

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Pendidikan merupakan pilar utama dalam pembangunan suatu negara dan peran teknologi dalam meningkatkan efektivitas sistem pendidikan semakin mendapat perhatian yang besar. Dalam bidang Pendidikan, perkembangan teknologi memiliki dampak positif dengan mempermudah proses pembelajaran bagi pendidik dan peserta didik. Teknologi dapat berperan sebagai perantara dalam penyampaian materi pembelajaran. Meskipun teknologi membawa manfaat besar, seperti perkembangan aplikasi *e-learning*, *platform* pembelajaran dalam jaringan, perangkat lunak untuk kegiatan pembelajaran, namun tantangan kesenjangan digital di kalangan pendidik dapat menjadi hambatan dalam penerapan teknologi dalam pendidikan dan memberikan dampak yang tidak merata antar lembaga pendidikan.

Hambatan yang sering terjadi ialah kurangnya keterampilan dan kecakapan pendidik dalam menggunakan teknologi untuk kegiatan belajar mengajar, sehingga kurangnya pemanfaatan teknologi dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini ditemukan pada penelitian yang dilakukan oleh Tyagita, dkk pada tahun 2022 di SMPN 2 Ujung Jaya, bahwa saat pertama kali observasi serta wawancara kemampuan awal dalam penggunaan teknologi para pendidik di SMPN 2 Ujung Jaya ini masih kurangnya pemahaman dikarenakan pendidik lebih memilih menggunakan cara manual saja dibandingkan harus menggunakan teknologi aplikasi- aplikasi terbaru (Ayuningtyas, Aeni, & Syahid, 2022)¹. Dalam konteks ini, setiap institusi perlu terus meningkatkan dan menyempurnakan sistem pendidikan, khususnya dalam penggunaan teknologi oleh para pendidik dalam pelaksanaan proses pembelajaran.

¹ Ayuningtyas Tyagita, et.al, *Meningkatkan kemampuan pendidik dalam penggunaan teknologi melalui workshop adaptasi teknologi*, 2022, hal. 149-159.

Penyelenggaraan proses pembelajaran di lembaga pendidikan, media pembelajaran merupakan salah satu unsur yang sangat penting. Media pembelajaran dianggap sebagai alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna.

Menurut Hamalik (sebagaimana dikutip oleh Wahyuningtyas, 2020:24), penggunaan media pengajaran dalam proses pembelajaran dapat merangsang minat dan motivasi baru bagi peserta didik. Dalam konteks penyelenggaraan pembelajaran di lembaga pendidikan dan pelatihan, media pembelajaran dianggap sebagai elemen yang sangat penting. Media pembelajaran dipandang sebagai alat yang mendukung efektivitas proses belajar dan pelatihan, serta berperan dalam menyampaikan pesan dengan jelas (Lestari, 2023).²

Seiring berkembangnya teknologi saat ini, media pembelajaran semakin hari semakin berkembang. Kemajuan teknologi informasi telah membuka peluang baru dalam mendesain metode pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif. Berbagai *platform* dari aplikasi pembelajaran, dan sumber daya digital kini menjadi bagian dari proses pendidikan. Hal ini memungkinkan akses lebih luas terhadap informasi, memperkaya pengalaman belajar, dan meningkatkan keterlibatan peserta didik melalui pendekatan yang lebih dinamis dan relevan dengan zaman. Oleh karena itu dengan adanya evolusi media pembelajaran, pendidik dan peserta didik dapat memanfaatkan dan mengelola secara optimal untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih efisien.

Pemanfaatan media pembelajaran bertujuan untuk memfasilitasi pemahaman peserta didik terhadap materi yang mungkin sulit atau menyederhanakan konsep yang kompleks, sehingga mencapai hasil pembelajaran yang diharapkan. Prinsip ini menyoroti kepentingan penggunaan media sebagai alat untuk menyampaikan informasi agar peserta didik dapat menerima dan memahami dengan optimal, dengan

² Lestari, Yulita Dwi, *Pentingnya Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Hasil Belajar di Sekolah Dasar*, 2023, hal. 73-80.

harapan akan menghasilkan perubahan dalam peningkatan pengetahuan, sikap, keterampilan, serta perkembangan kemampuan dasar. Dalam implementasinya, pengelolaan media pembelajaran memerlukan keterampilan dalam mengatur penggunaan media sesuai kebutuhan peserta didik untuk mengembangkan kemampuan mereka. Hal ini juga mencakup penyediaan media yang diperlukan untuk mendukung proses pembelajaran.

Oleh karena itu, bahwa lembaga pendidikan diharapkan mampu dalam merencanakan, mengadakan, dan memelihara media pembelajaran. Selain itu, kemampuan dalam mengelola media pembelajaran juga menjadi krusial untuk memastikan ketertarikan peserta didik serta mencapai tujuan kegiatan pembelajaran. Pengelolaan media pembelajaran yang tidak baik, menyebabkan pembelajaran menjadi kurang menarik, pada akhirnya dapat mengurangi minat peserta didik untuk mengikuti pembelajaran secara optimal.

Berdasarkan hasil *Grand Tour* di Badan Pendidikan dan Pelatihan PKN BPK RI, ditemukan bahwa peran media pembelajaran sangat penting dalam setiap kegiatan pendidikan dan pelatihan. Badiklat PKN BPK RI menjadikan pengelolaan media pembelajaran aspek kunci dalam mendukung pendidikan dan pelatihan di lembaga tersebut. Badiklat PKN BPK RI memiliki jumlah media pembelajaran sebanyak tujuh media, seperti buku, *power point*, *podcast*, dan *video* pembelajaran yang dimiliki sejak berdirinya Badiklat PKN BPK RI. Selain itu, terdapat *platform* pembelajaran digital yang dimulai pada tahun 2021 dan disebut *Massive Open Online Course (MOOC)*, *Self Learning*, serta *Learning Management System (LMS)*. MOOC merupakan *platform* digital pembelajaran terbuka yang memungkinkan pegawai BPK dan pihak eksternal lainnya untuk mengakses pengetahuan. LMS juga merupakan *platform* digital yang digunakan untuk pembelajaran dan manajemen pengetahuan, memungkinkan pegawai BPK dan pihak-pihak eksternal untuk mengakses sumber daya pembelajaran. *BPK CorpU* adalah sistem pembelajaran yang berfokus pada pembelajaran, di mana kurikulum, silabus, dan materi ajar

disusun berdasarkan tantangan kinerja yang dihadapi oleh individu dan organisasi untuk mendukung tujuan organisasi. Konten pembelajaran dikembangkan sedemikian rupa sehingga menarik, fleksibel, dan dapat diakses dengan mudah. Badiklat PKN BPK RI juga sudah menerapkan sistem *Self Learning* yang dimana kegiatan diklat dapat dilakukan mandiri tanpa harus adanya kegiatan diklat kelas reguler, berbeda halnya dengan Badiklat lain yang masih menggunakan kelas reguler untuk kegiatan diklat itu sendiri. *Self Learning* ini memfasilitasi konsep pembelajaran dari mana saja, kapan saja, dan dengan perangkat apa pun. Keunikan lainnya yang dimiliki Badiklat PKN BPK RI ialah konten-konten terkait materi pembelajaran yang sudah menggunakan Artificial Intelligence yakni program komputer yang dirancang untuk meniru kecerdasan manusia. Oleh karena itu, pengelolaan media pembelajaran di Badiklat PKN BPK RI sudah semakin canggih & *modern*. Meskipun instansi ini telah melaksanakan pengelolaan media pembelajaran dengan baik, namun masih terdapat beberapa kekurangan yang terungkap melalui wawancara peneliti dengan salah satu staff teknologi pembelajaran, sekaligus tim pengelola media pembelajaran yang sekiranya mengetahui mengenai media pembelajaran di Badiklat PKN BPK RI. Pertama, kompetensi sumber daya manusia yang belum mencapai tingkat yang diharapkan seperti mahir dalam mengaplikasikan media pembelajaran yang canggih dan *modern*. Hal ini memengaruhi efektivitas penggunaan media dalam pembelajaran. Kedua, kekurangan alat dalam proses produksi turut menjadi hambatan signifikan. Tanpa peralatan yang memadai, mengakibatkan pengadaan media pembelajaran yang masih minim dan menjadi tidak optimal. Selain itu, terdapat ketidaksesuaian alih media dengan tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Hal ini dikarenakan pelaksanaan yang tidak sesuai dengan perencanaan, sehingga menyulitkan pemahaman dan partisipasi peserta didik. Terakhir, dukungan infrastruktur tidak memadai pada penyediaan media pembelajaran pendidikan menjadi kendala serius. Tanpa sistem yang kokoh, pemeliharaan yang kurang, pengelolaan media pembelajaran menjadi tidak efisien.

Berdasarkan yang telah dipaparkan, pengelolaan media pembelajaran memerlukan perhatian khusus agar dapat meningkatkan minat peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran dan pelatihan. Selain itu, proses pembelajaran perlu dirancang agar bersifat menyenangkan dan menarik untuk mengembangkan kemampuan belajar peserta didik. Salah satu strategi yang dapat diterapkan untuk menarik perhatian peserta didik adalah dengan memilih media yang sesuai dengan materi pembelajaran. Oleh karena itu, selain mengharapkan kemampuan dalam memanfaatkan media pembelajaran, diharapkan juga data efektif dalam mengelola media pembelajaran. Pengelolaan ini mencakup perencanaan mengenai media yang akan disiapkan, pengadaan media yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik, hingga pemeliharaan media pembelajaran selama proses pembelajaran dan pelatihan.

Oleh karena itu, penulis ingin meneliti lebih mendalam mengenai pengelolaan media pembelajaran di Badiklat PKN BPK RI. Tujuan penulisan ini adalah memahami secara rinci media pembelajaran yang dikelola oleh instansi tersebut. Sejalan dengan gambaran konteks penelitian yang dijelaskan, judul penelitian yang diambil oleh penulis adalah “Pengelolaan Media Pembelajaran di Badiklat PKN BPK RI”.

B. Fokus Dan Subfokus Penelitian

Berdasarkan konteks penelitian tersebut, penelitian ini difokuskan pada “Pengelolaan Media Pembelajaran di Badiklat PKN BPK RI” Adapun dengan subfokus penelitian ini adalah:

1. Perencanaan media pembelajaran di Badiklat PKN BPK RI
2. Pengadaan media pembelajaran di Badiklat PKN BPK RI
3. Pemeliharaan media pembelajaran di Badiklat PKN BPK RI
4. pemanfaatan media pembelajaran di Badiklat PKN BPK RI
5. Inventarisasi media pembelajaran di Badiklat PKN BPK RI
6. Penghapusan media pembelajaran di Badiklat PKN BPK RI

Berdasarkan fokus dan subfokus penelitian yang telah diuraikan di atas, dapat diajukan beberapa pertanyaan penelitian, sebagai berikut:

1. Bagaimanakah perencanaan media pembelajaran di Badiklat PKN BPK RI?
2. Bagaimanakah pengadaan media pembelajaran di Badiklat PKN BPK RI?
3. Bagaimanakah pemeliharaan media pembelajaran di Badiklat PKN BPK RI?
4. Bagaimanakah pemanfaatan media pembelajaran di Badiklat PKN BPK RI?
5. Bagaimanakah inventarisasi media pembelajaran di Badiklat PKN BPK RI?
6. Bagaimanakah penghapusan media pembelajaran di Badiklat PKN BPK RI?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian diantaranya yaitu:

1. Untuk mengetahui perencanaan pengelolaan media pembelajaran
2. Untuk mengetahui penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan kegiatan pembelajaran, serta mengetahui sarana dan prasarana yang digunakan dalam pengelolaan media pembelajaran
3. Untuk mengetahui penanganan atau pemeliharaan media yang digunakan jika terjadi masalah atau kerusakan
4. Untuk mengetahui pemanfaatan media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran.
5. Untuk mengetahui inventarisasi media pembelajaran di Badiklat PKN BPK RI
6. Untuk mengetahui penghapusan media pembelajaran di Badiklat PKN BPK RI

D. Kegunaan Penelitian

1. Manfaat Teoritis

- a. Penelitian ini dapat memberikan memperkaya ilmu pengetahuan manajemen pendidikan terkait dengan pengelolaan dalam media pembelajaran.
- b. Hasil penelitian ini memberikan dasar untuk mengembangkan model pengajaran yang dapat dilakukan oleh lembaga pendidikan lain yang ingin memperbaiki pengelolaan media pembelajaran.
- c. Hasil penelitian ini dapat menambah pemahaman tentang bagaimana media pembelajaran dapat dikelola dari perspektif manajemen pendidikan, termasuk pengelolaan sumber daya dan kebijakan penggunaan teknologi.

2. Manfaat Praktis

- a. Dapat menghasilkan rekomendasi untuk meningkatkan kualitas dan relevansi materi pembelajaran yang disampaikan melalui media.
- b. Dapat menyediakan informasi mengenai cara mengelola media pembelajaran agar dapat meningkatkan keterlibatan dan partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran
- c. Dapat mendorong inovasi dalam penggunaan teknologi pendidikan dan media pembelajaran, menciptakan lingkungan pembelajaran yang dinamis dan responsif.
- d. Dapat memberikan panduan bagi lembaga pendidikan untuk beradaptasi dengan perkembangan teknologi terbaru dan memastikan bahwa media pembelajaran tetap relevan.