



Tim Penulis:

Usep Setiawan, Budi Karyanto, Mukhtadi, Husnussaadah,
Zulfah, Dewi Puspitasari, Bernadetha Nadeak, Dian Saputra,
Afkar, Sepling Paling, Zaedun Na'im, Nasril, Muhammad Nuzli.



MANAJEMEN PENDIDIKAN

**"Konsep Dasar dan Ruang Lingkup Pada
Lembaga Pendidikan Formal"**



MANAJEMEN PENDIDIKAN

**“Konsep Dasar dan Ruang Lingkup Pada
Lembaga Pendidikan Formal”**

Tim Penulis:

Usep Setiawan, Budi Karyanto, Mukhtadi, Husnussaadah,
Zulfah, Dewi Puspitasari, Bernadetha Nadeak, Dian Saputra,
Afkar, Sepling Paling, Zaedun Na'im, Nasril, Muhammad Nuzli



MANAJEMEN PENDIDIKAN
(Konsep Dasar dan Ruang Lingkup Pada Lembaga Pendidikan Formal)

Tim Penulis:

**Usep Setiawan, Budi Karyanto, Mukhtadi, Husnussaadah, Zulfah, Dewi Puspitasari,
Bernadetha Nadeak, Dian Saputra, Afkar, Sepling Paling, Zaedun Na'im, Nasril,
Muhammad Nuzli.**

Desain Cover:

Usman Taufik

Tata Letak:

Handarini Rohana

Editor:

Evi Damayanti

ISBN:

978-623-459-091-3

Cetakan Pertama:

Juni, 2022

Hak Cipta 2022, Pada Penulis

Hak Cipta Dilindungi Oleh Undang-Undang

Copyright © 2022

By Penerbit Widina Bhakti Persada Bandung

All Right Reserved

Dilarang keras menerjemahkan, memfotokopi, atau memperbanyak sebagian atau seluruh isi buku ini tanpa izin tertulis dari Penerbit.

PENERBIT:

WIDINA BHAKTI PERSADA BANDUNG

(Grup CV. Widina Media Utama)

Komplek Puri Melia Asri Blok C3 No. 17 Desa Bojong Emas
Kec. Solokan Jeruk Kabupaten Bandung, Provinsi Jawa Barat

Anggota IKAPI No. 360/JBA/2022

Website: www.penerbitwidina.com

Instagram: @penerbitwidina

KATA PENGANTAR

Rasa syukur yang teramat dalam dan tiada kata lain yang patut kami ucapkan selain rasa syukur, karena berkat rahmat dan karunia-Nya buku yang berjudul Manajemen Pendidikan yang disusun oleh para pakar dari lintas perguruan tinggi ini telah dapat di terbitkan untuk dapat dikonsumsi oleh khalayak banyak. Seperti yang kita ketahui bahwa, manajemen Pendidikan merupakan suatu proses perencanaan, penyusunan, pelaksanaan, dan pengawasan, dalam mengelola segala sumber daya yang berupa manusia, uang, material, metode, mesin, market, waktu, dan informasi, untuk mencapai tujuan dengan efektif dan efisien dalam bidang pendidikan.

Secara umum tujuan utama Manajemen pendidikan adalah untuk membentuk kepribadian para pelajar agar sesuai dengan tujuan dari pendidikan nasional dan tingkat perkembangan atau perbaikan untuk usia pendidikan. Tidak hanya itu, tujuan ini juga meliputi identifikasi kelemahan, kekuatan, peluang dan ancaman dalam perencanaan. Adapun yang menjadi Ruang lingkup manajemen pendidikan di antaranya yaitu ruang lingkup menurut wilayah kerja, ruang lingkup menurut objek garapan, ruang lingkup menurut fungsi atau urutan kegiatannya dan menurut pelaksanaannya. Berdasarkan hal tersebut maka, buku ini menyajikan segala yang dibutuhkan oleh para pengelola pendidikan dalam mengelola pendidikan agar dapat menciptakan kualitas dan kuantitas pendidikan yang baik.

Oleh sebab itu buku ini hadir dihadapan sidang pembaca sebagai bagian dari upaya diskusi sekaligus dalam rangka melengkapi khazanah keilmuan di bidang Manajemen pendidikan, sehingga buku ini sangat cocok untuk dijadikan bahan acuan bagi kalangan intelektual di lingkungan perguruan tinggi ataupun praktisi yang berkecimpung langsung di bidang Manajemen pendidikan. Akan tetapi pada akhirnya kami mengakui bahwa tulisan ini terdapat beberapa kekurangan dan jauh dari kata sempurna, karena sejatinya kesempurnaan hanyalah milik Tuhan semata. Maka dari itu, kami dengan senang hati secara terbuka untuk menerima berbagai

kritik dan saran dari para pembaca sekalian, hal tersebut tentu sangat diperlukan sebagai bagian dari upaya kami untuk terus melakukan perbaikan dan penyempurnaan karya selanjutnya di masa yang akan datang. Terakhir, ucapan terima kasih kami sampaikan kepada seluruh pihak yang telah mendukung dan turut andil dalam seluruh rangkaian proses penyusunan dan penerbitan buku ini, sehingga buku ini bisa hadir di hadapan sidang pembaca. Semoga buku ini bermanfaat bagi semua pihak dan dapat memberikan kontribusi bagi pembangunan ilmu pengetahuan di Indonesia, khususnya terkait Manajemen Pendidikan.

Juni, 2022

Penulis

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
BAB 1 KONSEP DASAR DAN RUANG LINGKUP	
MANAJEMEN PENDIDIKAN	1
A. Pendahuluan	2
B. Konsep Dasar Manajemen Pendidikan	4
C. Ruang Lingkup Manajemen Pendidikan	18
D. Rangkuman Materi	21
BAB 2 PERILAKU ORGANISASI DALAM PENDIDIKAN	23
A. Pengertian Perilaku Organisasi (<i>Organization Behavior</i>)	24
B. Performa Kerja Atau Kinerja	25
C. Kepuasan Kerja	28
D. <i>Stress</i>	30
E. Motivasi	30
F. Rangkuman Materi	32
BAB 3 MANAJEMEN SDM DALAM PENDIDIKAN	35
A. Latar Belakang	36
B. Rangkaian Manajemen Pendidikan	38
C. Manajemen SDM Dalam Pendidikan	43
D. Rangkuman Materi	47
BAB 4 MANAJEMEN BERBASIS SEKOLAH	51
A. Pengertian Manajemen Berbasis Sekolah	53
B. Tujuan Manajemen Berbasis Sekolah	55
C. Karakteristik Manajemen Berbasis Sekolah	56
D. Komponen Yang Didesentralisasikan Dalam Manajemen Berbasis Sekolah	58
E. Rangkuman Materi	64
BAB 5 MANAJEMEN PESERTA DIDIK	67
A. Pengertian Manajemen Peserta Didik	68
B. Tujuan dan Fungsi Manajemen Peserta Didik	71

C. Prinsip-Prinsip Manajemen Peserta Didik	72
D. Ruang Lingkup Manajemen Peserta Didik	74
E. Rangkuman Materi	80
BAB 6 MANAJEMEN KURIKULUM	83
A. Pendahuluan	84
B. Definisi dan Ruang Lingkup	85
C. Prinsip-Prinsip Manajemen Kurikulum	86
D. Fungsi Manajemen Kurikulum	87
E. Bentuk-Bentuk Kurikulum	87
F. Permasalahan Dalam Kurikulum	89
G. Implementasi Kurikulum	95
H. Pengembangan Kurikulum	96
I. Rangkuman Materi	96
BAB 7 MANAJEMEN SISTEM INFORMASI PENDIDIKAN	99
A. Pengertian Sistem Informasi Manajemen Pendidikan	100
B. Pengembangan Sistem Informasi Manajemen Pendidikan	102
C. Manfaat “Sistem Informasi Manajemen” Pendidikan	104
D. Komponen Sistem Informasi Manajemen Pendidikan	105
E. Perencanaan Penerapan “Sistem Informasi Manajemen” Pendidikan	107
F. Keamanan Sistem Informasi Manajemen Pendidikan	109
G. Aktivitas Sistem Informasi Manajemen Pendidikan	111
H. Rangkuman Materi	112
BAB 8 MANAJEMEN KEUANGAN SEKOLAH	115
A. Pendahuluan	116
B. Pengertian Manajemen Keuangan Sekolah	116
C. Ruang Lingkup Manajemen Keuangan Sekolah	117
D. Pemanfaatan Penerapan Manajemen Keuangan Sekolah	119
E. Prinsip-Prinsip Implementasi Manajemen Keuangan Sekolah	122
F. Sumber Keuangan Sekolah	124
G. Standar Pendanaan dan Biaya Operasional Satuan Pendidikan ..	125
H. Rangkuman Materi	127

BAB 9 SUPERVISI PENDIDIKAN	131
A. Pendahuluan.....	132
B. Pengertian Supervisi Pendidikan	132
C. Prinsip-Prinsip Supervisi Pendidikan	135
D. Tujuan Supervisi Pendidikan.....	138
E. Fungsi Supervisi Pendidikan	140
F. Peran Supervisi Pendidikan	141
G. Rangkuman Materi	142
BAB 10 MANAJEMEN PEMBELAJARAN.....	145
A. Pendahuluan.....	146
B. Konsep Umum Manajemen Pembelajaran	147
C. Tahapan Manajemen Pembelajaran	151
D. Penerapan Manajemen Pembelajaran.....	157
E. Strategi Manajemen Pembelajaran Dalam Mencegah Gangguan	159
F. Pendekatan Umum Dalam Manajemen Pembelajaran.....	166
G. Rangkuman Materi	167
BAB 11 MANAJEMEN MUTU SEKOLAH.....	175
A. Pendahuluan.....	176
B. Pengertian Mutu.....	176
C. Pengertian Manajemen Mutu	178
D. Hakikat Manajemen Mutu di Sekolah	179
E. Urgensi Manajemen Mutu di Sekolah	180
F. Prinsip Dasar Manajemen Mutu di Sekolah	182
G. Peningkatan Manajemen Mutu di Sekolah	183
H. Standar Mutu di Sekolah	185
I. Rangkuman Materi	190
BAB 12 MANAJEMEN MONITORING DAN EVALUASI GURU	193
A. Pelaksanaan Monitoring dan Evaluasi	194
B. Kinerja Guru.....	205
C. Rangkuman Materi	211

BAB 13 PENGEMBANGAN DAN MANAJEMEN MEDIA PEMBELAJARAN...	217
A. Pendahuluan.....	218
B. Pengembangan Media Pembelajaran	219
C. Manajemen Media Pembelajaran	225
D. Rangkuman Materi	231
GLOSARIUM	235
PROFIL PENULIS.....	239



MANAJEMEN PENDIDIKAN

BAB 13: PENGEMBANGAN DAN MANAJEMEN MEDIA PEMBELAJARAN

Muhammad Nuzli, S.Pd.I., M.Pd

Dosen Institut Agama Islam Syekh Maula Qori Bangko

BAB 13

PENGEMBANGAN DAN MANAJEMEN MEDIA PEMBELAJARAN

A. PENDAHULUAN

Konsep pembelajaran selalu menuntut adanya perubahan peran pendidik untuk selalu berinovasi dalam proses pembelajaran sehingga mampu menciptakan efektivitas dan efisiensi. Pada konsep tradisional pendidik lebih berperan sebagai transformator yang mana pendidik berperan hanya sebagai penyampai pesan dengan menggunakan komunikasi langsung (direct communication), pola ini membuat peserta didik kurang aktif dalam proses pembelajaran yang hanya menerima materi atau informasi saja, yang dapat di analogi seperti gelas yang disiapkan dan dituangkan air sehingga gelas yang kosong berisi air.

Kondisi ini tidak sesuai dengan konsep pembelajaran (instructional) di masa saat ini, pembelajaran itu seharusnya memandang peserta didik sebagai individu yang aktif, yang memiliki kemampuan dan memiliki potensi yang perlu dieksplorasi secara maksimal, sehingga keaktifan dan potensi yang dimiliki peserta didik dapat berkembang lebih maksimal. Selain pembelajaran harus memandang penting peran aktif peserta didik dalam belajar, akan tetapi pembelajaran juga menuntut peran pendidik lebih luas dalam mengembangkan dan mengeksplorasi potensi yang dimiliki oleh peserta didik.

Sehubungan dengan itu, di antara tugas pendidik tersebut harus berperan sebagai desainer pembelajaran dalam kata lain pendidik harus mampu merancang sebuah pembelajaran yang baik dan termasuk di dalamnya merancang media pembelajaran. Sebaik-baiknya media yang digunakan dalam pembelajaran adalah media pembelajaran yang memiliki tingkat relevansi dengan tujuan, materi dan karakteristik peserta didik yang melakukan aktivitas belajar. Jika dilihat dari wewenang dan

interaksinya dalam pembelajaran, pendidik merupakan orang yang paling menguasai materi pembelajaran, mengetahui tujuan apa yang mesti dicapai peserta didik dan mengenali betul kebutuhan peserta didik dalam mengikuti dan melaksanakan proses belajar tersebut. Dengan demikian, alangkah baiknya jika kalau media dirancang dan diciptakan oleh pendidik, karena pendidik yang mengetahui secara pasti kebutuhan untuk pembelajaran peserta didiknya, termasuk permasalahan-permasalahan yang dihadapi peserta didik pada materi yang di ajarkannya.

Di sinilah peran pendidik sebagai kreator dalam menciptakan media yang tepat, yang efisien dan menyenangkan bagi peserta didiknya dalam mencapai tujuan pembelajaran yang hendak dicapai.

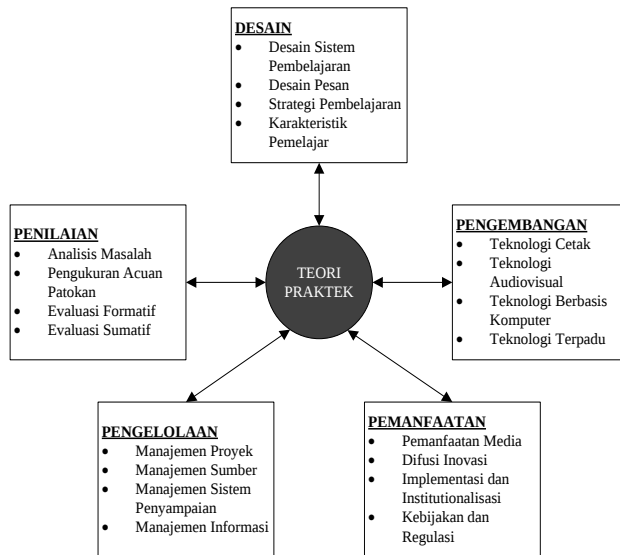
B. PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia pengembangan diartikan sebagai membuka lebar-lebar, membentangkan, menjadikan maju atau sempurna (Penyusun, 2008), sehubungan dengan ini maka pengembangan dapat dikatakan merupakan suatu perilaku untuk menjadikan sesuatu ke arah yang lebih baik. Sementara itu menurut Barbara dan Rita (Seels & Richey, 1994) yang mengemukakan pengertian pengembangan merupakan suatu proses penerjemahan spesifikasi desain ke dalam bentuk fisik. Yang mana kawasan dalam pengembangan ini mencakup banyak variasi teknologi yang digunakan dalam pembelajaran, meskipun demikian tidak berarti tidak hanya tentang teori dan praktik yang berhubungan dengan belajar dan desainnya, dan tidak pula kawasan pengembangan tersebut berfungsi bebas dari penilaian, pengelolaan maupun pemanfaatan, melainkan timbul karena adanya dorongan fungsi dan desain serta harus tanggap terdapat tuntutan secara formatif dan praktik pemanfaatan serta kebutuhan pengelolaannya. Kawasan pengembangan tidak hanya terdiri dari perangkat keras pembelajaran, melainkan juga perangkat lunaknya, bahan-bahan visual dan audio, serta program atau paket yang merupakan paduan berbagai bagian.

Di dalam kawasan pengembangan terdapat keterkaitan yang kompleks antara teknologi dan teori yang mendorong baik dari desain pesan maupun strategi pembelajarannya. Dan pada dasarnya kawasan pengembangan dapat berkaitan dengan pesan yang didorong oleh isi,

strategi pembelajaran yang didorong oleh teori, dan manifestasi fisik dari teknologi perangkat keras, perangkat lunak dan bahan pembelajaran.

Kawasan pengembangan dapat di organisasikan dalam empat kategori: teknologi cetak (yang menyediakan landasan untuk kategori yang lain), teknologi audio visual, teknologi berbasis komputer, dan teknologi terpadu. (Seels & Richey, 1994) yang dapat pada gambar berikut ini:



Gambar
Posisi Pengembangan pada Kawasan Teknologi Pendidikan Tahun 1994

Untuk lebih jelas bagaimana yang dimaksud pengembangan dalam teknologi pendidikan ini, dijelaskan berikut ini:

1. Teknologi cetak

Merupakan cara untuk memproduksi atau menyampaikan bahan ajar yang dapat berupa buku-buku dan bahan-bahan visual yang statis, terutama melalui proses pencetakan mekanis atau fotografis. Secara khusus teknologi cetak/visual memiliki karakteristik sebagaimana yang dikemukakan oleh Bambang Warsita yakni:

- Teks dibaca secara linear, sedangkan visual direkam menurut ruang,
- Keduanya biasanya memberikan komunikasi satu arah yang pasif,

- c. Keduanya berbentuk visual yang statis,
- d. Pengembangannya sangat tergantung kepada prinsip-prinsip linguistik dan persepsi visual,
- e. Keduanya berpusat pada peserta didik,
- f. Informasi dapat di organisasikan dan di strukturisasikan kembali oleh pemakai.

2. Teknologi audiovisual

Merupakan cara memproduksi dan menyampaikan bahan dengan menggunakan peralatan, mekanis dan elektronis untuk menyajikan pesan-pesan audio dan visual. Peralatan pembelajaran dengan teknologi audiovisual dapat berupa mesin proyektor film, *tape recorder*, dan proyektor visual yang lebar. Teknologi audiovisual dapat dalam bentuk film, yang memiliki jenis-jenis film yaitu: 1) Film Dokumenter (documentaries), film-film yang dibuat berdasarkan fakta bukan fiksi dan bukan pula memfiksikan yang fakta, 2) Dokumen drama, film-film dokumenter yang membutuhkan pengadegan, 3) Film drama atau semi drama, melukiskan human relation.

Teknologi audiovisual memiliki karakteristik yaitu:

- a. Mengatasi keterbatasan jarak dan waktu dalam proses pembelajaran,
- b. Mampu menggambarkan peristiwa-peristiwa masa lalu secara realistis dalam waktu yang singkat,
- c. Dapat membawa peserta didik dari negara yang satu dengan negara yang lain dan dari masa yang satu dengan masa yang lain,
- d. Dapat diulangi bila perlu untuk menambah kejelasan karena media berbentuk rekaman,
- e. Cepat dan mudah diingat karena mempermudah siswa dalam menyerapnya,
- f. Mengembangkan pikiran dan pendapat para peserta didik karena melalui audio visual mampu membangkitkan potensi yang dimiliki oleh peserta didik,
- g. Mengembangkan imajinasi peserta didik yang mencoba menghubungkan dengan pengetahuan dan pengalaman yang sudah dimiliki,

- h. Memperjelas hal-hal yang abstrak dan memberikan gambaran yang lebih realistik,
- i. Sangat kuat mempengaruhi emosi peserta didik,
- j. Sangat baik menjelaskan suatu proses dan dapat pula menjelaskan suatu keterampilan, dan lain-lain,
- k. Menumbuhkan minat dan motivasi belajar peserta didik.

3. Teknologi berbasis komputer,

Merupakan cara-cara memproduksi dan menyampaikan bahan dengan menggunakan perangkat yang bersumber dari microprocessor, dan beberapa jenis aplikasi teknologi berbasis komputer ini dalam pengajaran umumnya dikenal sebagai Computer Assisted Instruction (pengajaran dengan bantuan komputer).

Teknologi berbasis komputer ini memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- a. Dapat digunakan secara acak (tidak berurutan), non-sekuensial, atau secara linear,
- b. Dapat digunakan berdasarkan keinginan peserta didik atau berdasarkan keinginan perancang/pengembang sebagaimana yang direncanakan,
- c. Biasanya gagasan-gagasan disajikan dalam gaya abstrak dengan kata, simbol dan grafik,
- d. Prinsip-prinsip ilmu kognitif untuk mengembangkannya,
- e. Pembelajaran dapat berorientasi pada peserta didik dengan melibatkan interaktivitas peserta didik yang tinggi.

Pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi berbasis komputer menjadi sangat populer sebagaimana yang dikemukakan oleh Gagne dan Briggs yang memiliki beberapa kelebihan, yakni:

- a. Hubungan interaktif, komputer menyebabkan terwujudnya hubungan di antara rangsangan dengan jawaban,
- b. Pengulangan, komputer memberi fasilitas bagi pengguna untuk mengulang apabila diperlukan,
- c. Umpan balik dan penguatan, media komputer membantu peserta didik memperoleh umpan balik (*feedback*) terhadap pelajaran secara

leluasa dan bisa memacu motivasi peserta didik dengan penguatan positif yang diberikan apabila peserta didik memberikan jawaban.

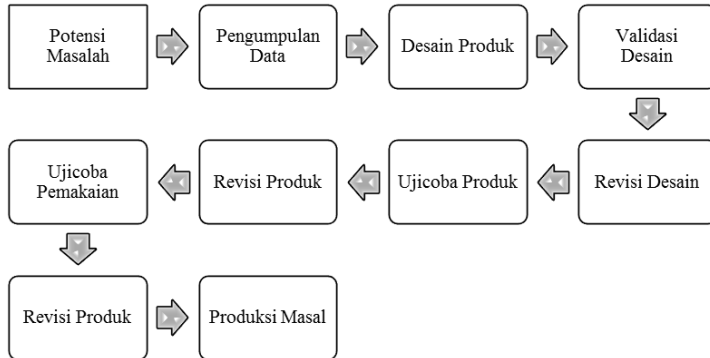
4. Teknologi terpadu

Merupakan cara memproduksi dan menyampaikan bahan dengan memadukan beberapa jenis media yang dikendalikan komputer. Teknologi terpadu ini memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- a. Dapat digunakan secara acak, non-sekuensial, atau secara linear,
- b. Dapat digunakan berdasarkan keinginan siswa bukan saja dengan cara yang direncanakan dan diinginkan oleh perancanganya,
- c. Gagasan-gagasan sering disajikan secara realistis dalam konteks pengalaman siswa, menurut apa yang relevan dengan peserta didik , dan di bawah pengendalian peserta didik,
- d. Prinsip ilmu kognitif dan konstruktivisme diterapkan dalam pengembangan dan penggunaan pelajaran,
- e. Pembelajaran ditata dan terpusat pada lingkungan kognitif sehingga pengetahuan dikuasai jika pelajaran itu digunakan,
- f. Bahan-bahan pelajaran melibatkan banyak interaktivitas peserta didik,
- g. Bahan-bahan pelajaran memadukan kata dan visual dari berbagai sumber.

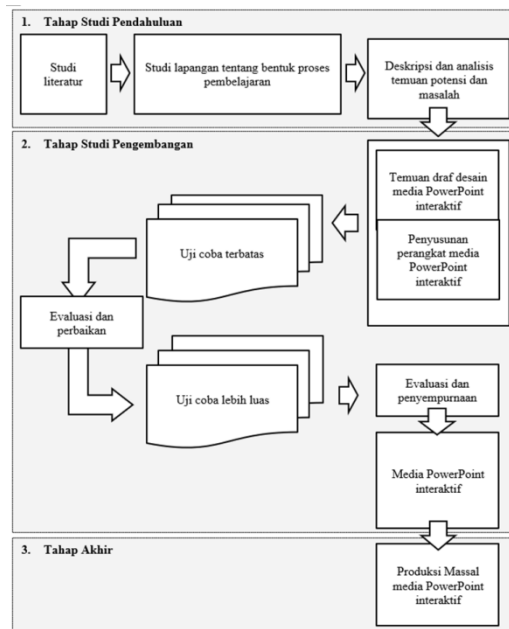
Teknologi terpadu ini dianggap teknologi yang paling canggih dibanding beberapa teknologi yang telah dikemukakan sebelumnya. (Nuzli, 2021)

Salah satu model pengembangan media pembelajaran yang cukup populer adalah model pengembangan Borg dan Gall yang memiliki langkah-langkah pengembangan (Nuzli, 2021) sebagai berikut.



Gambar Langkah Pengembangan Model Borg dan Gall

Model pengembangan Borg dan Gall memiliki 10 (sepuluh) langkah pengembangan, jika diimplementasikan pada pengembangan media pembelajaran berbasis PowerPoint dapat digambarkan pada gambar berikut ini.



Gambar Tahap Penelitian dan Pengembangan Media PowerPoint Interaktif

C. MANAJEMEN MEDIA PEMBELAJARAN

Asal kata manajemen adalah manage yang berarti mengatur atau mengelola, pengertian secara umum ini merupakan proses mengatur dan mengatur sumber-sumber daya yang ada untuk mencapai suatu tujuan. Manajemen merupakan sebuah proses yang khas yang terdiri dari tindakan perencanaan, pengorganisasian, kegiatan dan pengawasan yang dilakukan untuk menentukan serta mencapai sasaran-sasaran yang telah ditetapkan melalui memanfaatkan sumber daya.

Manajemen dalam media pembelajaran adalah mengatur dan mengelola sumber-sumber belajar yang ada mulai dari perencanaan sampai pada tahap evaluasi yang pada gilirannya dapat tercapainya hasil pembelajaran yang sesuai dengan standar yang diinginkan. Istilah media merupakan bentuk jamak dari medium secara harfiah berarti perantara atau pengantar. AECT mengartikan bahwa manajemen merupakan sebuah proses yang khas yang terdiri dari tindakan perencanaan, pengorganisasian, kegiatan dan pengawasan yang dilakukan untuk menentukan serta mencapai sasaran-sasaran yang telah ditetapkan melalui memanfaatkan sumber daya manusia dan sumber- sumber lainnya. Sedangkan Olson (1974) mendefinisikan medium sebagai teknologi untuk menyajikan, merekam, membagi dan mendistribusikan simbol dengan melalui rangsangan indra tertentu disertai penstrukturan informasi.

Untuk mengembangkan manajemen media pembelajaran yang sangat perlu dipertimbangkan adalah:

1. Menganalisis kebutuhan dan karakteristik peserta didik,
2. Merumuskan tujuan instruksional dengan operasional dan khas,
3. Merumuskan butir-butir materi secara terperinci yang mendukung tercapainya tujuan,
4. Mengembangkan alat pengukur keberhasilan,
5. Menulis naskah,
6. Mengadakan tes dan revisi.

Pengembangan media pembelajaran sangat penting dilakukan baik secara individual, bersama-sama atau melibatkan pihak eksternal apa lagi ketersediaan media pembelajaran di sekolah masih terbatas, di samping itu pemanfaatan media juga belum sesuai dengan harapan. Untuk

mengembangkan media yang baik dalam arti efektif meningkatkan mutu pembelajaran, dalam proses pengembangan diperlukan suatu rancangan yang baik, media yang baik tidak dapat dibuat secara spontanitas atau asal jadi, dalam menyusun rancangan, berbagai hal harus diperhitungkan baik menyangkut aspek materi, media pedagogi dan sasaran serta tujuan yang hendak dicapai.

Media telah mempengaruhi banyak aspek dalam kehidupan, perkembangan media telah menimbulkan empat kali revolusi di dunia pendidikan yaitu:

1. Orang tua menyerahkan pendidikan anaknya kepada orang lain yang berprofesi sebagai pendidik,
2. Dengan di gunakannya bahasa tulisan sebagai sarana utama pendidikan,
3. Tersedianya media cetak yang merupakan hasil ditemukan mesin dan teknik percetakan.
4. Meluasnya penggunaan media komunikasi elektronik.

Revolusi ke empat telah merubah sistem pendidikan secara menyeluruh, bahkan ada yang berpendapat secara ekstrem bahwa perkembangan itu mengarahkan kepada masyarakat tanpa sekolah karena semua pesan dan informasi dapat disajikan melalui media dan setiap orang dapat memilih sendiri pesan atau informasi yang dapat diperlukan walaupun dengan berbagai kekurangan dan kelemahannya.

Dalam pemanfaatan media pembelajaran dapat berupa media visual yang di proyeksi maupun non proyeksi. Media visual non proyeksi dapat menerjemahkan ide yang abstrak menjadi lebih yang realistis. Memungkinkan pembelajaran berpindah dari tingkatan simbol-simbol verbal menuju tingkatan yang lebih nyata berdasarkan kerucut pengalaman Edgar Dale. Media visual non proyeksi mudah digunakan karena tidak memerlukan banyak kelengkapan, relatif tidak mahal. Media visual non-proyeksi dapat pula digunakan dalam berbagai tingkatan pendidikan dan dalam berbagai disiplin ilmu.

Jika dilihat dari jenis visual ada berbagai macam yakni ada yang dalam bentuk gambar dapat berupa sketsa, lukisan, foto, grafik dan sebagainya, sedangkan dalam bentuk grafik dapat berupa grafik garis, batang,

lingkaran, gambar dan lain-lain. Selain itu jenis visual dapat juga berupa poster, kartun dan lainnya. Untuk memahami beberapa jenis visual ini dapat dijelaskan berikut ini:

1. Gambar

Gambar merupakan hasil fotografi atau lukisan yang menggambarkan orang, tempat dan benda dalam berbagai variasi. Gambar secara garis besar dapat dibagi menjadi 3 jenis, yaitu sketsa, lukisan dan foto.

a. Sketsa

Sketsa bisa disebut juga gambar garis (stick figure) yakni gambar sederhana atau draf kasar yang melukiskan bagian pokok suatu objek tanpa detail. Sebagai contoh sketsa dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar Contoh Sketsa

b. Lukisan

Lukisan adalah gambar hasil representasi simbolis dan artistik seseorang tentang suatu obyek atau situasi. Lukisan merupakan jenis media yang relatif mudah dibuat oleh para pendidik dengan menggunakan peralatan sederhana sebagai contoh gambar lukisan sebagai berikut:



Gambar Contoh Lukisan

c. Foto

Foto adalah hasil pemotretan atau fotografi. Sebagai contoh gambar foto sebagai berikut:



Gambar Contoh foto

Beberapa kelebihan media foto sebagaimana dikemukakan oleh Arief (Sadiman, Arief S; dkk, 2009) yaitu:

- 1) Sifatnya konkret, gambar/foto lebih realistis menunjukkan pokok masalah dibandingkan dengan media verbal semata,
- 2) Gambar dapat mengatasi batas ruang dan waktu,
- 3) Gambar media/foto dapat mengatasi keterbatasan pengamatan kita,
- 4) Foto dapat memperjelas suatu masalah,
- 5) Foto harganya murah dan gampang didapat serta digunakan, tanpa mempergunakan peralatan khusus.

Sementara itu Arief (Sadiman, Arief S; dkk, 2009) juga mengemukakan kelemahan dari media foto adalah:

- 1) Gambar/foto hanya menekankan persepsi Indera mata,
- 2) Gambar/foto benda yang terlalu kompleks kurang efektif untuk kegiatan pembelajaran,
- 3) Ukurannya sangat terbatas untuk kelompok besar.

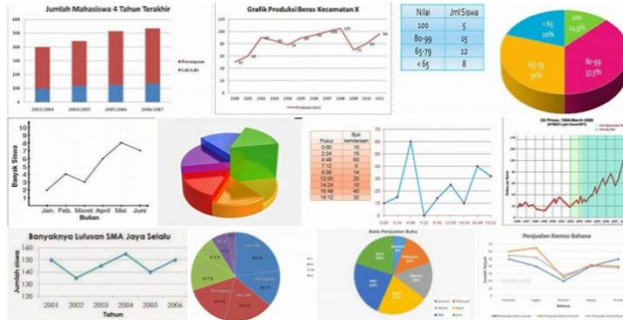
2. Grafik

Grafik adalah gambar yang sederhana yang banyak sedikitnya merupakan penggambaran data kuantitatif yang akurat dalam bentuk yang menarik dan mudah dimengerti. Senada dengan hal tersebut Arief mengemukakan bahwa grafik adalah gambar sederhana yang menggunakan titik-titik, garis atau gambar.

Ada empat jenis/macam grafik yakni:

- a. Grafik garis (*line graphs*),
- b. Grafik batang (*bar graphs*),
- c. Grafik lingkaran (*circle* atau *pie graphs*),
- d. Grafik gambar (*pictorial graphs*)

Sebagai contohnya dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar Contoh Berbagai Gambar Grafik

3. Poster

Poster, yaitu sajian kombinasi visual yang jelas, menyolok, dan menarik dengan maksud untuk menarik perhatian orang yang melihatnya. Dalam budaya poster visual dikombinasikan dari gambar, garis, warna, dan kata-kata, poster memegang peranan dalam menarik perhatian orang yang melihat pesan singkat, biasanya salah satu yang meyakinkan.

Sebagai contohnya dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar Contoh Poster

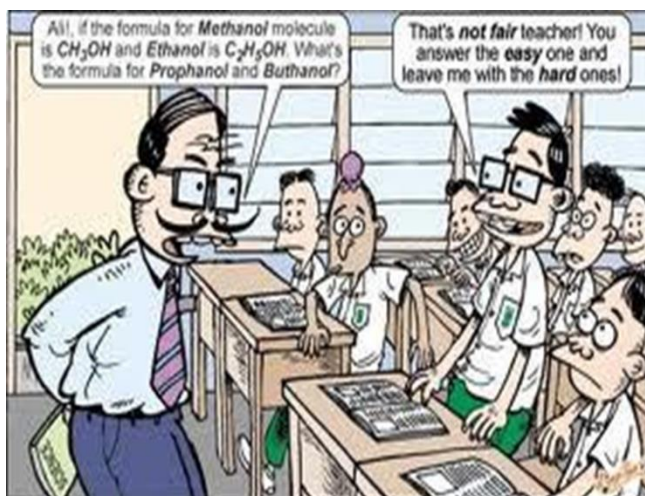
4. Kartun

Kartun (garis-garis gambar yang jelas dari suatu bentuk nyata orang atau kejadian), mungkin bentuk visual yang paling populer dan mudah diketahui. Hal itu semua bisa muncul dalam cetakan yang bermacam-macam di media surat kabar, *text book*, dan rangkaian dari cerita gambar

di komik yang bertujuan awalnya untuk menampilkan bentuk gambar untuk membuat kepentingan orang banyak atau politik. Banyolan dan sindiran menyertai pada kemampuan si kartunis.

Kartun sangat mudah dan cepat dibaca dan diminati anak-anak dan juga orang dewasa. Kebanyakan isinya tentang kebijaksanaan perilaku. Kita sering menggunakannya untuk membuat atau mengulang penekanan tujuan perintah. Apresiasi dan penerjemahan, bisa tergantung pada pengalaman dan pemahaman (penafsiran) dari si penafsir. Yakinkan karikatur gambar yang digunakan untuk tujuan instruksi dalam pengalaman dan jajaran intelektual siswa.

Untuk lebih jelasnya berikut contoh gambar kartun:



Gambar Contoh Kartun

D. RANGKUMAN MATERI

Merancang media pembelajaran yang memiliki tingkat relevansi dengan tujuan, materi dan karakteristik peserta didik. Di dalam kawasan pengembangan terdapat keterkaitan yang kompleks antara teknologi dan teori yang mendorong baik desain pesan maupun strategi pembelajaran. Dalam kawasan teknologi pendidikan pengembangan dapat di organisasikan dalam empat kategori: teknologi cetak (yang menyediakan landasan untuk kategori yang lain), teknologi audio visual, teknologi

berbasis komputer, dan teknologi terpadu. Manajemen dalam media pembelajaran untuk mengatur dan mengelola sumber-sumber belajar yang ada mulai dari perencanaan sampai pada tahap evaluasi untuk mencapai hasil pembelajaran yang sesuai dengan standar yang diinginkan. Untuk mengembangkan media yang baik dalam arti efektif meningkatkan mutu pembelajaran, dalam proses pengembangan diperlukan suatu rancangan yang baik dalam mengefektifkan dan mengefisiensikan proses pembelajaran.

TUGAS DAN EVALUASI

Untuk mengetahui kemampuan memahami pengembangan dan manajemen media pembelajaran ini, jawablah pertanyaan berikut dengan baik.

1. Kenapa pentingnya pengembangan dan manajemen media pembelajaran?
2. Apakah yang dimaksud dengan pengembangan pada media pembelajaran?
3. Bagaimana konsep pengembangan dalam teknologi pendidikan?
4. Jelaskan bagaimana mengembangkan media pembelajaran dengan model Borg dan Gall?
5. Apakah yang dimaksud dengan manajemen pada media pembelajaran?
6. Apa yang menjadi pertimbangan dalam *menage* media pembelajaran?
7. Bagaimana perkembangan secara umum revolusi dalam dunia pendidikan yang berkaitan dengan media pembelajaran?
8. Apakah yang dimaksud dengan media visual yang di proyeksi dan non-proyeksi?
9. Jelaskan berbagai jenis media visual yang telah dipelajari?

DAFTAR PUSTAKA

- Asyhar, R. (2010). Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran. Jakarta: Gaung Persada (GP Press).
- Miarso, Y. H. (2004). Menyemai Benih Teknologi Pendidikan. Jakarta: Pustekom-Diknas.
- Munadi, Y. (2008). Media Pembelajaran. Jakarta: Gaung Persada (GP Press).
- Nuzli, M. (2021). Pemanfaatan Teknologi Pendidikan dalam Pembelajaran. Makassar: Yayasan Barcode.
- Penyusun, T. (2008). Kamus Bahasa Indonesia. Jakarta: Pusat Bahasa.
- Sadiman, Arief S; dkk. (2009). Media Pendidikan. Jakarta: Rajawali Pers.
- Seels, B. B., & Richey, R. C. (1994). Teknologi Pembelajaran Definisi dan Kawasaannya. Jakarta: Unit Penerbitan Universitas Negeri Jakarta.
- Warsita, B. (2008). Teknologi Pembelajaran, Landasan & Aplikasinya. Jakarta: Rineka Cipta.

Muhammad Nuzli, S.Pd.I., M.Pd

Muhammad Nuzli, kelahiran Koto Baru Hiang Kecamatan Sitinjau Laut Kabupaten Kerinci Provinsi Jambi yang lahir pada tahun 1978. Pendidikan terakhir Strata Dua (S2) di Universitas Jambi pada Program Studi Magister Teknologi Pendidikan pada Tahun 2015. Sekarang dalam penyelesaian studi Strata Tiga (S3) di Universitas Jambi dengan Program Doktor Kependidikan Konsentrasi Teknologi Pendidikan. Menikah pada tahun 2005 dengan Elistikaherwati, S.Pd yang bertugas menjadi seorang guru di Sekolah Menengah Atas Negeri 6 Merangin, dan saat ini kami dikarunia dua putra yang gagah Muhammad Elga Donovan dan Muhammad Nadhif. Karier pekerjaan pada tahun 2004-2006 sebagai karyawan Institut Agama Islam Nusantara Batanghari sebagai staf administrasi, kemudian pada tahun 2006 hijrah ke Kota Bangko Kabupaten Merangin di Institut Agama Islam Syekh Maulana Qori Bangko sebagai tenaga administrasi di Sub Bagian Akademik dan Kemahasiswaan. Tahun 2009 diangkat menjadi Kasubbag Perencanaan Sistem Informasi, Tahun 2010 menjadi Kepala Perpustakaan, Tahun 2017 Sekretaris Lembaga Penjaminan Mutu (LPM) dan Tahun 2021 Kepala LPM. Dengan menjadi Dosen Tetap di Program Studi Pendidikan Agama Islam sejak tahun 2007 hingga sekarang. Selain itu juga aktif sebagai Tutor dan Pelatih Patut di Universitas Terbuka UPT UPBJJ Jambi, dan juga sebagai Asesor BAN-S/M Provinsi Jambi Tahun 2018 sampai sekarang dengan IASP 2020 sebagai penilai dan konsultan pendidikan. Dan sekarang akan mengikuti Pelatihan Asesor Seleksi Masuk Program Pendidikan Profesi Guru (PPG) Prajabatan.

Selain aktif menulis di Penerbit Widina juga menulis di:

1. Penerbit Yayasan Barcode dengan judul buku Pemanfaatan Teknologi Pendidikan dalam Pembelajaran pada tahun 2021,
2. Editor buku di Penerbit Insania dengan judul Manajemen Pendidikan: Kepemimpinan Kepala Sekolah dalam Meningkatkan Akreditasi pada tahun 2022,
3. Yayasan Wiyata Bastari Samasta dengan judul Metode Pembelajaran Dalam *Student Centered Learning (SCL)* tahun 2022,

4. Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah yang berjudul Profesionalitas Guru Pendidikan Agama Islam: Upaya Membangun Karakter Religious Peserta Didik tahun 2021,
5. Paramurobi: Jurnal Pendidikan Agama Islam dengan judul Pemanfaatan Fasilitas Pembelajaran: Suatu Upaya dalam Meningkatkan Kinerja Guru Pendidikan Agama Islam tahun 2021,
6. Menulis di Attaqwa: Jurnal Ilmu Pendidikan Islam dengan judul Peningkatan Kinerja Pembelajaran Pendidikan Agama Islam melalui Teknologi Pendidikan di Kelas X SMAN 1 Merangin tahun 2022,
7. Jurnal Pendidikan dan Teknologi Indonesia dengan Judul Upaya Pemanfaatan Fasilitas Teknologi Pendidikan dalam Meningkatkan Kinerja Guru Pendidikan Agama Islam,
8. Sinkron: jurnal dan penelitian teknik informatika dengan judul *Using Edmodo as a Media of E-Learning Learning in Educational Technology Courses* tahun 2022
9. Jurnal Cakrawala Ilmiah dengan Judul Kompetensi Profesional Guru Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik tahun 2022
10. Submit jurnal *Multicultural Education* dengan judul *The Essence of The Role of Social Workers in Facing The Post-Pandemic 5.0 Industrial Era in Advanced Indonesia: A Study of Conceptualization* tahun 2022,

Manajemen secara umum merupakan suatu proses dari serangkaian kegiatan mencakup perencanaan, pengarahan, pengorganisasian dan pengendalian atau pengawasan dengan maksud untuk mencapai tujuan secara efektif dan efisien. Dalam hal ini, dasar-dasar manajemen sangat penting dipahami bagi seseorang yang sedang mengembangkan pendidikan. Tujuannya agar pendidikan dapat berjalan sesuai dengan pengelolaan yang sudah direncanakan. Sedangkan Manajemen Pendidikan merupakan suatu proses perencanaan, penyusunan, pelaksanaan, dan pengawasan, dalam mengelola segala sumber daya yang berupa manusia, uang, material, metode, mesin, market, waktu, dan informasi, untuk mencapai tujuan dengan efektif dan efisien dalam bidang pendidikan. Secara umum tujuan utama manajemen pendidikan adalah untuk membentuk kepribadian para pelajar agar sesuai dengan tujuan dari pendidikan nasional dan tingkat perkembangan atau perbaikan untuk usia pendidikan. Tidak hanya itu, tujuan ini juga meliputi identifikasi kelemahan, kekuatan, peluang dan ancaman dalam perencanaan. Adapun yang menjadi Ruang lingkup manajemen pendidikan diantaranya yaitu ruang lingkup menurut wilayah kerja, ruang lingkup menurut objek garapan, ruang lingkup menurut fungsi atau urutan kegiatannya dan menurut pelaksanaannya.

Berdasarkan hal tersebut maka, buku ini menyajikan segala yang dibutuhkan oleh para pengelola pendidikan dalam mengelola pendidikan agar dapat menciptakan kualitas dan kuantitas pendidikan yang baik. Oleh sebab itu buku ini hadir dihadapan sidang pembaca sebagai bagian dari upaya diskusi sekaligus dalam rangka melengkapi khazanah keilmuan dibidang Manajemen pendidikan, sehingga buku ini sangat cocok untuk dijadikan bahan acuan bagi kalangan intelektual dilingkungan perguruan tinggi ataupun praktisi yang berkecimpung langsung dibidang Manajemen pendidikan.