

PERENCANAAN MEDIA PEMBELAJARAN DI SMK SANDIKTA BEKASI

Muhammad Kahfi¹, Maria Ulfah²

Universitas Islam Jakarta, Jakarta Timur, Indonesia^{1,2}

E-mail : podekahfi@gmail.com, mariaulfahid@gmail.com

ABSTRACT

This research aims to gain an in-depth understanding of the integration of technology in planning learning media at SMK Sandikta Bekasi. Qualitative research methods were used, with in-depth interviews as the main data collection tool. Structured questions are designed to cover key aspects such as views on technology, the role of instructional design, evaluation of effectiveness, responsiveness to change, focus on interactivity, objectives of planning learning media, inclusivity, and steps in planning learning media. The research results show that Sandikta Bekasi Vocational School considers technology as the key to improving the quality of learning. Instructional design becomes the main foundation, while evaluating effectiveness and responsiveness to change becomes an integral part of planning. Focusing on interactivity to increase student interest and inclusivity in the accessibility of learning media are also important points. The steps in planning instructional media involve identifying needs, developing instructional objectives, selecting appropriate media, developing content, testing prototypes, and periodic evaluation.

Keywords: Media, learning, and integration.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan pemahaman yang mendalam mengenai integrasi teknologi dalam perencanaan media pembelajaran di SMK Sandikta Bekasi. Metode penelitian kualitatif digunakan, dengan wawancara mendalam sebagai alat pengumpulan data utama. Pertanyaan terstruktur dirancang untuk mencakup aspek-aspek kunci seperti pandangan terhadap teknologi, peran desain instruksional, evaluasi efektivitas, responsivitas terhadap perubahan, fokus pada interaktivitas, tujuan perencanaan media pembelajaran, inklusivitas, dan langkah-langkah dalam merencanakan media pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa SMK Sandikta Bekasi menganggap teknologi sebagai kunci peningkatan kualitas pembelajaran. Desain instruksional menjadi landasan utama, sementara evaluasi efektivitas dan responsivitas terhadap perubahan menjadi bagian integral dari perencanaan. Fokus pada interaktivitas untuk meningkatkan minat siswa dan inklusivitas dalam aksesibilitas media pembelajaran juga menjadi poin penting. Langkah-langkah dalam merencanakan media pembelajaran melibatkan identifikasi kebutuhan, pengembangan tujuan instruksional, pemilihan media yang sesuai, pengembangan konten, pengujian prototipe, dan evaluasi berkala.

Kata Kunci: Media, pembelajaran, dan integrasi.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan tulang punggung pembentukan generasi penerus yang memiliki keterampilan dan pengetahuan untuk menghadapi kompleksitas dunia modern. Di tengah dinamika perkembangan teknologi, perubahan kurikulum, dan kebutuhan siswa yang beragam, institusi pendidikan seperti Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) harus senantiasa berinovasi dalam perencanaan media pembelajaran. Salah satu contoh pendekatan inovatif dalam pengembangan media pembelajaran dapat dilihat dari SMK Sandikta Bekasi, yang mengintegrasikan teknologi, desain instruksional, dan berbagai strategi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Dalam wawancara dengan Muhammad Estu Tresnanto S.E., seorang pemangku kepentingan di SMK Sandikta Bekasi, terungkap bagaimana sekolah tersebut memandang teknologi sebagai kunci utama untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Integrasi teknologi seperti penggunaan aplikasi pembelajaran, simulasi, dan pengembangan konten digital menjadi bagian integral dari perencanaan media pembelajaran. Melalui integrasi ini, sekolah berupaya menciptakan lingkungan pembelajaran yang adaptif dan relevan dengan tuntutan kurikulum (Driyani, 2018). Desain instruksional, sebagai landasan utama dalam perencanaan media pembelajaran, ditekankan sebagai elemen kunci dalam memastikan efektivitas pembelajaran. Setiap elemen dalam media pembelajaran disusun dengan tujuan instruksional yang jelas, memastikan bahwa siswa terlibat secara maksimal dan mencapai pemahaman yang mendalam terhadap materi pelajaran.

Evaluasi efektivitas media pembelajaran di SMK Sandikta Bekasi tidak hanya dilakukan secara berkala, tetapi juga melibatkan berbagai metode seperti tes, kuesioner, dan observasi kelas. Keterlibatan siswa dan guru dalam proses evaluasi memberikan dimensi partisipatif yang menciptakan budaya refleksi dan perbaikan berkelanjutan di sekolah (Ikhbal & Musril, 2020).

Responsivitas terhadap perubahan kebutuhan atau kondisi pembelajaran menjadi mekanisme yang diakui oleh SMK Sandikta Bekasi. Dengan melibatkan tim pengajar, sekolah secara teratur mengevaluasi efektivitas media pembelajaran dan siap melakukan perubahan sesuai kebutuhan. Hal ini mencerminkan kesadaran akan dinamika pembelajaran yang terus berubah dan kebutuhan untuk tetap relevan. Fokus pada interaktivitas dalam media pembelajaran menjadi strategi penting dalam meningkatkan minat dan partisipasi siswa.

Dengan memanfaatkan *platform* digital, simulasi, dan proyek berbasis tim, SMK Sandikta Bekasi berupaya menciptakan pengalaman belajar yang lebih dinamis dan menarik. Tujuan utama perencanaan media pembelajaran di SMK Sandikta Bekasi tidak hanya terbatas pada aspek kognitif, tetapi juga mengakomodasi pengembangan keterampilan yang relevan dan persiapan siswa untuk menghadapi tantangan dunia nyata. Dengan memahami bahwa pembelajaran bukan hanya tentang pengetahuan, tetapi juga keterampilan dan kesiapan untuk menghadapi dunia kerja, sekolah ini mengambil pendekatan holistik dalam perencanaan media pembelajaran (Aini & Tresnawati, 2019).

Pendekatan inklusif dan aksesibilitas menjadi nilai penting dalam perencanaan SMK Sandikta Bekasi. Dengan memastikan bahwa semua siswa, termasuk yang memiliki kebutuhan khusus, dapat mengakses media pembelajaran, sekolah menciptakan lingkungan yang adil dan setara bagi semua. Langkah-langkah dalam merencanakan media pembelajaran, dari identifikasi kebutuhan hingga evaluasi berkala, menciptakan struktur yang terintegrasi dan berkelanjutan. Kolaborasi antara tim pengajar, ahli teknologi, dan stakeholder lainnya menjadi kunci dalam memastikan media pembelajaran efektif dan relevan (Hutabri & Putri, 2019).

Melalui wawancara dengan Muhammad Estu Tresnanto S.E., SMK Sandikta Bekasi memberikan gambaran tentang komitmen mereka untuk meningkatkan kualitas pembelajaran melalui perencanaan media pembelajaran yang holistik, adaptif, dan berfokus pada kebutuhan siswa. Keseluruhan, perencanaan media pembelajaran di SMK Sandikta Bekasi mencerminkan upaya serius dalam menghadapi tantangan dan dinamika pendidikan kontemporer.

KAJIAN PUSTAKA

1) Teknologi dalam Konteks Pendidikan

Teknologi dalam konteks pendidikan telah menjadi elemen integral dalam mengubah cara kita mendekati proses pembelajaran. Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi, pendidikan mengalami transformasi signifikan, memperkenalkan metode yang lebih inovatif dan interaktif. Pergeseran ini melibatkan penerapan berbagai alat,

perangkat lunak, dan platform digital dalam lingkungan pembelajaran. Pemanfaatan teknologi dalam pendidikan dapat dilihat dalam berbagai aspek, mulai dari penyajian materi pembelajaran hingga penilaian dan interaksi antara siswa dan guru. Perangkat keras seperti komputer, tablet, dan proyektor telah menjadi sarana standar di banyak ruang kelas modern. Selain itu, perangkat lunak pendidikan dan aplikasi khusus membuka peluang baru untuk pendekatan pembelajaran yang lebih adaptif dan personal.

Salah satu aspek utama teknologi dalam konteks pendidikan adalah aksesibilitas terhadap informasi. Internet memainkan peran penting dalam memberikan akses ke sumber daya pendidikan global. Guru dan siswa dapat mengakses buku teks digital, jurnal ilmiah, dan materi pembelajaran interaktif dengan cepat dan efisien. Ini tidak hanya membuka wawasan baru tetapi juga menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih inklusif. Selain itu, penggunaan teknologi telah merambah ke strategi pembelajaran yang lebih dinamis dan menarik. Pendekatan pembelajaran berbasis game, simulasi, dan multimedia interaktif memberikan siswa pengalaman pembelajaran yang lebih menyenangkan dan mendalam. Kreativitas dalam perancangan materi pembelajaran dapat memberikan dampak positif terhadap motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar.

Dalam konteks teknologi pendidikan, peran guru juga mengalami perubahan. Guru tidak hanya menjadi penyampai informasi tetapi juga fasilitator pembelajaran. Mereka dapat menggunakan platform daring untuk mengorganisir dan menyajikan materi

pembelajaran, memonitor kemajuan siswa, dan memberikan umpan balik secara real-time. Adopsi teknologi ini memungkinkan guru untuk lebih berfokus pada kebutuhan individual siswa dan merancang pengalaman pembelajaran yang lebih disesuaikan. Pentingnya teknologi dalam konteks pendidikan tidak hanya terbatas pada ruang kelas tradisional. Pendidikan jarak jauh dan pembelajaran daring semakin mendapat perhatian, terutama dalam situasi global seperti pandemi COVID-19. Teknologi menjadi tulang punggung bagi pelaksanaan pembelajaran jarak jauh, memungkinkan siswa untuk tetap terhubung dengan guru dan materi pembelajaran tanpa memerlukan kehadiran fisik di sekolah.

Dengan kata lain, teknologi dalam konteks pendidikan bukan hanya tentang penggunaan perangkat keras dan perangkat lunak, tetapi juga tentang perubahan paradigma dalam pendekatan pembelajaran. Hal ini menciptakan lingkungan yang lebih terbuka, inklusif, dan dinamis, mempersiapkan siswa untuk menghadapi tuntutan masa depan yang semakin terkoneksi dan digital.

2) Kerangka TPACK dan Integrasi yang Lancar

Kerangka TPACK, singkatan dari Technological Pedagogical Content Knowledge, merujuk pada model konseptual yang menggabungkan tiga dimensi penting dalam konteks pengajaran dan pembelajaran. Dimensi tersebut melibatkan pengetahuan tentang Teknologi (T), Pedagogi (P), dan Konten (C), dan kerangka ini memberikan landasan untuk merancang dan mengevaluasi pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan teknologi secara efektif. Pengetahuan Konten (*Content Knowledge - CK*),

dimensi ini mencakup pemahaman guru terhadap materi pelajaran atau konten yang diajarkan. Guru dengan pengetahuan konten yang baik dapat mengidentifikasi konsep-konsep kunci, mengaitkannya dengan kehidupan sehari-hari, dan menyajikannya dengan cara yang sesuai untuk pemahaman siswa.

Pengetahuan Pedagogi (*Pedagogical Knowledge - PK*), pengetahuan ini berkaitan dengan keterampilan pedagogi atau keahlian mengajar yang dimiliki guru. Ini termasuk pemahaman tentang bagaimana mengajar suatu konsep, strategi pengajaran, manajemen kelas, dan penilaian hasil pembelajaran. Pengetahuan Teknologi (*Technological Knowledge - TK*), dimensi ini melibatkan pemahaman guru terhadap teknologi yang relevan dengan konteks pendidikan. Guru harus dapat mengidentifikasi dan menggunakan alat dan aplikasi teknologi secara efektif untuk mendukung pembelajaran.

Pengetahuan Pedagogi Konten (*Pedagogical Content Knowledge - PCK*), PCK adalah integrasi antara pengetahuan pedagogi dan pengetahuan konten. Ini melibatkan kemampuan guru untuk mengajar suatu konsep dengan menggunakan strategi pengajaran yang sesuai untuk konten tersebut.

Pengetahuan Teknologi Pedagogi (*Technological Pedagogical Knowledge - TPK*), TPK mencakup integrasi antara pengetahuan teknologi dan pengetahuan pedagogi. Guru dengan TPK yang baik dapat mengintegrasikan teknologi dalam strategi pengajaran mereka secara bermakna.

Pengetahuan Pedagogi Teknologi Konten (*Technological*

Pedagogical Content Knowledge - TPACK), ini adalah titik temu antara pengetahuan teknologi, pengetahuan pedagogi, dan pengetahuan konten. TPACK melibatkan kemampuan guru untuk menggabungkan teknologi dengan pemahaman mereka tentang bagaimana mengajar suatu konten secara efektif.

Integrasi yang lancar dalam konteks TPACK menciptakan pengalaman pembelajaran yang kohesif dan relevan. Guru tidak hanya memahami materi pelajaran tetapi juga dapat merancang dan memberikan pembelajaran dengan dukungan teknologi yang memperkaya proses. Integrasi ini mendorong kreativitas, keterlibatan siswa, dan relevansi pembelajaran dengan dunia digital yang terus berkembang. Dengan demikian, TPACK memberikan panduan yang kuat untuk meningkatkan kualitas pengajaran melalui penggunaan teknologi yang terinformasikan secara pedagogis dan kontekstual.

3) Inovasi Teknologi dan Pembelajaran Interaktif

Inovasi teknologi dalam konteks pembelajaran telah membawa perubahan signifikan dalam pendekatan pengajaran dan pembelajaran. Pembelajaran interaktif, sebagai bagian dari inovasi ini, menekankan keterlibatan aktif siswa melalui penggunaan berbagai alat dan platform digital. Inovasi ini memanfaatkan kemajuan teknologi untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih dinamis, responsif, dan menarik.

Pembelajaran interaktif melibatkan partisipasi aktif siswa melalui aktivitas yang mendorong refleksi, diskusi, dan keterlibatan langsung dengan materi pembelajaran. Penggunaan teknologi seperti papan

interaktif, perangkat lunak simulasi, dan aplikasi pembelajaran berbasis game memungkinkan siswa untuk belajar melalui pengalaman yang menyenangkan dan menantang. Keunggulan utama dari inovasi ini adalah kemampuannya untuk menyajikan informasi dengan cara yang lebih visual dan menarik. Grafik, video, dan animasi dapat digunakan untuk menjelaskan konsep-konsep yang kompleks dengan cara yang lebih mudah dipahami oleh siswa. Selain itu, pembelajaran interaktif memungkinkan adanya umpan balik langsung, baik dari guru maupun sesama siswa, yang dapat meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa.

Penerapan pembelajaran interaktif juga dapat memberikan fleksibilitas dalam proses pembelajaran. Siswa dapat belajar sesuai dengan kecepatan dan gaya belajar mereka sendiri, sementara guru dapat menyediakan sumber daya tambahan dan dukungan yang disesuaikan dengan kebutuhan individu. Ini menciptakan lingkungan pembelajaran yang inklusif dan mendukung keberagaman siswa. Namun, tantangan yang mungkin muncul dalam inovasi ini termasuk aksesibilitas teknologi dan pelatihan guru. Penting untuk memastikan bahwa semua siswa memiliki akses yang setara terhadap teknologi, sehingga tidak ada siswa yang tertinggal. Selain itu, guru perlu mendapatkan pelatihan yang memadai untuk mengintegrasikan teknologi dengan cara yang mendukung tujuan pembelajaran.

Dengan terus mengembangkan dan mengintegrasikan inovasi teknologi dalam pembelajaran interaktif, lembaga pendidikan dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, relevan, dan mempersiapkan siswa

untuk menghadapi tuntutan dunia yang terus berkembang. Inovasi ini tidak hanya mengubah cara siswa memperoleh pengetahuan tetapi juga membentuk keterampilan mereka dalam beradaptasi dengan perkembangan teknologi di masa depan.

4) Evaluasi Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Teknologi

Evaluasi efektivitas media pembelajaran berbasis teknologi menjadi langkah krusial dalam memastikan bahwa penggunaan teknologi mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Proses evaluasi ini melibatkan analisis menyeluruh terhadap bagaimana media pembelajaran digunakan dan dampaknya terhadap keterlibatan serta pemahaman siswa (Munisah, 2020).

Metode evaluasi yang umum digunakan mencakup berbagai pendekatan, mulai dari tes tradisional hingga metode observasional dan kuesioner. Tes dapat memberikan gambaran tentang sejauh mana siswa memahami materi pembelajaran dan sejauh mana media teknologi membantu dalam proses ini. Sementara itu, observasi kelas dapat memberikan wawasan tentang interaksi siswa dengan media pembelajaran dan sejauh mana mereka terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Kuesioner sering digunakan untuk mendapatkan umpan balik dari siswa mengenai pengalaman mereka dalam menggunakan media pembelajaran. Hal ini mencakup sejauh mana siswa merasa media tersebut membantu pemahaman mereka, sejauh mana media tersebut menarik minat mereka, dan apakah mereka merasa lebih termotivasi dalam pembelajaran.

Penting untuk mencatat bahwa evaluasi tidak hanya bersifat satu kali,

tetapi sebaiknya dilakukan secara berkala. Dengan melibatkan siswa dan guru dalam proses evaluasi, sekolah dapat memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang efektivitas media pembelajaran dan melakukan penyesuaian jika diperlukan. Evaluasi berkala juga menciptakan siklus umpan balik yang kontinu antara pengguna (siswa dan guru) dan penyedia media pembelajaran. Aspek yang dievaluasi juga mencakup aspek teknis, seperti kehandalan dan aksesibilitas media, serta kemampuan media tersebut untuk memenuhi tujuan instruksional yang telah ditetapkan. Evaluasi teknis ini dapat membantu sekolah memutuskan apakah teknologi yang digunakan masih relevan atau perlu diperbarui.

Evaluasi efektivitas media pembelajaran berbasis teknologi adalah langkah yang diperlukan untuk memastikan bahwa investasi dalam teknologi pendidikan memberikan dampak positif pada proses pembelajaran (Dedynggego dkk., 2015). Dengan pendekatan evaluasi yang holistik, sekolah dapat meningkatkan kualitas pengajaran mereka dan memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih baik bagi siswa.

5) Responsivitas terhadap Perubahan dan Fleksibilitas Kurikulum

Responsivitas terhadap perubahan dan fleksibilitas kurikulum menjadi elemen kunci dalam memastikan bahwa pendekatan pembelajaran tetap relevan dan efektif dalam menghadapi dinamika perubahan di dunia pendidikan. Dalam konteks integrasi teknologi dalam pembelajaran, responsivitas terhadap perubahan dan fleksibilitas kurikulum menjadi penting karena teknologi terus berkembang dan

memunculkan inovasi baru. Responsivitas terhadap perubahan mencakup kemampuan sekolah untuk secara cepat mengidentifikasi dan menanggapi perkembangan baru dalam teknologi dan metode pembelajaran. Ini melibatkan keterlibatan aktif tim pengajar dalam pemantauan tren pendidikan dan perkembangan teknologi terkini. Melalui mekanisme ini, sekolah dapat memastikan bahwa penggunaan teknologi dalam kurikulum tidak hanya memenuhi kebutuhan saat ini tetapi juga relevan dengan tuntutan masa depan.

Fleksibilitas kurikulum, sementara itu, mengacu pada kemampuan untuk menyesuaikan isi pembelajaran dan metode pengajaran sesuai dengan kebutuhan siswa dan perkembangan masyarakat. Dengan integrasi teknologi, fleksibilitas kurikulum dapat ditingkatkan dengan memanfaatkan sumber daya digital yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan individu. Guru dapat memilih atau merancang konten pembelajaran yang lebih sesuai dengan gaya belajar siswa dan tuntutan kurikulum yang berubah.

Kombinasi responsivitas terhadap perubahan dan fleksibilitas kurikulum menciptakan lingkungan pembelajaran yang dinamis dan dapat mengakomodasi tantangan baru. Sekolah yang responsif terhadap perubahan dapat lebih mudah mengadopsi teknologi baru, mengintegrasikannya dalam kurikulum, dan memberikan pengalaman pembelajaran yang relevan. Fleksibilitas kurikulum memungkinkan guru dan siswa untuk beradaptasi dengan kebutuhan individu, menciptakan lingkungan belajar yang inklusif dan memberdayakan.

METODE

Penelitian ini mengadopsi pendekatan kualitatif dengan menggunakan wawancara mendalam sebagai metode utama. Pendekatan kualitatif dipilih karena memberikan ruang yang lebih besar untuk menjelajahi pemahaman, pandangan, dan pengalaman narasumber terkait perencanaan media pembelajaran. Metode penelitian ini dirancang untuk memberikan gambaran komprehensif tentang pendekatan perencanaan media pembelajaran di SMK Sandikta Bekasi, dengan fokus pada perspektif dan pengalaman langsung dari pemangku kepentingan utama.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Dalam hasil penelitian ini, Muhammad Estu Tresnanto S.E, seorang pemangku kepentingan di SMK Sandikta Bekasi, memberikan wawasan yang mendalam mengenai integrasi teknologi dalam perencanaan media pembelajaran di sekolah tersebut. Berikut adalah temuan utama dari wawancara tersebut:

1) Pandangan terhadap Teknologi sebagai Kunci Peningkatan Kualitas Pembelajaran

Muhammad Estu Tresnanto S.E. menekankan bahwa di SMK Sandikta Bekasi, teknologi dianggap sebagai kunci untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Dalam perencanaan media pembelajaran, mereka mengidentifikasi kebutuhan teknologi yang sesuai dengan kurikulum dan mengintegrasikannya secara strategis. Contohnya adalah penggunaan aplikasi

pembelajaran, simulasi, dan pengembangan konten digital.

“Kami di SMK Sandikta Bekasi memandang teknologi sebagai kunci untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.”

2) Peran Penting Desain Instruksional

Dalam konteks perencanaan media pembelajaran, desain instruksional diakui sebagai landasan utama. Setiap elemen dalam media pembelajaran harus memiliki tujuan instruksional yang jelas. Penggunaan prinsip desain instruksional menjadi kunci untuk memastikan keterlibatan siswa dan efektivitas pembelajaran.

“Desain instruksional menjadi landasan utama dalam menyusun media pembelajaran.”

3) Evaluasi Efektivitas Media Pembelajaran

Evaluasi efektivitas media pembelajaran dilakukan secara berkala menggunakan berbagai metode, termasuk tes, kuesioner, dan observasi kelas. Siswa dan guru dilibatkan dalam proses evaluasi untuk mendapatkan umpan balik yang komprehensif.

“Kami melakukan evaluasi secara berkala menggunakan berbagai metode, termasuk tes, kuesioner, dan observasi kelas.”

4) Responsif terhadap Perubahan

SMK Sandikta Bekasi memiliki mekanisme responsif untuk merespon perubahan kebutuhan atau kondisi pembelajaran. Melibatkan tim pengajar, mereka secara teratur mengevaluasi efektivitas media pembelajaran dan siap melakukan perubahan jika diperlukan.

“Kami memiliki mekanisme responsif untuk merespon perubahan kebutuhan atau kondisi pembelajaran.”

5) Fokus pada Interaktivitas untuk Meningkatkan Minat Siswa

Interaktivitas menjadi fokus utama dalam perencanaan media pembelajaran. Mereka memanfaatkan platform digital, simulasi, dan proyek berbasis tim untuk mendorong partisipasi siswa, dengan keyakinan bahwa pengalaman interaktif dapat meningkatkan minat dan pemahaman siswa.

“Interaktivitas merupakan fokus utama dalam perencanaan media pembelajaran kami.”

6) Tujuan Utama Perencanaan Media Pembelajaran

Tujuan utama perencanaan media pembelajaran di SMK Sandikta Bekasi adalah meningkatkan efektivitas pembelajaran, membantu siswa mengembangkan keterampilan yang relevan, dan mempersiapkan mereka untuk tantangan dunia nyata.

“Tujuan utama perencanaan media pembelajaran di SMK Sandikta Bekasi adalah meningkatkan efektivitas pembelajaran, membantu siswa mengembangkan keterampilan yang relevan, dan mempersiapkan mereka untuk tantangan dunia nyata.”

7) Inklusivitas dan Aksesibilitas

SMK Sandikta Bekasi menekankan aksesibilitas media pembelajaran bagi semua siswa tanpa memandang latar belakang atau kondisi siswa. Kolaborasi dengan ahli pendidikan inklusif dan penyedia layanan khusus membantu menciptakan lingkungan pembelajaran yang inklusif.

“Aksesibilitas menjadi fokus utama dalam perencanaan kami.”

8) Langkah-langkah dalam Merencanakan Media Pembelajaran

Langkah-langkah dalam merencanakan media pembelajaran melibatkan identifikasi kebutuhan pembelajaran, pengembangan tujuan instruksional, pemilihan media yang sesuai, pengembangan konten, pengujian prototipe, dan evaluasi berkala. Proses ini melibatkan kolaborasi antara tim pengajar, ahli teknologi, dan stakeholder lainnya.

“Langkah-langkah kami melibatkan identifikasi kebutuhan pembelajaran, pengembangan tujuan instruksional, pemilihan media yang sesuai, pengembangan konten, pengujian prototipe, dan evaluasi berkala.”

Muhammad Estu Tresnanto S.E. menggarisbawahi komitmen SMK Sandikta Bekasi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran melalui perencanaan media pembelajaran yang holistik, adaptif, dan berfokus pada kebutuhan siswa. Integrasi teknologi, desain instruksional, evaluasi efektivitas, responsivitas terhadap perubahan, interaktivitas, dan inklusivitas menjadi poin utama dalam pendekatan mereka untuk mencapai tujuan pembelajaran yang lebih baik (Yang dkk., 2022).

PEMBAHASAN

Pendidikan merupakan fondasi utama dalam membentuk generasi penerus yang unggul dan siap menghadapi dinamika dunia. Dalam usaha meningkatkan kualitas pembelajaran, SMK Sandikta Bekasi telah merumuskan strategi yang komprehensif melalui perencanaan media pembelajaran. Hasil wawancara dengan Muhammad Estu Tresnanto S.E. mengungkapkan beberapa elemen kunci yang memberikan kontribusi signifikan

terhadap peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah tersebut.

1) Teknologi Sebagai Pendorong Utama

Integrasi teknologi dalam perencanaan media pembelajaran di SMK Sandikta Bekasi mencerminkan pemahaman mendalam akan peran teknologi dalam mendukung pembelajaran. Penggunaan aplikasi pembelajaran, simulasi, dan pengembangan konten digital adalah contoh konkret bagaimana teknologi diintegrasikan secara strategis dengan kurikulum.

Pentingnya teknologi dalam konteks pendidikan terletak pada kemampuannya untuk memberikan akses kepada siswa terhadap sumber daya yang lebih luas dan relevan. Selain itu, teknologi juga dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif, memotivasi siswa untuk terlibat lebih dalam dengan materi pelajaran. Namun, tantangan yang mungkin muncul adalah memastikan bahwa teknologi yang digunakan benar-benar mendukung kurikulum dan tujuan pembelajaran.

2) Desain Instruksional sebagai Fondasi

Desain instruksional menjadi landasan utama dalam perencanaan media pembelajaran di SMK Sandikta Bekasi. Hal ini menegaskan pentingnya merancang setiap elemen pembelajaran dengan tujuan instruksional yang jelas. Dengan mengutamakan desain instruksional, sekolah dapat memastikan bahwa setiap aktivitas pembelajaran memiliki arah yang jelas dan sesuai dengan capaian yang diinginkan.

Desain instruksional juga membantu menciptakan pengalaman pembelajaran yang terstruktur dan

terorganisir. Dalam konteks perencanaan media pembelajaran, hal ini berarti bahwa setiap elemen multimedia, dari video hingga simulasi, dirancang dengan mempertimbangkan bagaimana mereka akan memberikan kontribusi terhadap pencapaian tujuan pembelajaran.

3) Evaluasi Terus-Menerus

Pendekatan evaluasi yang dilakukan secara berkala dengan melibatkan berbagai metode memberikan gambaran menyeluruh tentang efektivitas media pembelajaran. Evaluasi bukan hanya menjadi alat untuk mengukur keberhasilan, tetapi juga sebagai mekanisme umpan balik yang dapat digunakan untuk perbaikan berkelanjutan.

Melibatkan siswa dan guru dalam proses evaluasi juga menciptakan iklim partisipatif di sekolah. Guru dapat mendapatkan pemahaman yang lebih baik tentang kebutuhan individu siswa, sedangkan siswa dapat merasa lebih terlibat dalam proses pembelajaran. Namun, penting untuk mencari keseimbangan antara evaluasi yang memberikan umpan balik konstruktif dan tidak menciptakan beban tambahan bagi siswa dan guru.

4) Responsivitas terhadap Perubahan

Mekanisme responsif sekolah terhadap perubahan kebutuhan atau kondisi pembelajaran adalah aspek penting dalam memastikan bahwa perencanaan media pembelajaran tetap relevan. Dengan melibatkan tim pengajar dalam evaluasi efektivitas media pembelajaran, sekolah dapat dengan cepat mengidentifikasi area yang memerlukan perbaikan dan membuat perubahan yang diperlukan.

Namun, respon terhadap perubahan juga harus diimbangi dengan

keterstabilan. Terlalu banyak perubahan dapat menciptakan ketidakpastian dan kebingungan di kalangan siswa dan guru. Oleh karena itu, perlu ada keseimbangan yang baik antara responsivitas terhadap perubahan dan konsistensi dalam pendekatan pembelajaran.

5) Fokus pada Interaktivitas

Penekanan pada interaktivitas sebagai elemen kunci dalam perencanaan media pembelajaran menunjukkan keinginan sekolah untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang dinamis dan menarik. Dengan memanfaatkan platform digital, simulasi, dan proyek berbasis tim, sekolah dapat mendorong partisipasi aktif siswa.

Interaktivitas dalam pembelajaran memiliki potensi untuk meningkatkan pemahaman siswa dan memperpanjang retensi informasi. Namun, tantangan dalam mengimplementasikan interaktivitas adalah memastikan bahwa itu bukan hanya fitur tambahan, tetapi benar-benar memperkaya proses pembelajaran.

6) Inklusivitas dan Aksesibilitas

Pentingnya inklusivitas dan aksesibilitas dalam perencanaan media pembelajaran di SMK Sandikta Bekasi mencerminkan komitmen untuk memberikan pendidikan yang adil dan setara bagi semua siswa. Kolaborasi dengan ahli pendidikan inklusif dan penyedia layanan khusus adalah langkah positif dalam memastikan bahwa setiap siswa, tanpa memandang latar belakang atau kondisi, dapat mengakses materi pembelajaran.

Penting untuk diingat bahwa inklusivitas tidak hanya berkaitan dengan akses fisik, tetapi juga mencakup kebutuhan siswa dengan gaya belajar yang berbeda atau tantangan belajar tertentu. Oleh karena itu, perlu ada pendekatan holistik yang memastikan bahwa semua siswa dapat mengambil bagian secara efektif dalam pembelajaran.

7) Langkah-langkah dalam Merencanakan Media Pembelajaran

Proses langkah-langkah dalam merencanakan media pembelajaran membantu menciptakan struktur dan keteraturan dalam pengembangan materi pembelajaran. Dari identifikasi kebutuhan hingga evaluasi berkala, pendekatan ini menempatkan proses perencanaan sebagai langkah yang terintegrasi dan berkelanjutan.

Namun, perlu diakui bahwa langkah-langkah ini juga memerlukan sumber daya dan dukungan yang cukup. Memastikan kolaborasi yang efektif antara tim pengajar, ahli teknologi, dan stakeholder lainnya adalah kunci untuk keberhasilan proses perencanaan ini.

Dalam mengkaji perencanaan media pembelajaran di SMK Sandikta Bekasi, dapat disimpulkan bahwa sekolah ini telah mengadopsi pendekatan yang holistik dan adaptif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Integrasi teknologi, desain instruksional, evaluasi berkelanjutan, responsivitas terhadap perubahan, fokus pada interaktivitas, inklusivitas, dan langkah-langkah perencanaan yang terstruktur adalah elemen-elemen kunci yang membentuk fondasi pendekatan ini.

Dalam upaya untuk memperbaiki dan meningkatkan

praktik-praktik ini, sekolah dapat terus melibatkan seluruh komunitas pendidikan, termasuk guru, siswa, dan orang tua, dalam proses pengembangan dan evaluasi media pembelajaran. Dengan demikian, SMK Sandikta Bekasi dapat terus memainkan peran penting dalam membentuk generasi yang siap menghadapi tantangan masa depan.

Kualitas pendidikan menjadi landasan utama dalam membentuk masa depan sukses dan berkelanjutan bagi setiap negara. Oleh karena itu, pengembangan kebijakan pendidikan yang holistik dan adaptif sangat krusial untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang efektif dan inklusif. Dalam konteks ini, beberapa kebijakan kunci dapat diambil untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di lembaga pendidikan, termasuk SMK Sandikta Bekasi.

8) Integrasi Teknologi dalam Kurikulum

Kebijakan ini akan menekankan pentingnya mengintegrasikan teknologi secara lebih mendalam dalam kurikulum pendidikan. Melalui penerapan ini, lembaga pendidikan dapat memberikan pelatihan dan dukungan kepada guru untuk menggunakan teknologi dengan cara yang mendukung tujuan pembelajaran. Sumber daya teknologi yang relevan dan berkualitas juga harus dipastikan tersedia untuk siswa dan guru. Penerapan kebijakan ini tidak hanya mencakup perangkat keras, tetapi juga peningkatan kapasitas guru dalam merancang pembelajaran yang melibatkan teknologi dengan cara yang efektif.

9) Penguatan Desain Instruksional

Melalui kebijakan ini, lembaga pendidikan dapat memberikan perhatian lebih pada pengembangan keterampilan desain instruksional bagi para guru. Ini dapat mencakup pelatihan rutin, lokakarya, dan sumber daya pendukung untuk membantu guru merancang materi pembelajaran yang sesuai dengan prinsip-prinsip desain instruksional. Penerapan kebijakan ini akan membantu memastikan bahwa setiap elemen pembelajaran memiliki tujuan instruksional yang jelas dan mendukung pencapaian tujuan pembelajaran yang diinginkan.

10) Sistem Evaluasi yang Komprehensif

Kebijakan ini akan mempromosikan pengembangan sistem evaluasi yang lebih komprehensif dan berkelanjutan. Selain melibatkan tes tradisional, sistem evaluasi juga harus mencakup alat evaluasi formatif, kuesioner, dan observasi kelas. Dengan melibatkan siswa dan guru dalam evaluasi, kebijakan ini akan menciptakan suatu budaya refleksi dan perbaikan berkelanjutan. Evaluasi dapat dijadwalkan secara berkala, memberikan kesempatan untuk merespons perubahan kebutuhan atau kondisi pembelajaran.

11) Fleksibilitas dan Responsivitas terhadap Perubahan

Kebijakan ini dapat menetapkan prinsip-prinsip fleksibilitas dan responsivitas sebagai bagian integral dari proses perencanaan pembelajaran. Tim pengajar harus didorong untuk secara teratur mengevaluasi efektivitas

media pembelajaran dan berkolaborasi untuk membuat perubahan yang diperlukan. Keterlibatan guru, siswa, dan orang tua dalam proses ini dapat dijadikan sebagai langkah-langkah konkret dalam merespons dinamika perubahan kebutuhan pembelajaran.

12) Promosi Pengalaman Pembelajaran Interaktif

Kebijakan ini akan memberikan penekanan pada pengembangan strategi pembelajaran yang lebih interaktif dan dinamis. Sekolah dapat memberikan insentif atau sumber daya tambahan bagi guru yang menerapkan metode pembelajaran yang mendorong partisipasi aktif siswa. Selain itu, lembaga pendidikan dapat mengeksplorasi peluang kolaborasi dengan ahli industri dan teknologi untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih realistis dan menarik bagi siswa.

13) Inklusivitas dan Aksesibilitas

Kebijakan ini akan menetapkan standar inklusivitas dan aksesibilitas yang tinggi di lembaga pendidikan. Ini mencakup memastikan bahwa semua siswa, termasuk yang memiliki kebutuhan khusus, dapat mengakses dengan mudah dan mendapatkan manfaat dari media pembelajaran. Kolaborasi dengan spesialis pendidikan inklusif dan penyedia layanan khusus dapat menjadi bagian dari strategi untuk mencapai tujuan ini.

14) Peningkatan Pelibatan Guru dalam Pengembangan Kurikulum

Kebijakan ini akan mendorong pelibatan aktif para guru dalam pengembangan kurikulum dan perencanaan media pembelajaran.

Pertemuan rutin, lokakarya, dan forum diskusi dapat diselenggarakan untuk memberikan platform bagi guru untuk berbagi pengalaman dan ide, serta berkolaborasi dalam merancang pembelajaran yang lebih kontekstual dan menarik.

15) Dukungan Finansial dan Sumber Daya

Kebijakan ini akan memastikan adanya dukungan finansial yang memadai untuk menerapkan perubahan-perubahan tersebut. Ini melibatkan alokasi anggaran yang cukup untuk pelatihan guru, perolehan teknologi pendidikan, dan pengembangan sumber daya pembelajaran yang inovatif. Melalui kebijakan ini, lembaga pendidikan dapat memastikan bahwa setiap perubahan yang diperlukan dapat diimplementasikan dengan efektif.

16) Kolaborasi dengan Pihak Eksternal

Kebijakan ini akan merangsang kolaborasi dengan pihak eksternal, termasuk dunia industri, institusi riset, dan organisasi nirlaba. Kolaborasi ini dapat memberikan akses ke sumber daya tambahan, serta perspektif dan pengetahuan baru yang dapat memperkaya proses perencanaan dan implementasi media pembelajaran (Rajagukguk dkk., 2021).

17) Pendidikan Kontinu untuk Guru

Kebijakan ini akan menetapkan pendidikan kontinu sebagai kebutuhan wajib bagi para guru. Ini mencakup pelatihan rutin dalam penggunaan teknologi, peningkatan keterampilan desain instruksional, dan pemahaman mendalam tentang strategi pembelajaran interaktif. Pendidikan

kontinu ini harus diakomodasi dalam struktur kurikulum dan mendapatkan pengakuan yang sesuai dalam kebijakan pendidikan.

Menerapkan kebijakan-kebijakan ini dapat membantu menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih efektif dan inklusif di SMK Sandikta Bekasi dan lembaga pendidikan lainnya. Melalui pendekatan holistik ini, diharapkan kualitas pembelajaran dapat terus meningkat, menciptakan generasi yang lebih siap menghadapi tantangan dunia yang terus berkembang.

KESIMPULAN

Secara keseluruhan, hasil penelitian dan wawancara dengan Muhammad Estu Tresnanto S.E. dari SMK Sandikta Bekasi menggambarkan pendekatan holistik dan adaptif dalam perencanaan media pembelajaran. Fokus utama sekolah ini terletak pada integrasi teknologi, desain instruksional, evaluasi efektivitas, responsivitas terhadap perubahan, interaktivitas, inklusivitas, dan langkah-langkah perencanaan yang terstruktur.

Teknologi dianggap sebagai kunci utama untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di SMK Sandikta Bekasi. Integrasi aplikasi pembelajaran, simulasi, dan konten digital menjadi langkah strategis untuk mendukung kurikulum dan menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik. Desain instruksional diakui sebagai fondasi utama, memastikan setiap elemen pembelajaran memiliki tujuan instruksional yang jelas dan mendukung partisipasi siswa. Evaluasi

efektivitas media pembelajaran dilakukan secara berkala dengan melibatkan siswa dan guru, menciptakan budaya refleksi dan perbaikan berkelanjutan.

SMK Sandikta Bekasi juga menunjukkan kesiapan dalam merespons perubahan kebutuhan atau kondisi pembelajaran dengan melibatkan tim pengajar dalam evaluasi dan penyesuaian. Interaktivitas dijadikan fokus utama, menggunakan platform digital, simulasi, dan proyek berbasis tim untuk meningkatkan minat siswa.

Tujuan utama perencanaan media pembelajaran adalah meningkatkan efektivitas pembelajaran, membantu siswa mengembangkan keterampilan relevan, dan mempersiapkan mereka untuk tantangan dunia nyata. Komitmen terhadap inklusivitas dan aksesibilitas tercermin dalam upaya untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang adil bagi semua siswa. Kolaborasi dengan ahli pendidikan inklusif dan penyedia layanan khusus menjadi langkah positif untuk memastikan akses universal.

Langkah-langkah dalam merencanakan media pembelajaran, mulai dari identifikasi kebutuhan hingga evaluasi berkala, membentuk proses yang terintegrasi dan berkelanjutan. Muhammad Estu Tresnanto S.E. menegaskan komitmen SMK Sandikta Bekasi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran melalui perencanaan media pembelajaran yang holistik.

Kesimpulannya, SMK Sandikta Bekasi telah mengadopsi strategi yang komprehensif dan adaptif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Integrasi teknologi, desain instruksional, evaluasi efektif, responsivitas terhadap perubahan, fokus pada interaktivitas, inklusivitas, dan langkah-langkah perencanaan yang terstruktur adalah pilar-pilar pendekatan mereka. Kolaborasi yang berkelanjutan antara semua pihak terkait diharapkan akan memastikan keberlanjutan dan kesuksesan implementasi kebijakan pendidikan yang diusulkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, H. Q., & Tresnawati, D. (2019). Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Untuk Anak Autis di Sekolah Luar biasa. *Jurnal Algoritma*, 16(1), 51–57.
- Dedynggego, D., Mohammad, M., & Affan, M. (2015). Perancangan Media Pembelajaran Interaktif 3D Tata Surya Menggunakan Teknologi Augmented Reality Untuk Siswa Kelas 6 Sekolah Dasar Sangira. *Jurnal Elektronik Sistem Informasi Dan Komputer*, 1(2), 45–60.
- Driyani, D. (2018). Perancangan media pembelajaran sekolah dasar berbasis android menggunakan metode rekayasa perangkat lunak air terjun (waterfall). *STRING (Satuan Tulisan Riset Dan Inovasi Teknologi)*, 3(1), 35–43.
- Hutabri, E., & Putri, A. D. (2019). Perancangan Media Pembelajaran Interaktif

- Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Untuk Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Sustainable: Jurnal Hasil Penelitian Dan Industri Terapan*, 8(2), 57–64.
- Ikhbal, M., & Musril, H. A. (2020). Perancangan media pembelajaran fisika berbasis android. *Information Management For Educators And Professionals: Journal of Information Management*, 5(1), 15–24.
- Munisah, E. (2020). Artikel Pengelolaan Media Pembelajaran Sekolah Dasar. *Edukasi Lingua Sastra*, 18(1), 23–32.
- Rajagukguk, K. P., Lubis, R. R., Kirana, J., & Rahayu, N. S. (2021). Pelatihan pengembangan media pembelajaran model 4d pada guru sekolah dasar. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 14–22.
- Yang, L., Susanti, W., Hajjah, A., Marlim, Y. N., & Tendra, G. (2022). Perancangan media pembelajaran matematika menggunakan teknologi augmented reality. *Edukasi: Jurnal Pendidikan*, 20(1), 122–136.