

Evaluasi Manajemen Media Pembelajaran Pada Madrasah Ibtidaiyah

Ahmad Zaenuri*¹, Saepuloh²

¹ Universitas Islam Radeb Fatah Palembang, Indonesia

² Universitas Islam Nisantara Bandung, Indonesia

e-mail: ahmadzainuriin@radenfatah.ac.id, drsaepuloh81@gmail.com


Submitted: 15-11-2022

Revised : 12-12-2022

Accepted: 30-12-2022

ABSTRACT. This scientific work is presented to obtain or provide insight into the evaluation of learning media management at Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 Palembang. The method used in this scientific work is to review literature that is relevant to the evaluation of learning media management. The results of this study illustrate that the evaluation of learning media management on media can be carried out methodically and systematically. Evaluation is a step that must be taken in evaluating the management of learning media in an educational institution. In this study, evaluation can be said to be very important. Given that this evaluation is to ensure that the teaching materials used are of guaranteed quality and can carry out their functions to achieve real teaching and learning goals. Evaluation of learning media management can be done in several ways, such as (1) overall initial assessment, namely: (a) expert assessment, (b) individual assessment and (c) individual assessment, small evaluation group, and (2) trial field. Not only that, the results of this study illustrate that the teaching materials used must be evaluated at the beginning of use even before being used or used evenly to avoid fatal (serious) vulnerabilities and damage.

Keywords: Evaluation, Management, Learning Media.

 <https://doi.org/10.31538/munaddhomah.v3i3.267>

How to Cite Zainuri, A., & Saepuloh, S. (2023). Evaluasi Manajemen Media Pembelajaran Pada Madrasah Ibtidaiyah. *Munaddhomah: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 3(3), 255-263.

PENDAHULUAN

Sejalan dengan berkembangnya Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK), dalam lingkup pendidikan bisa bergerak maju begitu aktif, terutama merancang semakin banyak media, metode, dan strategi serta proses kegiatan belajar mengajar. untuk mempelajari (Arif et al., 2021; Jauhari, 2018). Media pembelajaran begitu diperlukan guna menunjang proses kegiatan belajar mengajar, selain untuk mentransformasi kegiatan pembelajaran (Sanjaya, 2016). Dalam dunia pendidikan, materi pembelajaran tidak dapat dipisahkan dan menjadi satu kesatuan dari metode pembelajaran yang dipakai. Media pembelajaran ialah bagian dari elemen pembelajaran yang dinamis dan tempatnya begitu dibutuhkan guna bisa membantu menyediakan data begitu lengkap, lebih konkrit dan lebih menarik bagi siswa sekolah. Perkembangan fasilitas pembelajaran adalah bagian dari bentuk usaha untuk meningkatkan kualitas kegiatan pembelajaran yang hasil akhirnya bisa menghasilkan mutu hasil belajar siswa (Rohendi, 2010).

Mengembangkan materi pembelajaran yang bermutu pastinya membutuhkan perencanaan yang begitu terencana dan support dari sumber daya yang bermutu pula. Dalam merancang dan mengembangkan bahan ajar, dibutuhkan proses yang konkrit dan sistematis, berpedoman pada prinsip-prinsip (Daulay, 2014; Sanjaya, 2015). Desain Sistem Instruksional. Sistemik artinya dilaksanakan secara konsisten (seringkali dengan tahapan-tahapan tertentu), sedangkan sistem

artinya global (keseluruhan) atau global (Sirojuddin et al., 2022). Proses sistematis menurut model ADDIE ini memiliki beberapa tahapan, seperti analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Pengembangan bahan ajar dapat menggunakan tahapan pengembangan instruksional. Pengembangan pendidikan bisa berlangsung melalui fase desain, produksi dan evaluasi formatif (Suparman, 2004)(Mardianto et al., 2022).

Evaluasi adalah langkah wajib. Oleh hal tersebut, produk multimedia pembelajaran yang dicapai bisa dikatakan terjamin mutunya dan mampu menjalankan fungsinya guna mencapai tujuan belajar mengajar (Ilmi et al., 2021). Pengembangan bahan ajar harus sistematis dan berorientasi pada siswa. Pengembangan alat bantu pembelajaran ini bisa dibagi menjadi tiga tahap utama, yaitu: (1) tahap desain, (2) tahap produksi, dan (3) tahap evaluasi. Berlandaskan pada prinsip pengembangan desain pembelajaran, pengembangan bahan ajar berlangsung melalui desain meliputi: analisis kebutuhan, persiapan. Pratinjau Konten Multimedia (GBIM) dan Deskripsi Perangkat Keras (JM), menulis skrip, melakukan produksi, dan mengevaluasi. Bahkan, beberapa jenis materi pembelajaran memerlukan langkah-langkah yang lebih rinci dan spesifik. Pengembangan bahan ajar dapat dilakukan dengan: (1) membuat atau menulis sendiri, yang merupakan cara ideal untuk mengembangkan bahan ajar, (2) dengan memodifikasi metode pembelajaran yang sudah ada di pasaran untuk kebutuhan belajar sekolah, atau (3) mengadaptasi/menggunakan secara keseluruhan atau sebagian dengan melengkapi instruksi penelitian tentang penggunaan alat peraga yang sudah tersedia di pasaran (Ahmad Riva, 2007).

Review penting karena kebanyakan orang percaya bahwa begitu mereka merancang materi belajar mengajar, mereka dijamin 100%. Hipotesis ini sendiri bisa digambarkan karena sebagai pengembang bahan ajar secara tidak langsung mengevaluasi bahan ajar yang dikembangkan. Jadi secara singkat permasalahan yang akan dibahas dalam kajian ini adalah bagaimanakah evaluasi manajemen media pembelajaran di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 Palembang?, Merujuk pada permasalahan tersebut tersebut, kajian ini bertujuan guna mendapatkan gambaran mengenai evaluasi manajemen media pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Metode yang dipakai dalam kajian ini memakai metode atau pendekatan penelitian kepustakaan, penelitian kepustakaan atau library research dapat dipahami sebagai rangkaian kegiatan yang berkaitan dengan metode pengumpulan data kepustakaan, kepustakaan, membaca, mencatat dan mengolah dokumen kajian. Dalam desk-based research, ada beberapa ciri utama yang harus diperhatikan seorang penulis, antara lain: Pertama, apakah penulis atau peneliti berhadapan dengan teks (nash) atau data digital secara langsung. Kedua, data di perpustakaan bersifat 'out of the box', artinya peneliti tidak turun langsung ke lapangan karena berhadapan turun langsung ke perpustakaan. Ketiga, data perpustakaan umumnya merupakan sumber sekunder, dalam arti peneliti memperoleh dokumen atau data dari sumber yang lebih tua daripada data asli dari data tangan pertama di lapangan. Keempat, keadaan data di perpustakaan tidak dibatasi oleh ruang dan waktu. Berdasarkan hal tersebut, pengumpulan data dalam penelitian dilakukan dengan meninjau dan/atau menelusuri sejumlah jurnal, buku dan literatur (cetak dan elektronik) serta sumber data dan/atau informasi lain yang dianggap relevan dengan penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Manajemen Evaluasi Media Pembelajaran

Alat bantu belajar yang masih dalam versi ini disebut dengan prototype. Evaluasi Manajemen Media Pembelajaran merupakan salah satu kegiatan untuk mengevaluasi Prototipe Media Pembelajaran sebelum dipakai oleh sasaran. Arketipe adalah langkah awal atau contoh bahan belajar mengajar sebelum bahan belajar mengajar tersebut direproduksi guna tujuan belajar mengajar. Oleh karena itu, pengujian prototipe media pembelajaran ialah bagian dari proses

evaluasi. Evaluasi definitif ialah kegiatan terstruktur guna menetapkan atau merancang keputusan tentang sejauh mana tujuan program diraih. Selanjutnya, penilaian ialah interpretasi yang berasal dari data kuantitatif. Data kuantitatif ini ialah hasil pengukuran. Untuk menginterpretasikan data kuantitatif, dibutuhkan ciri yang telah ditetapkan dari awal (Kurniawati, 2011).

Definisi lainnya, evaluasi merupakan suatu proses mengumpulkan dan memberikan informasi kepada pengambil keputusan. Jadi evaluasi merupakan proses mengumpulkan informasi mengenai bagaimana suatu hal bekerja, yang kemudian dipakai guna mengidentifikasi solusi yang cocok untuk membuat keputusan. Evaluasi merupakan suatu kegiatan guna menilai mutu dari apa yang terjadi (Kurniawati, 2011)(Arifin, 2009; Rofiq & Nadliroh, 2021). Untuk mendapatkan mutu yang akan dinilai, dibutuhkan suatu ciri. Maka dari itu, evaluasi adalah kegiatan menilai suatu atas dasar ciri atau tujuan yang sudah ditentukan sebelumnya dengan tujuan guna mengambil keputusan tentang suatu yang akan dievaluasi. Pelaksanaan evaluasi meliputi proses pengukuran dan evaluasi. Berbagai karakteristik proses penilaian media belajar mengajar adalah: (1) menjadi proses yang tersusun, dilaksanakan begitu sering dalam semua kegiatan perkembangan, (2) bertujuan guna mengumpulkan data dan informasi, ketepatan pengambilan keputusan, dan (3) guna mengetahui sejauh mana tujuan belajar mengajar yang sudah dicanangkan dari awal telah tercapai (Rahmat, 2019; Setiadi, 2016).

Tujuan dan prinsip-prinsip evaluasi media pembelajaran

Tujuan mengevaluasi atau menguji prototipe media pembelajaran ialah: (1) guna mengetahui efektif tidaknya media pembelajaran, (2) mengevaluasi apakah media pembelajaran hemat biaya ditinjau dari hasil pembelajaran siswa, (3) paham apakah media pembelajaran sudah memberikan kontribusi terhadap hasil belajar siswa, (4) mengetahui apakah isi pelajaran disajikan dengan benar menggunakan alat peraga, dan (5) mengetahui tanggapan siswa. Pelaksanaan tes penilaian media pembelajaran harus memperhatikan prinsip-prinsip sebagai berikut: (Kurniawati, 2011) 1) Apakah media pembelajaran berperan dalam menaikkan efektivitas komunikasi? 2) Keaslian dan keakuratan isi, ketepatan dan relevansi aspek belajar mengajar dan aspek komunikasi. 3) Pertimbangan praktis, yaitu alat peraga yang diidentifikasi untuk digunakan dalam kegiatan belajar mengajar. 4) Unsur manusia, harus sesuai dengan ciri dan kebutuhan siswa, serta tersedianya staff/operator khusus untuk penggunaannya (Azis et al., 2022; González-Calatayud et al., 2021).

Kriteria evaluasi media pembelajaran

Evaluasi adalah proses menilai sesuatu berdasarkan suatu standar. Penilaian bahan ajar adalah proses mengevaluasi bahan ajar berkaitan dengan kriteria juga tujuan yang sudah ditentukan, dengan tujuan untuk mengambil keputusan tentang mata pelajaran yang akan dinilai. Oleh karena itu, evaluasi media pembelajaran dapat diselenggarakan dengan mengevaluasi media berdasarkan standar. Demikian pula evaluasi bahan ajar tidak bisa dianggap enteng, tetapi harus berdasarkan standar tertentu (Al-Shanawani, 2019).

Kriteria adalah ukuran yang dipakai sebagai kriteria atau minimal untuk memilih atau mengevaluasi sesuatu. Maka dari itu, setiap kegiatan evaluasi memerlukan penggunaan kriteria evaluasi dalam analisis data dan pengambilan keputusan. Ada banyak sumber untuk menentukan kriteria evaluasi buku teks, termasuk: (1) alat bantu belajar (jukfat), (2) konsep atau teori yang mendasari konstruksi buku teks, (3) mempelajari dan mengkomunikasikan hasil penelitian di bidang ini telah diterbitkan, atau Pada seminar, (4) Dukungan dari ahli materi dan ahli di bidang pembelajaran dan komunikasi (review ahli) (Ega, 2016).

Ketika menentukan kriteria evaluasi atau mengevaluasi bahan ajar, beberapa faktor harus dipertimbangkan: (1) kebutuhan, keinginan, dan nilai; (2) ketepatan penggunaan bahan ajar; (3) mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Maka dari itu, penilaian bahan ajar harus mempertimbangkan standar sebagai standar untuk mengukur kualitas bahan ajar. (Ega, 2016)

Ada tiga kriteria utama untuk mengevaluasi materi pendidikan (perangkat lunak), yaitu: (1) kualitas isi dan tujuan, (2) kualitas pengajaran, dan (3) kualitas teknologi. Kualitas isi dan tujuan (quality of content and goals) dalam kaitannya dengan akurasi, kepentingan, kelengkapan,

keseimbangan, minat/perhatian, keadilan, kesesuaian dengan keadaan pikiran murid. Kualitas pengajaran dikaitkan dengan memberikan kesempatan belajar dan dukungan bagi siswa, peningkatan kualitas, fleksibilitas pedagogis, hubungan dengan program akademik lainnya, kualitas sosial, interaksi pedagogis, pada kualitas tes dan penilaian, dapat berdampak pada siswa dan dapat berdampak pada guru dan pembelajaran. Kualitas teknis berkaitan dengan keterbacaan, kemudahan penggunaan, kualitas tampilan/cetak, kualitas pemrosesan respons, kualitas manajemen program, dan kualitas dokumen (MKDP, 2011)

Jenis dan prosedur evaluasi media pembelajaran

Ada dua jenis atau metode penilaian materi pendidikan, yaitu penilaian formal dan penilaian sumatif. Penilaian formatif adalah penilaian yang mengumpulkan data dan informasi selama pengembangan bahan ajar. Idealnya, evaluasi lembar ini dilakukan pada setiap tahap pengembangan kendaraan, mulai dari tahap penulisan, dari pembuatan skrip hingga prototipe. Data dari tinjauan ini digunakan untuk melatih dan memodifikasi kendaraan pembelajaran prototipe. Apabila hasil penilaian menunjukkan bahwa bahan ajar banyak terdapat kesalahan atau kekurangan, maka perlu segera dikoreksi. (Kurniawati, 2011). Evaluasi formatif mencakup perbaikan atau penyempurnaan produk atau program yang sedang dikembangkan. Penilaian formatif adalah proses pengumpulan data tentang efektivitas dan efisiensi media pembelajaran dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Selain itu, penilaian formatif adalah proses penyediaan dan penggunaan informasi sebagai dasar pengambilan keputusan untuk meningkatkan kualitas produk atau program pendidikan. Data ini dimaksudkan untuk memperbaiki dan menyempurnakan materi pendidikan yang dikembangkan agar lebih berkualitas. Jadi, bentuk evaluasinya adalah pelatihan dan perbaikan produk atau sistem agar produk atau sistem tersebut lebih berkualitas (Matondang et al., 2019).

Pengujian prototipe media pembelajaran adalah proses penilaian yang menggunakan alat tertentu sebagai alat untuk mengevaluasi media prototipe sebelum digunakan oleh siswa. Berdasarkan hasil evaluasi isi, aspek pembelajaran dan media, diputuskan untuk memperbaiki dan menyempurnakan media pembelajaran. Oleh karena itu, pengujian mendukung pembelajaran pola dasar sebagai bagian dari penilaian formatif. Penilaian formatif adalah proses penyediaan dan penggunaan informasi untuk pengambilan keputusan guna memperbaiki dan meningkatkan kualitas bahan ajar yang telah dikembangkan.

Prototipe bahan ajar harus dievaluasi atau diuji untuk mengumpulkan data dan informasi untuk perbaikan dan penyempurnaan sehingga benar-benar sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa. Pengumpulan data dan informasi, khususnya: (1) aspek pembelajaran yang berkaitan dengan penggunaan bahan ajar; (2) isi atau isi materi pembelajaran; dan (3) aspek komunikasi, dalam hal ini kualitas fisik materi pembelajaran (Kurniawati, 2011).

Penilaian sumatif dilakukan pada saat dilakukan pengembangan efektif penunjang pembelajaran berupa gelar magister siap pakai di lapangan. Tujuan penilaian ini adalah untuk mengetahui kegunaan alat peraga tersebut, terutama dalam kaitannya dengan kinerja program lain. Penilaian akhir ini akan memberikan informasi tentang keberhasilan atau kegagalan kegiatan pelatihan yang dilakukan, atau keberhasilan penggunaan alat pelatihan selama pelatihan di tempat kerja. Evaluasi terpadu bertujuan untuk menunjukkan bahwa produk dan sistem yang dikembangkan benar-benar baik (Warsita, 2008). Dengan demikian, skor akhir merupakan ukuran penilaian hasil belajar siswa setelah menggunakan perangkat pendidikan di akhir kursus dan di akhir program. (Kurniawati, 2011)

Evaluasi sumatif adalah penilaian yang dilakukan untuk menjawab pertanyaan apakah suatu produk atau program berkualitas baik. Oleh karena itu, putuskan apakah Anda ingin terus menggunakan materi pelatihan. Dalam bentuk akhirnya, setelah diedit dan disempurnakan, ia mengumpulkan data untuk menentukan apakah materi pendidikan yang dihasilkan sesuai untuk digunakan dalam situasi yang dijelaskan. Jenis tinjauan materi kursus ini disebut penilaian sumatif. Dalam perkembangannya, media pembelajaran seringkali menitikberatkan pada kegiatan penilaian

formal. Melalui kajian ini, diharapkan konstruksi materi pendidikan tidak hanya dianalisis secara teoritis tetapi juga diuji praktiknya di lapangan (Kurniawati, 2011).

Evaluasi Manajemen Media Pembelajaran Pada Madrasah Ibtidaiyah 1 Palembang Media Visual

Media visual bisa menunjukkan seberapa dekat isi dokumen yang disajikan dengan fakta. Media visual bisa ditampilkan dalam beberapa bentuk, yaitu media visual yang menampilkan gambar-gambar statis dan media visual yang menampilkan gambar atau simbol bergerak (Setyosari, 2005). Dari pengamatan penulis di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 Kota Palembang, dengan menggunakan media ini guru dapat memantau siswa dengan cermat dan juga agar siswa dapat fokus dalam memahami pembelajaran. Seiring dengan kemajuan teknologi, mahasiswa juga perlu beradaptasi dengan kondisi saat ini. Jika siswa tidak mengikuti materi pembelajaran yang semakin kompleks, mereka akan tertinggal. Adanya bahan ajar akan membuat siswa lebih aktif dan mampu memahami semua pelajaran yang diberikan. Media visual ini dapat menampilkan gambar-gambar agar bisa gampang dimengerti oleh peserta didik.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat dipahami bahwasannya alat peraga sangat bermanfaat dalam pembelajaran karena merupakan sarana untuk membantu siswa agar lebih aktif dalam belajar. Media pembelajaran memiliki nilai tambah dalam proses belajar mengajar. Sistem belajar mengajar konvensional akan berubah dengan munculnya media pembelajaran. Agar media pembelajaran dapat memainkan perannya, jangan sembarangan menggunakan media pembelajaran. Guru juga harus mahir dalam penggunaan bahan ajar, nantinya penggunaan bahan ajar yang dipilih juga akan diajarkan, karena pembelajaran justru dapat menunjang pembelajaran dan tidak menghambat proses belajar mengajar.

Audio Visual

Media audiovisual dapat mengungkapkan objek dan peristiwa yang identik dengan keadaan sebenarnya. Materi audiovisual, ketika siswa tidak mengerti, mereka akan bertanya kepada guru. Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 Kota Palembang sebagai guru kelas tidak hanya menggunakan alat peraga, komputer dan Microsoft Power Point, tetapi masyarakat juga menggunakan alat bantu audio visual untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang pembelajaran.

Selama belajar di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 Palembang, semua guru harus menggunakan alat bantu audiovisual. Tujuannya agar siswa mampu memahami pembelajaran dengan menggunakan media. Menggunakan media audiovisual dapat membantu siswa lebih cepat memahami. Misalnya, ketika guru memberikan pekerjaan rumah kepada siswa untuk memahami pembelajaran dengan menggunakan peralatan audiovisual untuk pelajaran yang dipimpin guru. Dengan bahan ajar, proses belajar mengajar dapat dibuat lebih efisien, nyaman dan tidak memakan banyak waktu. Berbagai jenis materi pendidikan dapat digunakan untuk mendukung kegiatan belajar mengajar, dan salah satu jenis materi pendidikan yang memakai perkembangan TIK adalah audiovisual. Dengan menggunakan indera pendengaran dan penglihatan untuk menyerap pesan dari alat bantu visual, penggunaan perangkat audiovisual dapat meningkatkan konsentrasi dan memori siswa.

Komputer

Dalam hal ini, materi pembelajaran berbasis komputer sangat bermanfaat bagi khalayak tersebut. Penggunaan komputer sebagai alat bantu belajar harus memperhatikan kesesuaiannya dengan tujuan pedagogis, misalnya penggunaan komputer sebagai alat bantu belajar pada mata kuliah tematik. Seorang guru yang menafsirkan materi dengan menggunakan metode ceramah yang membutuhkan waktu dan keterampilan dapat dianggap cukup untuk mengatur kata-kata sehingga siswa dapat memahaminya. Namun pada kenyataannya siswa lebih cepat bosan jika hanya mendengarkan, begitu juga dalam proses menghafalnya siswa sulit untuk mengulang

kembali isi cerita yang dituturkan. Hal ini tidak sama dengan memberikan materi dengan menggunakan perangkat pembelajaran yang terkomputerisasi (Warsita, 2008).

Dari pengamatan, peneliti dapat menyimpulkan bahwa media tertentu yang digunakan oleh guru dapat membantu siswa memahami proses pembelajaran. Siswa Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 Kota Palembang mampu memahami pembelajaran dan menemukan bahwa pembelajaran meningkat setelah guru menggunakan media sebagai alat pembelajaran. Sangat menarik, mudah dipahami dan tidak mudah dilupakan, begitu mereka masuk kelas, guru mengajak siswa untuk mengamati proses pembelajaran yang sedang berlangsung. Dengan perannya sebagai penunjang proses belajar mengajar di sekolah, komputer akan mampu mendukung terselenggaranya proses komunikasi interaktif antara guru, siswa dan bahan ajar, sesuai dengan kebutuhan suatu kegiatan belajar. Kondisi berbantuan komputer terutama berkaitan dengan strategi pembelajaran yang dikembangkan, dimaksudkan untuk membantu dan memfasilitasi siswa untuk memperoleh pengetahuan yang dibutuhkan untuk bekerja.

Siswa lebih antusias menggunakan fasilitas komputer karena saat ini komputer sudah menjadi hal yang biasa di kalangan anak-anak mereka, mereka sudah sangat akrab dengan teknologi. Seperti kita ketahui, zaman globalisasi telah berlalu. Ini membuka semua pintu intuitif siswa tidak hanya melalui buku tetapi juga melalui komputer. Penggunaan TIK yang ada juga dapat meningkatkan kualitas pendidikan, termasuk membuka akses yang lebih besar terhadap pengetahuan dan menyediakan pendidikan yang berkualitas.

Dengan TIK, guru dapat memanfaatkan berbagai alat untuk memudahkan mereka menyampaikan materi dalam proses pembelajaran. Peran TIK dinilai sangat penting dalam dunia pendidikan. Pendidikan suatu bangsa adalah ukuran dari kemampuan suatu bangsa. Diharapkan dengan pemanfaatan TIK, guru dapat meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia. dan dengan bantuan komputer ini, anak-anak tidak ketinggalan zaman.

Microsoft Power Point

Menurut pengamatan penulis, penggunaan media ini dapat menciptakan kondisi yang menguntungkan bagi kehidupan siswa. Dengan adanya materi edukatif, pembelajaran yang membosankan dapat dihilangkan di dalam kelas. Manfaat terpenting dari media adalah berfungsi sebagai saluran informasi atau bahan belajar verbal (ceramah) dan merangsang perhatian dan kimia siswa. Memberikan materi verbal dapat dengan cepat membuat siswa jengkel. Hal ini dikarenakan guru secara monoton memberikan tugas pada setiap mata pelajaran. Selain membuat siswa lebih pasif, interaksi antara guru dan siswa hanya bersifat satu arah.

Dalam pengadaan bahan ajar untuk memenuhi kebutuhan dan kekurangan bahan ajar di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 Palembang, beberapa upaya telah dilakukan dengan beberapa alternatif upaya dan metode pengadaan perbaikan kendala pendanaan Madrasah. Penting untuk memenuhi kebutuhan kendaraan yang tidak ada, serta mengganti kendaraan yang rusak atau hilang. Menjaga dan memperhatikan persediaan media agar produksi media tetap sesuai jadwal dan memenuhi kebutuhan pembelajaran. Penyediaan media juga harus sesuai dengan dana, tergantung pada potensi madrasah (Hafid & Barnoto, 2022; Rustiana & Ma'arif, 2022).

Selain itu, selalu dilakukan pemeriksaan berkala untuk menilai apakah mobil bekas tersebut layak atau tidak, masih ada yang perlu dibeli atau tidak. Dalam hal pembelian media, kebijakan sekolah diperlukan untuk memberikan solusi yang sepenuhnya didanai dan dianggarkan dalam rencana operasional sekolah, secara bergilir triwulanan, periode, tahun, dan tahun-tahun berikutnya (Villarrol et al., 2018).

Langkah membeli mobil di madrasah ini adalah menyusun rencana anggaran biaya. Selanjutnya menentukan apakah media tersebut cocok untuk program, RPP, program. Kemudian, tinjau dana, sesuaikan ketersediaan dana dan pilih berapa yang ingin Anda simpan. Adapun langkah-langkah POS untuk pembelian bahan ajar adalah sebagai berikut: (Suparman, 2004), menerima semua usulan pembelian bahan ajar oleh masing-masing unit kerja atau kekurangan bahan ajar, Menyusun rencana studi kebutuhan media untuk jangka waktu tertentu, Mengintegrasikan rencana permintaan yang telah disiapkan dengan fasilitas yang ada,

mengintegrasikan rencana kebutuhan ke dalam dana atau anggaran sekolah yang ada (Jumiati & Kartiko, 2022; Krisbiyanto & Nadhifah, 2022). Jika dana tidak cukup untuk memenuhi kebutuhan tersebut, semua kebutuhan kendaraan yang diantisipasi harus dipilih dengan mempertimbangkan urgensi dari setiap kendaraan yang dibutuhkan. Semua kendaraan darurat segera terdaftar, Integrasikan rencana (daftar) kebutuhan kendaraan darurat dengan dana atau anggaran yang ada, jika anggaran masih tersedia, opsi lain harus dilakukan dengan memprioritaskan skala, Tentukan rencana pasokan akhir. Sekolah dapat menggunakan cara berikut untuk mendapatkan sumber media: 1) Mintalah orang tua untuk berkontribusi atau mengajukan proposal untuk mendukung pembelian materi pendidikan melalui organisasi sosial yang tidak mengikat. 2) Membeli kendaraan dengan cara menyewa atau meminjam dari tempat lain. 3) Membeli media dengan menukarkan merchandise dengan barang lain yang dibutuhkan di sekolah (Sutrisno & Nasucha, 2022; Tarwi & Naimah, 2022).

Melalui pendekatan ini, sekolah dapat mempertanggungjawabkan sumber daya yang dimilikinya agar dapat berfungsi secara optimal. Dengan memperhatikan pertimbangan sebagai berikut: (Warsita, 2008). 1) Bakat untuk tujuan pembelajaran perilaku. 2) Tersedia dari sumber lokal, artinya jika media tidak tersedia dari sumber yang ada maka harus dibeli atau diproduksi oleh guru. 3) Faktor yang berkaitan dengan fleksibilitas, kemudahan dan daya tahan jangka panjang dari substrat. 4) Apakah Anda memiliki dana, orang, dan sarana untuk membeli atau menghasilkan media? 5) Profitabilitas kurun waktu yang panjang.

KESIMPULAN

Evaluasi manajemen materi pembelajaran adalah proses mengevaluasi alat bantu pembelajaran terhadap karakteristik atau tujuan yang sudah ditentukan guna membuat kesepakatan tentang item yang akan dievaluasi. Dengan begitu, penilaian alat peraga bisa dilaksanakan dengan menilai jenis-jenis penunjang sesuai dengan kriteria. Demikian pula evaluasi bahan ajar tak bisa dilaksanakan seperti sesuka hati tetapi harus berlandaskan karakteristik tertentu.

Alat peraga yang digunakan dalam pembelajaran di Madrasah Negeri 1 Ibtidaya Palembang antara lain alat peraga, audiovisual, komputer dan colokan listrik. (1) Berdasarkan pengamatan penulis di Madrasah Ibtidayah Negeri 1 Palembang, penggunaan media visual khususnya media visual sangat membantu dalam pembelajaran sebagai sarana membantu siswa lebih aktif dalam belajar. Media pembelajaran memiliki nilai plus dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Sistem pembelajaran lumrah akan berubah dengan munculnya media pembelajaran. (2) Saat belajar di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 Palembang, semua guru harus menggunakan media audio visual. Tujuannya agar siswa mampu memahami pembelajaran dengan menggunakan media. Menggunakan media audiovisual dapat membantu siswa lebih cepat memahami. Misalnya, ketika guru memberikan pekerjaan rumah kepada siswa untuk memahami pembelajaran dengan menggunakan peralatan audiovisual untuk pelajaran yang dipimpin guru. (3) Dengan perannya sebagai penunjang kegiatan pembelajaran di sekolah, komputer dapat mendukung terlaksananya kegiatan komunikasi interaktif antara tenaga pendidik, peserta didik dan bahan ajar yang diperlukan dalam suatu pelaksanaan proses belajar. Keadaan berbantuan komputer terutama berhubungan dengan strategi belajar mengajar yang dikembangkan, dimaksudkan guna menolong dan memfasilitasi siswa untuk memperoleh pengetahuan yang dibutuhkan untuk bekerja. Siswa lebih antusias menggunakan fasilitas komputer karena sekarang komputer telah menjadi sesuatu yang lazim bagi peserta didik, mereka sangat akrab dengan teknologi seperti yang kita ketahui, era telah memasuki era global globalisasi. (4) Menurut pengamatan penulis, penggunaan media Microsoft Power Point dapat mempermudah kehidupan siswa. Hilangkan pembelajaran kelas yang membosankan dengan alat pembelajaran ini. Keuntungan terpenting dari media adalah bahwa mereka bertindak sebagai saluran informasi atau bahan ajar lisan (ceramah) dan mereka merangsang perhatian dan merangsang siswa.

REFERENSI

- Al-Shanawani, H. M. (2019). Evaluation of Self-Learning Curriculum for Kindergarten Using Stufflebeam's CIPP Model. *SAGE Open*, 9(1), 2158244018822380. <https://doi.org/10.1177/2158244018822380>
- Arif, M., Munfa'ati, K., & Kalimatusyaroh, M. (2021). Homeroom Teacher Strategy in Improving Learning Media Literacy during Covid-19 Pandemic. *Madrasah: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 13(2), Art. 2. <https://doi.org/10.18860/mad.v13i2.11804>
- Arifin, Z. (2009). *Evaluasi pembelajaran: Prinsip, teknik, prosedur : standar penilaian menurut BSNP, model evaluasi, instrumen evaluasi, penilaian berbasis kelas, penilaian portofolio, analisis kualitas tes refleksi pelaksanaan evaluasi*. Remaja Rosdakarya.
- Azis, A., Abou-Samra, R., & Aprilianto, A. (2022). Online Assessment of Islamic Religious Education Learning. *Tafkir: Interdisciplinary Journal of Islamic Education*, 3(1), Art. 1. <https://doi.org/10.31538/tijie.v3i1.114>
- Daulay, H. P. (2014). *Pendidikan Islam dalam Sistem Pendidikan Nasional di Indonesia*. Kencana.
- González-Calatayud, V., Prendes-Espinosa, P., & Roig-Vila, R. (2021). Artificial Intelligence for Student Assessment: A Systematic Review. *Applied Sciences*, 11(12), Art. 12. <https://doi.org/10.3390/app11125467>
- Hafid, H., & Barnoto, B. (2022). Manajemen Pembelajaran Kelas Digital Berbasis Google Workspace for Education. *Kharisma: Jurnal Administrasi Dan Manajemen Pendidikan*, 1(1), Art. 1.
- Ilmi, M. U., Setiawan, F., Hikmah, M. N., Kharisma, A., Feryawan, D., & Hanafie, A. A. (2021). The Basic Concepts of Evaluation and Its Implementation in IRE Lessons in The Pandemic Era. *Tafkir: Interdisciplinary Journal of Islamic Education*, 2(2), Art. 2. <https://doi.org/10.31538/tijie.v2i2.50>
- Jauhari, M. I. (2018). Peran Media Pembelajaran dalam Pendidikan Islam. *Piwulang: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1(1), Art. 1. <https://doi.org/10.32478/ngulang.v1i1.155>
- Jumiati, J., & Kartiko, A. (2022). Pengaruh Self Efficacy dan Locus of Control Terhadap Kinerja Guru. *Academicus: Journal of Teaching and Learning*, 1(1), Art. 1.
- Krisbiyanto, A., & Nadhifah, I. (2022). Pengaruh Lokasi dan Citra Sekolah Terhadap Keputusan Siswa Memilih Sekolah di Sekolah Menengah Atas Negeri. *Academicus: Journal of Teaching and Learning*, 1(1), Art. 1.
- Mardianto, M., Matsum, H., & Sarmita, D. (2022). Development of Addie Model for Chapter Thaharah Learning Based on Game Applications in Junior High School. *Nazbruna: Jurnal Pendidikan Islam*, 5(2), Art. 2. <https://doi.org/10.31538/nzh.v5i2.2126>
- Matondang, Z., Djulia, E., Sriadhi, S., & Simarmata, J. (2019). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yayasan Kita Menulis.
- Rahmat. (2019). *Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Bening Pustaka.
- Rofiq, M. H., & Nadliroh, N. A. (2021). Analisis Evaluasi Pembelajaran Aqidah Akhlak Dalam Sistem Kredit Semester Di Madrasah Tsanawiyah Cerdas Istimewa Amanatul Ummah. *FATAWA: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(1), Art. 1. <https://doi.org/10.37812/fatawa.v2i1.269>
- Rohendi. (2010). *Efektivitas Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis Konteks Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran TIK*.

- https://www.academia.edu/8958212/Efektivitas_Pembelajaran_Multimedia_Interaktif_Berbasis_Konteks_Terhadap_Hasil_Belajar_Siswa_Pada_Mata_Pelajaran_TIK
- Rustiana, D., & Ma`arif, M. A. (2022). Manajemen Program Unggulan Tahfidz Qur'an dalam Meningkatkan Kualitas Hafalan Al-Qur'an Siswa. *Kharisma: Jurnal Administrasi Dan Manajemen Pendidikan*, 1(1), Art. 1.
- Sanjaya, W. (2015). *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Kencana.
- Sanjaya, W. (2016). *Media Komunikasi Pembelajaran*. Prenada Media.
- Setiadi, H. (2016). Pelaksanaan penilaian pada Kurikulum 2013. *Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan*, 20(2), Art. 2. <https://doi.org/10.21831/pep.v20i2.7173>
- Sirojuddin, A., Amirullah, K., Rofiq, M. H., & Kartiko, A. (2022). Peran Sistem Informasi Manajemen dalam Pengambilan Keputusan di Madrasah Ibtidaiyah Darussalam Pacet Mojokerto. *ZAHRA: Research and Thought Elementary School of Islam Journal*, 3(1), Art. 1. <https://doi.org/10.37812/zahra.v3i1.395>
- Sutrisno, S., & Nasucha, J. A. (2022). Islamic Religious Education Project-Based Learning Model to Improve Student Creativity. *At-Tadzkiir: Islamic Education Journal*, 1(1), Art. 1.
- Tarwi, M., & Naimah, F. U. (2022). Implementasi Contextual Teaching and Learning Pada Pembelajaran Aswaja. *At-Tadzkiir: Islamic Education Journal*, 1(1), Art. 1.
- Villarroel, V., Bloxham, S., Bruna, D., Bruna, C., & Herrera-Seda, C. (2018). Authentic assessment: Creating a blueprint for course design. *Assessment & Evaluation in Higher Education*, 43(5), 840–854. <https://doi.org/10.1080/02602938.2017.1412396>