika adalah merupakan suatu masalah yang ada pada diri manusia yakni dapat berupa cobaan maupun rintangan.

Menurut penulis ada enam macam istilah problematika pemanfaatan media pembelajaran yang istilah tersebut penulis ambil dari pendapat Abu Ahmadi dan Nur Uhbiyati dalam bukunya yang sebenarnya problematika itu menyangkut problematika pendidikan secara umum, berhubung istilah itu san-

gat relevan maka penulis mengambil istilah itu untuk dimasukkan ke dalam problematika pemanfaatan media pembelajaran. Problematika yang berkaitan dengan media pembelajaran itu menyangkut 5 W 1 H, yaitu: Problematika *Who* (siapa), menyangkut pendidik dan anak didik dalam memanfaatkan media pembelajaran, Problematika *Why* (mengapa), menyangkut pelaksanaan pemanfaatan media pembelajaran, Problematika *Where* (di mana), menyangkut tempat pemanfaatan media pembelajaran, di sekolah atau lingkungan luar sekolah, Problematika *When* (bilamana/kapan), menyangkut pengaturan waktu dalam pelaksanaan pemanfaatan media pembelajaran, juga menyangkut usia peserta didik dalam menentukan pemilihan media, Problematika *What* (apa), menyangkut dasar, tujuan dan bahan/materi media pembelajaran itu sendiri, dan Problematika *How* (bagaimana), menyangkut cara/metode yang digunakan dalam proses pemanfaatan media pembelajaran, berhubung peserta didik mempunyai sifat dan bakat yang berbeda-beda dalam proses pembelajaran.

Problematika pemanfaatan media pembelajaran dalam pendidikan di negara maju maupun di negara yang sedang berkembang jumlahnya mencapai ratusan. Sebagaimana yang dicatat oleh Wilbur Schramm yang dikutip oleh Arief S. Sadiman dkk. Menyatakan dari sekian banyak kasus penerapan media teknologi pendidikan 75% terjadi di negara dunia ketiga atau negara yang sedang berkembang. Untuk lebih fokusnya pembahasan penulis akan memaparkan beberapa problem pemanfaatan media pembelajaran, diantaranya adalah:

Kurangnya Minat Guru untuk Memanfaatkan Media Pembelajaran

Dalam memanfaatkan media pembelajaran banyak sekali permasalahan yang dihadapi dan itu seperti dibahas oleh penulis pada pembahasan terdahulu bahwa segala sesuatu hal yang bersifat baru pasti terdapat resiko yang harus dihadapi, salah satunya adalah ada pada pendidik itu sendiri. Banyaknya media (terutama media modern) tidak memjamin guru termotivasi untuk menggunakannya, bahkan semakin berat beban mental guru karena belum bisa menggunakannya, di sisi lain guru tidak mencari jalan keluar. Sepertikurang kreatifnya guru dalam membuat alat peraga atau media pembelajaran yang ia kembangkan sendiri (jika ia tidak mau menggunakan media modern yang telah ada). Dan banyak dijumpai masih bany-

ak guru yang menggunakan metode ceramah saja dalam pembelajarannya, tak ada media lain yang digunakan sebagai alat bantu pembelajaran. Disinilah cermin bahwa guru mendefinisikan sebagai manusia *superpower* karena dirinya adalah sumber belajar sekaligus media pembelajaran satu-satunya yang tidak ada gantinya. Banyak diantara pendidik yang tak pernah berpikir untuk membuat sendiri media pembelajarannya. Jika 80% guru kreatif di suatu lembaga pendidikan di Indonesia pasti akan banyak ditemukan berbagai alat peraga dan media yang tersedia untuk menyampaikan materi pembelajarannya di sekolah. Guru yang kreatif tak akan pernah menyerah dengan keadaan. Kondisi minimnya dana justru membuat guru itu kreatif memanfaatkan sumber belajar lainnya yang tidak hanya berada di dalam kelas, seperti : Masjid, pasar, museum, lapangan olahraga, sungai, kebun, dan lingkungan sekitar lainnya.

Namun pada kenyataannya sekarang ini belum semua guru yang ada di sekolah memanfaatkan sumber belajar ini secara optimal. Masih banyak guru yang mengandalkan cara mengajar dengan paradigma lama, dimana guru merasa satu-satunya sumber belajar bagi siswa. Inilah yang terjadi pada kebanyakan guru-guru di Indonesia. Pemanfaatan sumber belajar lainnya dirasakan kurang. Sumber belajar yang sudah tersedia dan tinggal dimanfaatkan (*learning resources by utilization*), juga belum sepenuhnya dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. Padahal banyak sumber belajar yang dapat dimanfaatkan oleh guru guna membantu proses pembelajarannya. Contohnya, dalam film *Laskar Pelangi*. Ibu muslimah tidak hanya sebagai pusat sumber belajar berupa orang, tetapi juga dapat mengarahkan siswanya untuk melihat sumber belajar yang lain, seperti Langit yang kebetulan ada pelanginya, Laut yang luas, dan suasana kedaerahan Belitong dijadikan juga sumber belajar. Dan inilah bukti guru yang menjadi motivator dan inspirator bagi lingkungannya.

Di samping memanfaatkan sumber belajar yang ada, guru dituntut untuk mencari dan merencanakan sumber belajar lainnya baik hasil rancangan sendiri ataupun sumber yang sudah tergelar di sekeliling sekolah dan masyarakat. Masih banyaknya guru yang kurang berminat menggunakan media pembelajaran berimplikasi pada pola pembelajaran yang monoton dan menjenuhkan.

Ketidaktertarikan Peserta Didik pada Me-

dia Pembelajaran yang Digunakan

Banyak kita jumpai di berbagai lembaga pendidikan terdapat sejumlah media pembelajaran yang kurang optimal keadaannya, seperti; jumlah dan komponennya kurang, kualitasnya buruk, dan media yang tidak *accessible* (mudah didapat/diakses). Ketidaktertarikan peserta didik terhadap media adalah dengan menunjukkan sikap 'ogah-ogahan' dan tidak semangat untuk melakukan proses pembelajaran jika menggunakan media pembelajaran tertentu. Sehingga apabila media tersebut dipaksakan untuk digunakan mengakibatkan posisi siswa akan terbebani, dari merasa terbebani tersebut siswa tidak akan tertarik karena sebelum memanfaatkan media tersebut, siswa sudah harus dihadapkan masalah-masalah untuk menggunakan dan memahami media yang digunakan. Mulai dari itu mereka tidak akan tertarik pada media yang sama di kemudian hari. Sehingga tidak pelak, itu akan menghasilkan kebosanan, kemalasan dan membebankan resiko pembelajaran kepada siswa. Dan pada akhirnya tujuan pembelajaran yang seharusnya dilakukan secara efisien dan efektif tidak berjalan dengan baik.

Selain itu, ketidaktertarikan siswa terhadap pemanfaatan media tidak hanya berasal dari keadaan media itu sendiri, akan tetapi berasal dari bagaimana pendidik dalam mengolah materi pembelajaran untuk disampaikan melalui media tersebut. Seperti telah dipaparkan dalam pembahasan sebelumnya bahwa satu media tertentu belum tentu cocok digunakan untuk semua materi pembelajaran. Kecocokan antara materi pembelajaran dengan media belum tentu akan menghasilkan proses pembelajaran yang baik apabila pendidik tidak menyampaikan materi melalui media pembelajaran dengan baik pula. Oleh karena itu, kadang kala siswa akan merasa kurang tertarik untuk memanfaatkan media pembelajaran karena membutuhkan proses lama untuk mencerna materi pembelajaran.

Kurang Intensifnya Kepala Sekolah dalam Memotivasi Pendidik untuk Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif

Salah satu tugas kepala sekolah adalah sebagai supervisor yang mana salah satu permasalahan yang dihadapi kepala sekolah dalam pemanfaatan media pembelajaran adalah lemahnya minat guru untuk memanfaatkan media pembelajaran

dan tidak tertariknya peserta didik pada sebuah media pembelajaran. Kepala sekolah yang mempunyai tipe *laissez faire* dalam kepemimpinannya sangat kurang sekali kesadaran untuk mengarahkan, memotivasi dan menolong guru dalam memecahkan permasalahan ini.

Menurut Ngalm Purwanto dalam bukunya kepengawasan yang bertipe *laissez faire* biasanya membiarkan guru-guru/bawahannya bekerja sekehendaknya sendiri, tanpa memberi petunjuk, bantuan, koreksi, pengawasan, arahan dan bimbingan. Sehingga dapat menimbulkan ketidak harmonisan antar lingkungan lembaga pendidikan karena terjadi salah persepsi dalam menginterpretasikan tugas dan wewenangnya masing-masing. Walaupun seberapa lengkap dan modernnya media pembelajaran pada lembaga pendidikan tersebut akan kurang bermanfaat jika dinaungi dengan manajemen yang lemah. Hal inilah yang akan menjadi permasalahan, di mana media hanya sebagai 'pajangan' atau barang istemewa yang harus disimpan dan hanya digunakan apabila barang tersebut memang sangat dibutuhkan pada peristiwa tertentu.

Beberapa Strategi Pemecahan Masalah

Melakukan pelatihan kepada Pendidik dan Meningkatkan Manajemen dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran.

Meningkatkan kualitas dan kecakapan guru dalam memanfaatkan media pembelajaran, selain juga membentuk sistem mental bagi semua guru untuk memanfaatkan media pembelajaran secara profesional dan sadar. Yang terpenting menurut penulis adalah membentuk *mindset* berfikir untuk secara sadar menggunakan media pembelajaran dalam mengajar, setelah itu baru mengadakan pelatihan pemanfaatan media pembelajaran. Fungsi pelatihan adalah membantu pendidik dalam memperoleh pengetahuan dan keterampilan dalam memproduksi dan mengembangkan media pembelajaran. Karena kesadaran untuk

memanfaatkan media jauh lebih penting dari pada pelatihan memanfaatkan media tertentu, apa faedanya jika guru mahir memanfaatkan media tetapi tetap malas menggunakannya atau memanfaatkan media hanya untuk menggantikan posisi kehadirannya. Pelatihan bisa dilakukan dengan membentuk sebuah forum nonformal yang mengundang ahli media pembelajaran.

Manajemen berasal dari bahasa Inggris, yaitu Management yang artinya kepemimpinan, proses pengaturan, pemimpin dan menjamin kelancaran jalannya pekerjaan dalam mencapai tujuan dengan pengorbanan yang sekecil-kecilnya. Organisasi apapun, senantiasa membutuhkan manajemen yang baik. Di lembaga sekolah, manajemen yang dilaksanakan harus bersifat sosial dan memperhatikan faktor psikologis, karena yang dihadapi adalah sejumlah individu yang terdiri dari latar belakang berbeda, baik ditinjau dari latar belakang sosial, latar belakang ekonomi, dan latar belakang agama.

Bentuk manajemen pengelolaan media pembelajaran (terutama media modern atau media yang jumlahnya terbatas di sekolah) dapat dilakukan dengan membuat daftar jumlah media pembelajaran yang tersedia di sekolah, membuat jadwal penggunaan media pembelajaran, membentuk tim pengelola pemeliharaan media, dan membuat catatan-catatan lain yang relevan untuk manajemen pengelolaan media pembelajaran.

Mengkomunikasikan Rencana Pemanfaatan Media Pembelajaran kepada Peserta Didik.

Ujung tombak dari kesuksesan pembelajaran adalah peserta didik itu sendiri. Maka mengkomunikasikan rencana pemanfaatan media tertentu kepada peserta didik sangat penting. Karena pada hakikatnya tujuan pemanfaatan media adalah untuk memudahkan siswa dalam memahami