

**JANTUNG KREATIFITAS GURU DALAM
MENYONGSONG PROGRAM SERTIFIKASI DAN
PENDIDIKAN PROFESI**

Sucihatiningsih DWP¹

Abstrak

Kelangkaan kreativitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis multimedia disebabkan oleh beberapa kendala. Kendala sistemik yang meliputi kendala sistem-sistem sosial, politik dan ekonomi. Sedangkan kendala praktik meliputi kondisi geografis, kondisi teknologi, kondisi sumber daya manusia dan kondisi keuangan. Namun dalam menyongsong program sertifikasi dan pendidikan profesi, guru harus tetap mengembangkan kreatifitas di bidang proses belajar mengajar berbasis multimedia. Adapun proses pengembangan yang dilakukan guru dalam menepis kendala proses belajar mengajar(PBM) berbasis multimedia dengan melakukan analisis kebutuhan, merancang desain, menyusun naskah, membuat format naskah multimedia, merencanakan produk. Dengan demikian, kendala yang dialami guru selama ini akan terjawab, sehingga tujuan dari Undang-undang Guru dan Dosen, lebih khusus uji sertifikasi dan profesi guru dalam meningkatkan kompetensi kreatifitas guru akan segera terjawab, sehingga guru mampu meningkatkan kualitas hidup dan pendidikan Indonesia yang bermutu dan berdayaguna demi membangun bangsa dan negara ini.

Kata kunci: *PBM Berbasis Multimedia, Kendala, Kreatifitas Guru, Sertifikasi Profesi.*

PENDAHULUAN

Latar Belakang Masalah

¹ Staff Pengajar Ekonomi Pembangunan Fakultas Ekonomi Unnes

Sampai dengan memasuki gelombang ekonomi keempat saat ini (ekonomi berbasis kreatifitas), dunia pendidikan terus selalu bergerak secara dinamis dalam menciptakan metode pendidikan, media pembelajaran dan sumber belajar yang semakin interaktif dan komprehensif. Hal ini dapat dilihat banyaknya para ahli pendidikan yang telah banyak menciptakan metode-metode belajar yang baru, seperti Cara Belajar Siswa Aktif (CBSA), Cara Belajar Siswa Mandiri (CBSM), Metode Belajar Kumon, Sempoa, dan masih banyak lagi metode yang dirumuskan pada akhir-akhir ini (Oetomo, 2002:119).

Berkembangnya media pembelajaran yang digunakan juga demikian, hal ini dapat dilihat dari beberapa jenis media pembelajaran yang digunakan mulai dari media teks, grafis, foto, video, audio, dan animasi dan terakhir adalah teknologi komputasi multimedia (Triarso, 2004:9). Hal senada juga berkembang pada sumber belajar yang diciptakan, di antaranya sumber cetak, sumber belajar non-cetak, sumber belajar yang berupa fasilitas, sumber belajar yang berupa kegiatan, dan jenis sumber belajar yang berupa lingkungan dari masyarakat (Rohani, 1997:111). Semuanya itu dirumuskan seiring menyongsong dengan program sertifikasi dan pendidikan profesi yang bertujuan agar guru mampu mempermudah siswanya dalam mencernakan secara logis materi yang sudah ditetapkan dalam kurikulum pendidikan untuk mencetak manusia Indonesia yang unggul dan berkualitas di masa kini dan yang akan datang.

Seiring dengan dinamisnya dunia pendidikan dalam menciptakan metode pendidikan, media pembelajaran dan sumber belajar, dewasa ini juga terjadi perkembangan yang tidak kalah pesat dari tiga hal di atas, yaitu format sajian dari proses belajar mengajar. Beberapa format sajian pembelajaran yang sedang

berkembang menurut Triarso (2004:5) yaitu format sajian sistem *drill* dan *practice*, tutorial, *problem solving*, permainan, simulasi, ensiklopedi dan jenis sajian lainnya atau yang dikenal dengan sebutan proses belajar berbasis multimedia.

Proses belajar mengajar berbasis multimedia yang menggunakan media teks, grafis, foto, video, audio, dan animasi, dan komputasi (Triarso, 2004:9) ini, secara umum diartikan sebagai kombinasi teks, gambar, seni grafik, animasi, suara dan video (Oetomo, 2002:120). Aneka media tersebut digabungkan menjadi satu kesatuan kerja yang menghasilkan suatu informasi dengan nilai komunikasi yang tinggi, artinya informasi tidak hanya dapat dilihat sebagai cetakan, melainkan juga dapat didengar, membentuk simulasi dan animasi yang dapat membangkitkan selera dan memiliki nilai seni grafis yang tinggi dalam penyajiannya.

Pesatnya perkembangan model proses belajar mengajar berbasis multimedia di dunia pengajaran bukanlah tanpa alasan, hal ini dapat dilihat dari beberapa studi yang dilakukan oleh beberapa ahli, proses belajar mengajar berbasis multimedia terbukti memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa (Werti, 2004:21). Selain efektif dalam menjelaskan banyak persoalan yang kompleks (Saraswati, 2005:60), cara belajar baru ini juga dipandang hemat waktu (Saraswati, 2002:12), meningkatkan minat siswa, mengurangi kebosanan, dan lebih bersemangat untuk mengembangkan bahan pelajarannya (Rohani, 1997:50).

Namun pada kenyataannya penemuan model pembelajaran di atas belum semuanya digunakan oleh setiap guru mata pelajaran di sekolah-sekolah. Studi terdahulu yang dilakukan oleh Wahyu (2004:92) menyimpulkan bahwa tingkat kreatifitas pengelolaan sumber belajar dan media pembelajaran pada guru di tingkat SMA se-Jawa Tengah masih rendah. Padahal

untuk mencapai mutu pendidikan yang berkualitas, dalam Undang-Undang Guru dan Dosen tahun 2005 merumuskan dengan tegas bahwa setiap guru harus memiliki beberapa kompetensi meliputi kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial dan kompetensi profesional.

Hal senada juga dapat dilihat berdasarkan hasil penelitian terkini tentang profesionalitas guru dan mutu pendidikan yang dilakukan oleh Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Jawa Tengah (2006:20) yang menyimpulkan bahwa kompetensi guru se-Jawa Tengah juga relatif masih rendah. Permasalahan masih rendahnya kompetensi guru di Jawa Tengah di atas antara lain dilatarbelakangi: kualifikasi pendidikan formal guru belum sesuai dengan ketentuan undang-undang, kompetensi guru masih jauh dari apa yang dikehendaki oleh undang-undang, uji sertifikasi guru masih tersendat, kekurangan guru pada semua jenis dan jenjang pendidikan masih cukup banyak, distribusi guru belum merata, masih banyak guru yang mengajar tidak sesuai dengan bidang studinya, kesejahteraan pendidik belum optimal, dan penghargaan terhadap pendidik sangat minim, ditambah peran KKG, MGMP, MGP, MKKS, KKS dan KKP belum optimal.

Permasalahan

Hal di atas tidak lepas dari Masalah pendidikan Indonesia yang masih kompleks. Persoalan besar antara lain menyangkut mutu pendidikan, pemerataan pendidikan, dan manajemen pendidikan. Terkait dengan mutu pendidikan adalah masalah mengenai kurikulum, proses pembelajaran, evaluasi, buku ajar, mutu guru, sarana dan prasarana pendidikan (Drost, 2005:ix).

Tanpa adanya pengembangan kreatifitas, proses belajar mengajar yang digunakan oleh seorang guru secara tepat pada mata pelajaran tertentu, arah

pengembangan mutu pendidikan di negeri ini tidak akan lebih baik walaupun konsep kurikulum yang dirancang, evaluasi yang digunakan, sumber belajar yang dipakai, dan ketersediaan sarana-prasarana yang ada, serta komponen pendidikan yang lainnya telah diupayakan secara maksimal.

Dalam Undang-Undang Guru dan Dosen tahun 2005 menyatakan dengan tegas bahwa setiap guru harus memiliki beberapa kompetensi meliputi kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial dan kompetensi profesional. Berdasarkan latar belakang diatas, makalah ini akan mengkaji tentang kompetensi profesional seorang guru dalam menyongsong program sertifikasi dan pendidikan profesi, yang mana guru menurut latarbelakang diatas masih minim dalam hal mengembangkan kreatifitas dalam proses belajar mengajar, khususnya dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis multimedia.

TINJAUAN PUSTAKA

Potensi vs Kendala

Potensi adalah menemukan perubahan dan kecenderungan seseorang dalam menggunakan media pada proses tertentu untuk mencapai tujuan tertentu (Djohani, 1996:78). Potensi yang dimaksud adalah kekuatan, kesanggupan, kemampuan, dan kecenderungan guru dalam menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia pada proses belajar mengajar mata pelajaran tertentu. Sedangkan kendala secara konseptual menurut Pareno (2005:30) kendala adalah segala halangan, hambatan dan gangguan untuk mewujudkan sesuatu. Adapun kendala yang dimaksud yaitu halangan, rintangan, dan gangguan yang dialami oleh guru dalam menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia pada proses belajar mengajar mata pelajaran tertentu.

Pertanyaannya kemudian adalah seberapa besar, apakah potensi atautkah kendala yang akan mendominasi pada diri guru dalam mengembangkan media pembelajaran, terlebih pembelajaran berbasis multimedia. Tentunya guru akan bertarung antara potensi dan kendala dalam mengembangkan proses belajar berbasis multimedia. Menurut hemat penulis, setiap guru memiliki potensi ke arah ke sana. Namun beberapa kendala juga selalu berkelindan dalam membayangkan-bayangi di setiap guru di negeri ini

Cara pandang ini dilatarbelakangi bahwa setiap media tidak sekedar wahana saling-silang pesan. Media memiliki perangkat teknologi yang merupakan bagian dari teknologi komunikasi. Dengan demikian, media adalah suatu sistem sekaligus juga produk teknologi dan hasil budaya. Sebagai suatu sistem, perkembangan media selalu tidak dapat lepas dari cengjraman interaksi dengan sisem-sistem sosial, politik dan ekonomi, dimana media itu difungsikan, atau lebih jelasnya dalam mengembang media, kendala yang dihadapi oleh pengguna yaitu kendala sistem sosial, kendala sisem politik dan kendala sistem ekonomi.

Kendala sistem sosial

Kendala sistem sosial dalam mengembangkan media yang dimaksud yaitu bagaimana unsur-unsur sistem sosial dalam memandang media. Menurut Talcot Parson (dalam Pareno, 2005;90) unsur-unsur sistem sosial ada sepuluh, yaitu; keyakinan (pengetahuan), perasaan (sentimen), tujuan-sasaran-cita-cita, norma, kedudukan peranan (status), tingkat atau pangkat (rank), kekuasaan atau pengaruh (power), sanksi, sarana atau fasilitas, serta tekanan ketegangan (stress-strain). Sehingga kendala sistem sosial dalam mengembangkan media adalah bagaimana keyakinan atau pengetahuan keagamaan seorang pengguna dalam

memperbolehtidakkan dalam menggunakan media. Kedua, bagaimana perasaan pengguna dalam menggunakan media, apakah terjadi shock therapy atau sebaliknya. Ketiga, bagaimana dengan tujuan, sasaran dan cita-cita masyarakat terhadap pesan yang disampaikan pada media. Keempat, bagaimana norma-norma atau pola-pola yang berlaku di tataran sosial dengan media yang digunakan. Kelima, unsur sanksi yang diberikan kepada pengguna media dari kelompok sosial yang ada dalam menggunakan media. Keenam dan ketujuh, kedudukan peranan (status) sekaligus tingkatan atau pangkat (rank) pencipta media akan berinteraksi dengan dengan konsumen media, jika terjadi diferensiasi dua unsur diatas dengan pengguna, maka produk media tersebut sulit untuk dipahami. Kedelapan, kekuasaan atau pengaruh (power) dari pengguna media yang dimaksud yaitu bagaimana kekuatan pribadi, bagaimana kekuatan intelektual, bagaimana kekuatan ekonomi dan bagaimana kekuatan menajerial (leadership) dalam mempengaruhi kelompok sosial yang disajikan objek penggunaan media. Kesembilan, bagaimana sanksi sosial yang diberikan oleh pengguna media, baik dalam bentuk sanksi moral, material dan fisik. Kesepuluh, bagaimana ketersediaan sarana atau fasilitas kelompok sosial dalam menggunakan media. Dan kendala sistem sosial terakhir yaitu hal yang berhubungan dengan pengembangan media adalah unsur tekanan ketegangan (stress-strain) yang terjadi dalam masyarakat pengguna pada saat penggunaan media. Dari kendala sistem sosial di atas, kita dapat melakukan anatomi bersama, kemana arah sistem sosial kita dalam rangka memompa kreatifitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang ada.

Kendala Sistem Politik

Selain kendala sistem sosial, pengembangan sebuah media juga tidak lepas dari sistem politik yang

terjadi. Hal ini dikarenakan bahwa media memegang peranan penting dalam mempertontonkan dengan jelas realitas yang ada. Dengan mempertontonkan realitas yang ada, seringkali pemilik kekuasaan selalu mengawal kondisi dinamika politik yang terjadi. Sehingga produk-produk media yang ada selalu di dampingi dengan norma/kode etik yang menekan akan produk media yang membuka realitas yang ada, sehingga kekuasaan penguasa akan lebih langgeng. Dari uraian diatas terlihat bahwa sistem politik, juga tidak lepas dari sistem pengembangan media yang ada.

Kendala Sistem Ekonomi

Hal sistemik yang menjadi kendala selanjutnya adalah masalah finansial stsu kendala sistem ekonomi. Keberadaan (pengembangan) media tidak lepas dari sistem kapital yang mendominasi. Ada dua rumusan yang dimunculkan saat ini, pertama, media akan berkembang pesat jika memiliki kepentingan untuk memajukan pemilik kapital sebuah produk tertentu. Kedua, media akan tidak berkembang bila bertolak belakang dengan eksistensi sebuah sistem ekonomi yang berkuasa. Hal ini dapat dilihat media yang memiliki pesan dan menghubungkan makna pesan tersebut dengan ideologi sebuah sistem ekonomi yang ada akan berkembang, namun media yang menghasilkan pesan yang memusuhi ideologi ekonomi yang bertolak belakang, maka yang terjadi adalah sebaliknya. Jadi jelas, bahwa kendala pengembangan media salah satunya adalah adanya kendala sistem ekonomi. Bagaimana dengan kendala sistem ekonomi di lembaga pendidikan kita?

Kendala Teknis

Selanjutnya adalah kendala teknis yaitu kendala yang menghambat perkembangan media yang meliputi; kondisi geografis, kondisi teknologi, kondisi sumber daya

manusia dan kondisi keuangan. Kondisi tersebut berbanding lurus dengan pengembangan kreatifitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang ada.

Kendala geografis adalah terhambatnya distribusi media yang dipengaruhi oleh kondisi geografis yang tidak mendukung, misalnya; tidak ada alat transportasi untuk mendistribusikan media. Terlebih media tersebut dalam bentuk fisik, bahkan non-fisikpun (radio dan televisi) memerlukan pembangunan pusat pemancar dan pembangunan pusat transmisi gelombang.

Kendala teknologi juga tidak dapat diabaikan dalam mengembangkan media. Proses dari persiapan, produksi dan distribusi serta pengembangannya sangat tergantung dari kecanggihan teknologi yang mampu merekayasa media menuju ke arah yang lebih baik.

Dalam proses produksi media (bagian dari pengembangan), sumber daya manusia merupakan faktor yang paling utama. Mulai dari perencanaan, produksi, distribusi, pengguna dan pengelolaannya, manusia memiliki peranan penting dalam hal eksistensi media. Untuk mensiasati kendala sumber daya manusia ini, seringkali dilakukan proses pendidikan, pelatihan, promosi jabatan, penempatan di lembaga-lembaga hilir. Oleh karena itu, kondisi sumber daya manusia, Pareno, mengatakan sebagai kendala utama dalam pengembangan media.

Proses pengembangan media juga tidak lepas dari kondisi keuangan dari lembaga atau individu yang memproduksi media. Alokasi keuangan akan mempengaruhi proses jalannya perencanaan, produksi sampai pengembangannya. Terlebih media yang tidak memiliki daya tarik kepala sponsor, atau media yang hanya mengandalkan sumber modal keuangan dari omset perputaran keuntungan angka penjualan yang telah dikurangi dengan bebas produksi kotor.

SOLUSI

Proses Belajar Berbasis Multimedia

Setelah mengurai tentang kendala yang menyelimuti laju kreatifitas guru, selanjutnya adalah bagaimana mengembangkan proses belajar mengajar berbasis multimedia baik secara kontainnya maupun secara praktisnya. Arifin (2004:9) mengemukakan bahwa multimedia merupakan sebuah media pembelajaran yang secara terintegrasi menggabungkan teks, grafik, gambar, foto, suara (*audio*), video, animasi dan lain-lain dengan melibatkan interaksi antara pengguna (*user*) dan program tersebut dengan menggunakan komputer sebagai piranti penggunaannya.

Uraian multimedia juga terdapat dalam Kamus Istilah Teknologi Informasi dalam Keen (2000:157), multimedia adalah suatu istilah serba guna bagi transmisi dan manipulasi semua bentuk informasi, baik dalam bentuk kata-kata, gambar, video, musik, angka, atau tulisan tangan. Dalam penggunaannya, multimedia memerlukan kemampuan komputer dan kapasitas komunikasi tinggi. Dalam perkembangannya, multimedia tidak hanya digunakan dalam bidang perawatan kesehatan, namun pemanfaatan multimedia telah sampai pada bidang ilmu pengetahuan dan pendidikan.

Adapun multimedia yang dimaksud adalah sebuah media pembelajaran secara terintegrasi menggabungkan teks, grafik, gambar, foto, suara (*audio*), video, animasi, dan lain-lain yang melibatkan interaksi antara pengguna (*guru dan siswa*) dan program tertentu dengan menggunakan komputer sebagai piranti penggunaannya.

Definisi Multimedia Pembelajaran

Perlu ditegaskan bahwa secara umum multimedia pembelajaran merupakan rangkaian dari beberapa jenis

media menjadi satu paket setting media yang digunakan dalam pembelajaran. Arifin (2004:9) mengatakan bahwa multimedia merupakan sebuah media pembelajaran yang secara terintegrasi menggabungkan teks, grafik, gambar, foto, suara (*audio*), video, animasi dan lain-lain dengan melibatkan interaksi antara pengguna (*user*) dan program tersebut dengan menggunakan komputer sebagai piranti penggunaannya.

Dalam Kamus Istilah Teknologi Informasi mendefinisikan multimedia adalah suatu istilah serba guna bagi transmisi dan manipulasi semua bentuk informasi, baik dalam bentuk kata-kata, gambar, video, musik, angka, atau tulisan tangan dalam (Keen, 2000:157). Dalam penggunaannya, multimedia memerlukan kemampuan komputer dan kapasitas komunikasi tinggi. Dalam perkembangannya, multimedia tidak hanya digunakan dalam bidang perawatan kesehatan, namun pemanfaatan multimedia telah sampai pada bidang ilmu pengetahuan dan pendidikan.

Pengertian Proses Belajar Mengajar Berbasis Multimedia

Proses belajar mengajar berbasis multimedia merupakan sebuah program pembelajaran yang secara terintegrasi menggabungkan teks, grafik, gambar, foto, suara (*audio*), video, animasi, dan lain-lain yang melibatkan interaksi antara pengguna (*user*) dan program tersebut dengan menggunakan komputer sebagai piranti penggunaannya (Arifin, 2004:9). Proses belajar mengajar berbasis multimedia akan memberikan keuntungan dua arah dalam pembelajaran, baik bagi siswa maupun bagi guru.

Karakteristik Proses Belajar Mengajar Berbasis Multimedia

Interaksi belajar merupakan bagian paling penting dalam proses belajar mengajar berbasis multimedia. Proses belajar mengajar berbasis multimedia tanpa interaksi atau minim interaksi tidak bisa disebut sebagai pembelajaran berbasis multimedia. Memang seharusnya demikian, bahwa komputer sebagai suatu sarana pembelajaran yang menyediakan banyak fasilitas interaktif dan kita sebagai *developer* harus mampu memanfaatkannya semaksimal mungkin. Secara khusus, karakteristik PBM berbasis multimedia dapat dirumuskan sebagai berikut: bersifat fleksibel, bersifat *self-pacing*, bersifat *content-rich*, bersifat interaktif, dan sesuai kebutuhan-kebutuhan individual (Werti, 2004:4).

Unsur-unsur Penting dalam Proses Belajar Mengajar Berbasis Multimedia

Dalam merancang program multimedia pembelajaran interaktif, ada beberapa unsur penting yang harus diperhatikan, antara lain: kurikulum, *content*, kosmetik, dan instruksional (Werti, 2004:24). Sama halnya dengan pembelajaran pada umumnya, pembelajaran dengan media berpedoman pada kurikulum yang ada. Kejelasan sasaran, tujuan pembelajaran, kaitan antar materi, cakupan serta struktur materinya sesuai dengan kurikulum yang ada. Isi materi (*content*) meliputi validitas materi, kecukupan materi, keluasan dan kedalaman materi, urgensi tiap materi, serta jaminan keaktualannya bagi pembelajaran siswa. Materi program multimedia harus memiliki tingkat keaktualan dan kompleksitas yang tinggi. Hal ini sesuai dengan fasilitas yang tersedia dalam PBM berbasis multimedia. *Cosmetic* maksudnya adalah polesan untuk tampilan atau desain program, sehingga bagus dan menarik untuk dinikmati. *Cosmetic* meliputi ukuran gambar dan *font*, warna, suara dan musik. Dalam multimedia pembelajaran interaktif, pengguna akan berada dalam setting belajar mandiri,

maka PBM berbasis multimedia harus menyediakan instruksional yang memadai sebagai panduan pengguna. Instruksional meliputi format sajian, program PBM multimedia, langkah-langkah pembelajaran, penjelasan materi, logika berpikir, interaktivitas, pemberian contoh, pemberian motivasi, serta pemanfaatan fasilitas media yang tersedia.

Multimedia sebagai Media Interaksi Efektif

Interaksi efektif terjadi apabila interaksi tersebut dapat merangsang pengguna untuk menemukan atau mencoba hal-hal baru, mengeksplorasi materi, bereksperimen dan lain-lain (Purwanto, 2004:49). Pendek kata, interaksi yang baik adalah interaksi yang mendorong terjadinya pembelajaran yang efektif. Ada beberapa langkah yang perlu diperhatikan untuk menciptakan interaksi, yaitu sebagai berikut. *Pertama*, memancing pengguna untuk menjawab pertanyaan yang membutuhkan pemikiran dan pemahaman mendalam. *Kedua*, membuat pengguna sibuk dengan simulasi. *Ketiga*, memberikan umpan balik untuk setiap respon dari pengguna. *Keempat*, Mengizinkan pengguna untuk mengontrol alur dan kecepatan instruksi. *Kelima*, memancing pengguna untuk memberikan komentar atau tanggapan. *Keenam*, memberikan keleluasaan bagi pengguna dalam menjalankan program (Purwanto, 2004:50).

Input Proses Belajar Mengajar Berbasis Multimedia

Menurut (Werti, 2004:25), pengguna memerlukan beberapa input, yaitu *keyboard*, *mouse*, *touch screen*, *voice input*, dan *joy stick*. *Keyboard* merupakan input yang mudah digunakan dan familiar dengan pengguna. Jaringannya (*link*) juga otomatis tersedia di komputer, sehingga pengguna mudah mengoperasikannya.

Keyboard juga memungkinkan pengguna untuk memberikan respon pendek maupun panjang. Dalam penggunaannya, pengguna (apalagi yang pemula) seringkali harus bolak-balik melihat ke layar dan *keyboard* untuk memberikan masukan yang sesuai. Dengan aktifitas serupa itu, maka sangat terbuka kemungkinan terjadi salah pengetikan, *input keyboard* yang bervariasi, selain dapat menimbulkan kesalahan pengetikan juga membuat proses pemrograman menjadi lebih rumit. Akan tetapi, kesalahan-kesalahan semacam itu akan dapat diatasi seiring dengan frekuensi latihan operasional oleh pengguna.

Format Sajian Proses Belajar Mengajar Berbasis Multimedia

Proses belajar mengajar berbasis multimedia memiliki beberapa bentuk format sajian, yaitu: *drill and practice*, *tutorial*, *problem solving*, simulasi, permainan, ensiklopedi dan multimedia (Triarso, 2004:4-9).

Jenis Media yang digunakan dalam PBM Berbasis Multimedia

Dalam proses belajar mengajar berbasis multimedia kita dapat mengkombinasikan berbagai macam bentuk dan jenis media menjadi suatu setting pembelajaran. Jenis media yang sering digunakan dalam proses belajar mengajar berbasis multimedia adalah: teks, grafis, foto, video, audio, dan animasi.

Prosedur Pengembangan PBM Berbasis Multimedia

Dalam prosedur pengembangan proses belajar mengajar berbasis multimedia, hal-hal yang perlu dilakukan oleh pengguna model ini meliputi melakukan analisis kebutuhan, merancang desain, menyusun naskah,

membuat format naskah multimedia, merencanakan produk.

Evaluasi Proses Belajar Mengajar Berbasis Multimedia

Untuk mendapatkan produk proses belajar mengajar berbasis multimedia yang sempurna, maka sangat perlu diadakan evaluasi terhadap pemanfaatan program tersebut. Evaluasi dalam proses belajar mengajar berbasis multimedia dilakukan melalui empat tahapan, yaitu melalui penilaian ahli, penilaian individu, penilaian kelompok kecil, kemudian penilaian oleh kelompok besar (Triarso, 2004:8). Penilaian bertahap ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui setiap detail kekurangan dan kelemahan dari program yang telah jadi. Masukan dari seluruh *environment* pengguna akan membantu kelayakan program dibandingkan bila hanya dari satu sisi *environment* saja.

Keefektifan Penggunaan Proses Belajar Mengajar Berbasis Multimedia Bagi Pembelajaran Siswa

Proses belajar mengajar berbasis multimedia dipandang berbeda dari media lain, karena di dalamnya memuat bermacam-macam media yang dikoordinasikan secara integratif, yaitu teks, grafik, gambar, foto, audio, video, dan animasi. Di samping itu, materi yang terdapat dalam proses belajar mengajar berbasis multimedia juga dikemas dengan bagus dan menarik akan menimbulkan suasana senang pada saat pembelajaran siswa berlangsung. Dengan rasa senang yang timbul pada dirinya, siswa akan lebih menarik untuk mempelajari dan mendalami materi, sehingga belajar yang dilakukan menjadi lebih bermakna.

Penutup Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis permasalahan tentang mandulnya kreatifitas guru dalam mengembangka media pembelajaran berbasis multimedia di era meyongsong program sertifikasi dan pendidikan profesi saat ini, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut;

Pertama, guru dalam mengembangkan kreatifitas dalam menyongsong program sertifikasi dan pendidikan profesi mengalami beberapa kendala teknis dan kendala sistemik. Kendala sistem yang ditemui meliputi kendala sisem-sistem sosial, politik dan ekonomi. Sedangkan kendala teknis yang ditemui meliputi; kondisi geografis, kondisi teknologi, kondisi sumber daya manusia dan kondisi keuangan.

Kedua, dalam memacu kreatifitas guru dalam meyongsong program sertifikasi dan pendidikan profesi, guru harus mampu mengembangkan proses belajar mengajar berbasis multimedia. Adapun prosedur dalam mengembangkan proses belajar mengajar berbasis multimedia yang harus dilakukan guru adalah melakukan analisis kebutuhan, merancang desain, menyusun naskah, membuat format naskah multimedia, merencanakan produk.

Saran

Berdasarkan hasil hasil analisis di atas, maka saran atau rekomendasi yang dapat diberikan adalah sebagai berikut ini:

1. Guru perlu aktif dalam mencari dan menggunakan sumber belajar baik dalam bentuk sumber cetakan, sumber non-cetak, sumber fasilitas dan sumber kegiatan untuk pengayaan materi pengajaran pada setiap mata pelajaran.

2. Guru perlu aktif dalam mencari dan membuat media pembelajaran dari sumber belajar yang didapatkan agar sajian proses belajar mengajar lebih menarik.
3. Guru perlu aktif dalam mengikuti pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis multimedia.
4. Sekolah memfasilitasi Pengembang proses belajar mengajar berbasis multimedia dengan cara menyelenggarakan pelatihan pembuatan media pembelajaran, pelatihan multimedia dan menyediakan media pembelajaran seperti VCD pembelajaran dan yang lainnya.
5. LPTK khususnya Jurusan atau Prodi Pendidikan yang membidangi mata pelajaran diharapkan dapat melakukan inovasi yang bersifat menambah keterampilan lulusannya dalam mengembangkan PBM berbasis multimedia.

Daftar Pustaka

- Arifin, R Sjakyakirti. 2004. *Pemilihan Media dan Pola Interaktifitas pada Program Multimedia Instruksional*. Jakarta. Pustakom.
- Drost. 2005. *Dari KBK (Kurikulum Bertujuan Kompetensi sampai MBS (Manajemen Berbasis Sekolah)*. Jakarta: Penerbit Buku Kompas.
- Djohani. 1996. *Metode Pembangunan Desa Partisipatif*. Yogyakarta: Pustaka LP3S Indonesia.
- Keen, Peter GW. 2000. *Kamus Istilah Teknologi Informasi Bagi Manajer*. Yogyakarta. Andi.
- Oetomo, Budi S. 2002. *e-Education: Konsep dan Aplikasi Internet Pendidikan*. Yogyakarta. Andi.
- Rohani, Ahmad. 1997. *Media Instruksional Edukatif*. Jakarta. Rineka Cipta.
- Sarasawati. 2002. *Pengembangan Media Pembelajaran Melalui KKG-PKG Oleh Guru-Guru SD di Wilayah*

- Dabin IV Kecamatan Ngaliyan Kota Semarang.
Skripsi. FIP Unnes
- Saraswati, Erni. 2005. 'Keefektifan Penggunaan Vcd Pada Mata Pelajaran Biologi Untuk Kelas 2 Semester II SMA N 4 Semarang Tahun Pelajaran 2005'. Skripsi. Semarang. FIP-KTP Unnes.
- Sudjana. 2002. Media Pengajaran. Bandung. Sinar Baru Algensindo Offset
- Diknas. 2006. Profesionalitas Guru dan Mutu Pendidikan di SMA se Jawa Tengah. Dinas Pendidikan. Kebudayaan Propinsi Jawa Tengah tahun 2006. (tidak diterbitkan).
- Triarso, Agus. 2004. Dasar-Dasar Instruksional Penulisan Naskah Multimedia. Makalah disajikan dalam Seminar Multiemdia di Bandungan, Semarang. 12 Agustus 2004. (tidak diterbitkan).
- 2004. Prinsip-Prinsip Penulisan Naskah. Makalah disajikan dalam Seminar Multiemdia di Bandungan, Semarang. 12 Agustus 2004. (tidak diterbitkan).
- Werti, Lilik. 2004. Analisis Kurikulum dan Peta Konsep. Semarang. BPM
- 2004. Pengenalan Multimedia Interaktif Pembelajaran. Semarang. BPM
- Wahyu. 2004. Model Pengelolaan Sumber Belajar dan Media Pembelajaran pada Guru di Tingkat SMA se-Jawa Tengah. Dinas Pendidikan. Kebudayaan Propinsi Jawa Tengah tahun 2006 (tidak diterbitkan).
- Undang-undang Guru dan Dosen tahun 2005