

**MEDIA DAN EFEKTIVITAS BELAJAR SISWA UNTUK MEWUJUDKAN PENDIDIKAN
YANG BERDAYA SAING TINGGI**

¹Asmarnis, ²Nofri Yuhelman, ²Rosa Murwindra

¹Mahasiswa Universitas Islam Kuantan Singingi

asmarnis@gmail.com

² Universitas Islam Kuantan Singingi

[*nofriyuhelman@gmail.com*](mailto:nofriyuhelman@gmail.com)

rosamurwindra@gmail.com

ABSTRACT

The purpose of this journal writing is to create a high competitive education through learning media and the effectiveness of student learning. The various types of media that can be used as a support in the process of learning to learning can walk with the creation of effective learning effectiveness supported with togetherness students in the process of learning the lessons will not be running effectively when students do not follow the existing rules. Various countries can we made reference as penununtun us in the use of learning media so that we can use the media that matches when the learning process so that the purpose of the learning can be achieved fullest and will give birth to the output that has the knowledge to be able to compete

Kata kunci : Efektifitas Belajar dan Media Pembelajaran

PENDAHULUAN

Belajar dapat didefinisikan sebagai suatu proses tingkah laku ditimbulkan atau diperbaiki melalui serentetan reaksi dan situasi (atau rangsang) yang terjadi. Belajar melibatkan berbagai unsur yang ada di dalamnya, berupa kondisi fisik dan psikis orang yang belajar. Yang dapat berpengaruh terhadap hasil belajar, antara lain suasana lingkungan saat belajar tersedianya media pendidikan dan efektivnya suatu proses pembelajaran. Oleh karena itu,

unsur-unsur tersebut perlu mendapatkan perhatian guna menunjang tercapainya tujuan belajar yang sesuai dengan yang diharapkan.

Untuk menunjang keberhasilan belajar, maka hendaknya tersedia media pembelajaran yang memadai. Sebab, dengan tersedianya media pendidikan siswa dimungkinkan akan lebih berpikir secara konkret dan hal ini berarti dapat mengurangi verbalisme dan keaktifan pada diri siswa. Apalagi seiring dengan perkembangan jaman yang makin modern dan

serba canggih. Hal demikian mengakibatkan siswa termasuk guru harus wajib dapat memilih atau menggunakan media pendidikan dalam proses belajar mengajar.

Dalam proses belajar-mengajar kehadiran media mempunyai arti yang cukup penting. Karena dalam kegiatan tersebut ketidakjelasan bahan yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Kerumitan bahan yang akan disampaikan kepada anak didik dapat disederhanakan dengan bantuan media. Serta dalam suatu lembaga pendidikan harus mempunyai kualifikasi guru yang baik, agar tidak terjadinya kesenjangan di dalam proses belajar mengajar. Dalam arti para calon pendidik harus mempunyai pengalaman dan pengetahuan yang tinggi dan proses berfikir yang kreatif dalam menyampaikan gagasan kepada para siswa-siswanya.

Selain tenaga pendidik yang berkualitas, saran dan prasarana sekolah haruslah memadai, dengan begitu para siswa dapat menggunakan dan memanfaatkan media pembelajaran sebagai penunjang aktivitas belajar. Seorang guru tentu saja harus dapat menerapkan media apa yang paling tepat dan sesuai untuk tujuan tertentu, penyampaian bahan tertentu, suatu kondisi belajar siswa, dan untuk penggunaan strategi atau metode yang memang telah terpilih. Sudjana dkk (1997: 2-3), mengatakan bahwa media pendidikan yang dapat mempertinggi proses belajar siswa dalam pengajaran yang pada gilirannya dapat mempertinggi hasil belajar yangdicapainya. Taraf berpikir manusia mengikuti tahap perkembangan dimulai dari

berpikir sederhana menuju berpikir abstrak, dimulai dari berpikir sederhana menuju ke berpikir kompleks. Penggunaan media pendidikan erat kaitannya dengan tahapan berpikir tersebut, sebab melalui media pendidikan hal-hal yang abstrak dapat dikonkretkan, dan hal-hal yang kompleks dapat disederhanakan. Menurut Bringgs media pembelajaran adalah alat untuk memberikan perangsang bagi siswa agar terjadi proses belajar dimana media dapat dilihat, didengar dan dipraktekkan.

Seiring dengan perkembangan dan pertumbuhan penduduk maka semakin banyak pula kebutuhan akan pendidikan, pendidikan yang baik adalah pendidikan yang mampu menghasilkan output yang berkualitas dan mampu berdaya saing dengan orang lain, hal tersebut tentu tidak terlepas dari sarana dan prasarana atau media pembelajaran yang mendukung serta kualitas tenaga pendidik yang relevan.

Berdasarkan pokok pikiran diatas penulis menarik sebuah kesimpulan yang akan dijadikan pokok permasalahan dalam kajian ini, dimana penulis ingin mengangkat sebuah judul yakni peningkatan media dan efektivitas belajar siswa untuk mewujudkan pendidikan yang berdaya saing tinggi. Maka dapatlah dirumuskan berbagai permasalahan diantaranya, Apa yang dimaksud dengan media pendidikan atau pembelajaran dan efektivitas?, Apa saja jenis-jenis dan manfaat media pembelajaran yang dapat meningkatkan efektivitas belajar siswa?, Apa saja komponen-komponen yang terlibat dan model pembelajaran

akan digunakan untuk meningkatkan mutu pendidikan yang berdaya saing tinggi?, dan seperti apa konsep daya saing dan pendidikan di lingkungan masyarakat? Untuk mendiskripsikan konsep atau makna dari media pembelajaran atau pendidikan dan efektivitas belajar yang sebenarnya. Dari rumusan tersebut maka didapatlah sebuah tujuan dari rumusan masalahnya yakni, Untuk mengetahui jenis-jenis media pembelajaran yang akan digunakan sebagai penunjang efektivitas belajar siswa, Untuk mengetahui komponen-komponen apa saja yang terlibat dalam peningkatan efektivitas belajar dan model pembelajaran yang akan digunakan dalam mewujudkan pendidikan yang berdaya saing tinggi, Untuk mengetahui seperti apa konsep daya saing dan pendidikan di lingkungan masyarakat sebagai pembantu untuk meningkatkan pendidikan formal disekolah demi mewujudkan pendidikan yang berdaya saing.

PEMBAHASAN

1. PENGERTIAN MEDIA PEMBELAJARAN DAN EFEKTIVITAS

Belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada semua orang dan berlangsung seumur hidup, sejak dia masih bayi hingga ke liang lahat nanti.

Efektivitas merupakan kemampuan untuk memilih tujuan yang tepat atau peralatan yang tepat untuk pencapaian tujuan yang telah ditetapkan. Suatu pembelajaran akan berjalan dengan efektif apabila didukung dengan media pembelajaran yang lengkap pula. Arife S Sadiman et al. (1996: 5) mengemukakan

bahwa media pendidikan terdiri dari software dan hardware. Arief juga mengemukakan bahwa yang dimaksud perangkat komputer terdiri dari :

A. Software atau perangkat lunak

- 1) Orang (*people*) yakni orang-orang yang mempunyai keterampilan dan kemampuan tertentu di masyarakat. Misalnya : siswa, guru, kepala sekolah, tutor, petugas perpustakaan, tokoh-tokoh masyarakat.
- 2) Pesan (*message*) adalah ajaran atau informasi yang akan dipelajari atau diterima oleh siswa atau peserta latihan. Misalnya : materi-materi, latihan, bidang studi.
- 3) Bahan (*material*) sering disebut perangkat lunak (*software*). Didalamnya terkandung pesan-pesan yang perlu disajikan baik dengan bantuan alat penyaji maupun tanpa alat penyaji. Contoh : buku bacaan, modul, majalah, transparansi, film bingkai, audio.

B. Alat (*device*) biasa disebut hardware atau perangkat keras.

- 1) Biasanya digunakan untuk menyajikan pesan. Contoh: proyektor film, video tape, radio, tv.
- 2) Teknik yaitu prosedur rutin atau acuan yang disiapkan untuk menggunakan alat, bahan, orang, dan lingkungan untuk menyajikan pesan. Misalnya : teknik demonstrasi, kuliah, ceramah, tanya jawab, pengajaran, terprogram,

dan belajar sendiri.

- 3) Lingkungan (*setting*) semua kondisi yang memungkinkan siswa belajar, misalnya gedung sekolah, perpustakaan, laboratorium, pusat sumber belajar, museum, kebun binatang, rumah sakit, pabrik, dan tempat-tempat lain yang disengaja dirancang untuk tujuan lain, tetapi kita manfaatkan untuk belajar siswa atau yang dirancang untuk tujuan lain tetapi dimanfaatkan untuk belajar siswa-siswa kita.

Bahwa dalam menggunakan media pembelajaran dianjurkan untuk merencanakan secara sistematis agar pembelajaran berjalan efektif dan penggunaan media pembelajaranpun berjalan secara efektif pula. Pembelajaran efektif dengan menggunakan media perlu direncanakan dengan baik agar : 1) menumbuhkan minat peserta didik, 2) menyampaikan materi baru, 3) melibatkan peserta didik secara aktif, 4) mengevaluasi tingkat pemahaman peserta didik, 5) menetapkan tindak lanjut.

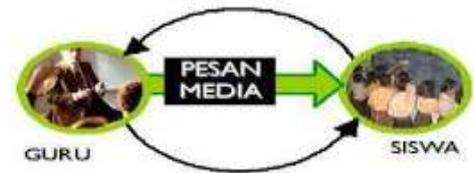
Dapat disimpulkan bahwa, Media pembelajaran merupakan suatu perantara untuk menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima. Sebagian media dapat mengolah pesan dan respons siswa sehingga media itu sering disebut media interaktif. Sedangkan yang dimaksud dengan efektivitas adalah kesesuaian dalam

suatu proses pembelajaran atau ketepatan dalam proses belajar.

2. JENIS MEDIA PENDIDIKAN

Berbagai jenis media pembelajaran dapat digunakan dalam proses pembelajaran, adapun jenis medianya yaitu :

a) *Media berbasis manusia*



GAMBAR 1. MEDIA BERBASIS MANUSIA

Media berbasis manusia merupakan media tertua yang digunakan untuk mengirimkan dan mengkomunikasikan pesan atau informasi. Media manusia dapat mengarahkan dan mempengaruhi proses belajar melalui eksploitasi terbimbing dengan menganalisis diri dari waktu ke waktu apa yang terjadi pada lingkungan belajar. Instruktur manusia sebagai media secara intuitif dapat merasakan kebutuhan siswanya dan memberinya pengalaman belajar yang akan membantu mencapai tujuan pembelajaran.

Media berbasis manusia mengajukan dua teknik yang efektif, yaitu rancangan yang berpusat pada masalah dan bertanya ala Socrates. Rancangan pembelajaran yang berpusat pada masalah dibangun

berdasarkan masalah yang harus dipecahkan oleh pelajar. Salah satu faktor penting dalam pembelajaran dengan media berbasis manusia ialah rancangan pembelajaran yang interaktif. Pelajaran interaktif dapat memberikan kesempatan untuk percobaan mental dan pemecahan masalah yang kreatif serta mendorong partisipasi siswa dalam proses belajar. Adapun langkah-langkah yang digunakan sebagai penuntun untuk mengembangkan pembelajaran interaktif diantaranya ;

- Mengidentifikasi pokok bahasan pelajaran
- Mengembangkan sajian pelajaran yang mencakup semua informasi yang diharapkan siswa harus dikuasai

- Membaca/mengamati keseluruhan penyajian dan menentukan dimana dialog interaktif dapat digabung dan disisipkan
- Menetapkan jenis informasi yang diinginkan dari siswa
- Menentukan pesan-pesan apa yang ingin disampaikan dengan kegiatan interaktif
- Menetapkan butir-butir diskusi penting.

Pembelajaran interaktif dapat direalisasikan dalam beberapa bentuk. Diantaranya yaitu ; pembelajaran partisipatori, pembelajaran main peran, pembelajaran kuis tim, pembelajaran kooperatif, debat terstruktur dan pembelajaran 99-detik.

b) Media Berbasis Cetak



GAMBAR 2. MEDIA BERBASIS CETAKAN

Materi pembelajaran berbasis cetakan yang paling umum adalah buku teks, buku penuntun, jurnal, majalah dan lembaran-lembaran. Teks berbasis cetakan menuntut enam elemen yang harus diperhatikan.

- a. Konsistensi
- b. Format
- c. Organisasi
- d. Daya tarik
- e. Ukuran huruf
- f. Ruang (spasi) kosong

Perancang pembelajaran harus berupaya untuk membuat materi dengan media berbasis teks ini menjadi interaktif. Berikut petunjuk untuk menyiapkan media berbasis teks yang interaktif.

- a. Sajikan informasi dalam jumlah yang selengkapnya dapat dicerna, diproses dan dikuasai
- b. Pertimbangkan hasil pengamatan dan analisis kebutuhan siswa dan siapkan latihan yang sesuai dengan kebutuhan tersebut
- c. Pertimbangkan analisis hasil respons siswa, bagaimana siswa menjawab pertanyaan dan mengerjakan latihan
- d. Siapkan kesempatan bagi siswa untuk dapat belajar sesuai kemampuan dan kecepatan mereka
- e. Gunakan beragam jenis latihan dan evaluasi seperti main peran, studi kasus, berlomba atau simulasi.

Beberapa cara yang digunakan untuk menarik perhatian pada media berbasis teks adalah warna, huruf, dan kotak.

c) Media berbasis visual

Media visual dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan. Visual dapat pula menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pembelajaran dengan dunia nyata. Agar menjadi efektif, visual sebaiknya ditempatkan pada konteks yang bermakna dan siswa harus berinteraksi dengan visual (image) itu untuk meyakinkan terjadinya proses informasi.

Bentuk visual bisa berupa (a) gambar representasi seperti gambar, lukisan atau foto yang menunjukkan bagaimana tampaknya suatu benda, (b) diagram yang melukiskan hubungan-hubungan konsep, organisasi dan struktur isi material, (c) peta yang menunjukkan hubungan-hubungan ruang antara unsure-unsur dalam isi materi, (d) grafik seperti table, grafik, dan chart (bagan) yang menyajikan gambaran / kecenderungan data atau antar hubungan seperangkat gambar atau angka-angka.

d) Media berbasis audio-visual

Salah satu pekerjaan penting yang diperlukan dalam media audio-visual adalah penulisan naskah dan storyboard yang memerlukan persiapan yang banyak, rancangan dan penelitian.

Berikut adalah beberapa petunjuk praktis untuk menulis naskah narasi :

- Tulis singkat, padat dan sederhana
 - Tulis seperti menulis judul berita, pendek dan tepat, beriramadan mudah diingat
 - Tulisan tidak harus berupa kalimat yang lengkap. Pikiran frase yang dapat melengkapi visual atau tuntun siswa pada hal-hal yang penting
 - Hindari istilah teknis, kecuali jika istilah itu diberi batasan atau digambarkan
 - Tulislah dalam kalimat aktif
 - Usahakan setiap kalimat tidak lebih dari 15 kata.
 - Setelah menulis narasi, baca narasi itu sebagaimana perlunya
 - Edit dan revisi naskah itu sebagaimana perlunya.
- Storyboard dikembangkan dengan memperhatikan beberapa petunjuk dibawah ini.
- Menetapkan jenis visual apa yang akan digunakan untuk mendukung isi pelajaran, dan mula membuat sketsanya
 - Pikirkan bagian yang akan diperankan audio dalam paket program. Kombinasi suara akan dapat memperkaya paket program itu.
 - Lihat dan yakinkan bahwa seluruh isi pelajaran tercakup dalam storyboard.
 - Reviu storyboard sambil mengecek hal-hal berikut :
 - a) Semua audio dan grafik cocok dengan teks
 - b) Pengantar dan pendahuluan menampilkan penarik perhatian
 - c) Informasi penting telah dicakup
 - d) Urutan interaktif telah digabungkan
 - e) Strategi dan taktik belajar telah digabungkan
 - f) Narasi singkat padat
 - g) Program mendukung latihan-latihan
 - h) Alur dan organisasi program mudah diikuti dan dimengerti,
 - Kumpul dan paparkan semua storyboard sehingga dapat terlihat sekaligus
 - Kumpulkan anggota tim produksi untuk mereview dan mengeritik storyboard
 - Catat semua komentar, kritik dan saran-saran
 - Revisi untuk persiapan akhir sebelum memulai produksi.

e) *Media berbasis computer*



GAMBAR 3. MEDIA BERBASIS KOMPUTER

Komputer berperan sebagai manajer dalam proses pembelajaran yang dikenal dengan nama Computer Managed Instruction (CMI). Ada pula peran computer sebagai pembantu tambahan dalam belajar, pemanfaatannya meliputi penyajian informasi isi materi pelajaran, latihan atau keduanya. Modus ini dikenal sebagai Computer Asisted Intruction (CAI). CAI mendukung pembelajaran dan pelatihan akan tetapi ia bukanlah penyampai utama materi pelajaran.

Penggunaan computer sebagai media pembelajaran secara umum mengikuti proses instructional sebagai berikut.

- ✓ Merencanakan, mengatur dan mengorganisasikan dan menjadwalkan pengajaran
- ✓ Mengevaluasi siswa (tes)
- ✓ Mengumpulkan data mengenai siswa
- ✓ Melakukan analisis statistic mengenai data pembelajaran

- ✓ Membuat catatan perkembangan pembelajaran (kelompok atau perseorangan).

Format penyajian pesan dan informasi dalam CAI terdiri atas tutorial terprogram, tutorial intelijen, drill and practice dan simulasi.

- Tutorial terprogram adalah seperangkat tayangan baik statis maupun dinamis yang telah lebih dahulu diprogramkan. Manfaat tutorial terprogram akan tampak jika menggunakan kemampuan teknologi computer untuk bercabang dan interaktif
- Tutorial intelijen, bahwa jawaban computer terhadap pertanyaan siswa dihasilkan oleh intelegensia artificial, bukan jawaban-jawaban yang terprogram yang terlebih dahulu disiapkan oleh perancang pelajaran.

- Drill and practice digunakan dengan asumsi bahwa suatu konsep, aturan atau kaidah, atau prosedur lebih diajarkan kepada siswa. Program ini menuntun siswa dengan serangkaian contoh untuk meningkatkan kemahiran menggunakan keterampilan.
- Simulasi pada computer memberikan kesempatan untuk belajar secara dinamis, interaktif dan perorangan. Keberhasilan simulasi dipengaruhi oleh tiga faktor, yaitu scenario, model dasar, dan lapisan pengajaran.

Disamping prinsip-prinsip media berbasis cetak, prinsip rancangan layar perlu mendapat perhatian untuk pengembangan media berbasis computer. Berikut adalah beberapa petunjuk untuk perwajahan teks media berbasis computer.

- a) Layar/monitor computer bukanlah halaman, tetapi penayangan yang dinamis yang bergerak berubah dengan perlahan-lahan
- b) Layar tidak boleh terlalu padat, bagi kedalam beberapa tayangan, atau mulailah dengan sederhana dan pelan-pelan, dan tambahkan hingga mencapai tahapan kompleksitas yang diinginkan
- c) Pilihlah jenis huruf normal, tak berhias, gunakan huruf capital dan huruf kecil, tidak menggunakan huruf capital semua

- d) Gunakan antara tujuh sampai sepuluh kata per baris kerana lebih mudah membaca kalimat pendek daripada kalimat panjang, Tidak memenggal kata pada akhir baris, tidak memulai paragraph pada baris terakhir dalam satu layar tayangan, Tidak mengakhiri paragraph pada baris pertama layar tayangan dan meluruskan baris kalimat pada sebelah kiri
- e) Jarak dua spasi disarankan untuk tingkat keterbacaan yang lebih baik
- f) Pilih karakter huruf tertentu untuk judul dan kata kunci
- g) Teks diberi kotak apabila teks itu berada bersama dengan grafis atau refresentasi visual lainnya pada layar tayangan yang sama.
- h) Konsisten dengan gaya dan format yang dipilih

3. PEMANFAATAN MEDIA PENDIDIKAN

- a. Pemanfaatan media dalam situasi kelas (classroom setting)

Media pembelajaran dimanfaatkan untuk menunjang tercapainya tujuan tertentu. Pemanfaatannya dipadukan dengan proses belajar mengajar dalam situasi kelas. Dalam merencanakan pemanfaatan media itu guru harus melihat tujuan yang akan dicapai, meteri pembelajaran yang mendukung tercapainya tujuan itu, serta strategi belajar mengajar yang sesuai untuk mencapai tujuan itu. Media pembelajaran

yang dipilih haruslah sesuai dengan katiga hal itu, yang meliputi tujuan, materi, dan strategi pembelajarannya.

b. Pemanfaatan media di luar situasi kelas

Pemanfaatan media di luar situasi kelas dapat dibagi menjadi dua kelompok utama.

1. Pemanfaatan secara bebas

Pemanfaatan secara bebas ialah bahwa media itu digunakan tanpa dikontrol atau diawasi. Pembuatan program media mendistribusikan program media. Adapun contoh pemanfaatan media seperti pemanfaatan program siaran radio pendidikan. Progeram ini disiarkan dengan maksud untuk menyampaikan pesan-pesan pendidikan tertentu. Penyelenggaraan siaran tidak menilai sampai seberapa jauh pesan yang telah disampaikan kepada pendengar itu dapat diterima oleh pendengar dan apa pengaruhnya terhadap kemampuan keterampilan dan sikap pendengar yang jelas tujuan utama mereka hanyalah untuk mendapatkan ilmu pendidikan yang dapat diperoleh dengan mudah dan simpel.

2. Pemanfaatan media secara terkontrol

Media secara terkontrol ialah bahwa media itu digunakan dalam suatu rangkaian kegiatan yang diatur secara sistematis untuk mencapai tujuan tertentu. Apabila media itu berupa media pembelajaran, sasaran didik diorganisasikan dengan baik. Dengan begitu mereka dapat menggunakan media itu dengan teratur, berkesinambungan, dan mengikuti tujuh pola belajar masyarakat tertentu. Biasanya sasaran didik diatur dalam kelompok-kelompok belajar. Setiap kelompok diketuai oleh pemimpin kelompok dan disupervisi oleh

seorang tutor sebagai penanggungjawab atas semua program tersebut.

Contoh kasus penggunaan media dalam pendidikan

Kasus penggunaan media dalam pendidikan ini, baik yang terdapat di negara maju maupun di negara yang sedang berkembang, ratusan jumlahnya. Sebanyak 75% atau sekitar 170 kasus terdapat dinegara ketiga atau dinegara yang sedang berkembang yang telah menjadi kelinci percobaan maupun pemasaran produk teknologi yang berupa perangkat keras peralatan media. Penerapan teknologi pendidikan dengan media memang tidak terlepas dari maksud, tujuam, maupun sasar n yang ingin dicapainya. Hal ini diharapkan akan mempunyai nilai lebih jika dilihat dari manfaat sosilanya.

a) Penerapan di luar negeri

Jika kita melihat kenegara tetangga, australia, dapat dilihat bahwa dalam rangka memberikan kesempatan pendidikan tingkat dasar dan menengah kepada anak-anak yang tinggal jauh di pelosok, negara ini sejak tahun 1916 telah menyelenggarakan pendidikan. Pendidikan ini diselenggarakan melalui korespondensi sebelum kemudian dilengkapi dengan program siaran radio pada tahun 1930. Proyek ini berada di bawah Departemen-departemen pendidikan di negara-negara bagian bekerja sama dengan The Australian Broadcasting Commision (ABC). Jumlah siswa yang mengikuti program ini (tingkat dasar dan menengah) pada tahun 1968 tercatat 6800. Dikelolah oleh 380 orang tenaga guru dan 50

orang tenaga administrasi. Cara bajarnya yaitu dengan membentuk kelompok-kelompok di rumah-rumah penduduk. Disamping itu, mereka juga mendengarkan siaran radio pada waktu yang telah ditentukan. Pelaksanaan tugas-tugas dan jawaban soal-soal mereka dikirimkan setiap minggu ke kantor pusat untuk dinilai dan diberi catatan-catatan.

Di Cina, disana ada proyek yang disebut Universitas Televisi Cina (UTC) atau The Chinese Television University. UTC didirikan pada tahun 1979 dengan media televisi, buku teks, buku latihan dan buku pedoman guru yang berpusat di Peking. Tujuan diselenggarakannya UTC terutama untuk mengisis kebutuhan tenaga-tenaga muda tingkat pendidikan tinggi yang mempunyai kemampuan teknis untuk bekerja di kantor-kantor pemerintahan maupun perusahaan.

3. KOMPONEN-KOMPONEN YANG TERLIBAT DALAM PENDIDIKAN

Beberapa komponen yang harus diperbaiki dalam menciptakan pendidikan yang mampu berdaya saing tinggi di antaranya yaitu : **Pertama**, Memperlengkapi kepemimpinan sekolah, dalam masyarakat demokratis kepemimpinan yang demokratis perlu diterapkan dan dikembangkan. Kepemimpinan itu suatu keterampilan yang harus dipelajari. Dan itu harus melalui latihan terus menerus. Dengan melatih dan memperlengkapi guru-guru agar mereka memiliki keterampilan dalam kepemimpinan di sekolah, yang nantinya akan menjadikan para peserta didik yang lebih

keratif, inovatif dan mampu berdaya saing. **Kedua**, Memperluas pengalaman guru, akar dari pengalaman terletak pada sifat dasar manusia. Manusia selalu ingin mencapai kemajuan yang semaksimal mungkin. Seorang yang akan jadi pemimpin, bila ia mau belajar dari pengalaman nyata dilapangan, melalui pengalaman baru ia dapat belajar untuk memperkaya dirinya dengan pengalaman belajar serta kerativitas mereka dalam proses belajar mengajar dapat dengan cepat terbentuk.

Ketiga, menstimulasi usaha-usaha sekolah yang kreatif, usaha-usaha kreatif bersumber pada pandangan tentang manusia. Semua orang percaya pada manusia diciptakan dengan memiliki potensi untuk berkembang dan berkarya. Pada hakikatnya, adanya supervise pendidikan bertujuan untuk meningkatkan dan menciptakan potensi-potensi kerativitas dalam dirinya. Yang nantinya dapat berperilaku aktif dalam proses belajar-mengajar. **Keempat**, menganalisis situasi belajar-mengajar, agar usaha memperbaiki situasi belajar mengajar dapat tercapai, maka perlu analisis hasil dari proses pembelajaran. Dalam situasi belajar mengajar peranan guru, peserta didik memegang peranan yang sangat penting. Banyak sekali faktor-faktor yang dapat mempengaruhi kenyamanan proses belajar-mengajar. Oleh karena itu, perlu diadakan supervisi pendidikan untuk menganalisis faktor-faktor tersebut, agar tujuan pendidikan yang sebenarnya dapat tercapai dengan baik dan memuaskan. Dan **kelima**, memadukan dan menyelaraskan tujuan-tujuan pendidikan dan membentuk kemampuan-kemampuan, untuk

mencapai suatu tujuan yang lebih tinggi harus berdasarkan pada tujuan-tujuan sebelumnya. Ada hierarki kebutuhan yang harus selaras. Setiap guru pada suatu saat sudah harus mampu mengukur kemampuannya. Mengembangkan kemampuan guru adalah salah satu fungsi supervise pendidikan.

4. KONSEP DAYA SAING DAN PENDIDIKAN DIMASYARAKAT

Porter (1994: ix-xvii) dalam Tumar Sumihardjo (2008:8) menyebutkan bahwa: istilah daya saing sama dengan *competitiveness* atau *competitive*. Sedangkan istilah keunggulan bersaing sama dengan *competitive advantage*. Secara bebas, Tumar Sumihardjo (2008:8), memberikan penjelasan tentang istilah daya saing ini. Daya saing bermakna kekuatan, dan kata saing berarti mencapai lebih dari yang lain, atau beda dengan yang lain dari segi mutu, atau memiliki keunggulan tertentu. Artinya daya saing dapat bermakna kekuatan untuk berusaha menjadi unggul dalam hal tertentu yang dilakukan seseorang, kelompok atau institusi tertentu. Hal senada diungkapkan oleh Rangkuti (2003) dalam Kuncoro (2008:73), bahwa: "Keunggulan bersaing merupakan kegiatan spesifik yang dikembangkan oleh perusahaan agar lebih unggul dibandingkan dengan pesaingnya". Kata unggul, berdasarkan pendapat Tumar Sumihardjo (2008) dan Rangkuti (2003) di atas, merupakan posisi relatif organisasi terhadap organisasi lainnya. Hal ini seperti diungkapkan oleh Agus Rahayu (2008:66) bahwa keunggulan merupakan posisi

relatif dari suatu organisasi terhadap organisasi lainnya, baik terhadap satu organisasi, sebagian organisasi atau keseluruhan organisasi dalam suatu industri. Dalam perspektif pasar, posisi relatif tersebut pada umumnya berkaitan dengan nilai pelanggan (*customer value*). Sedangkan dalam perspektif organisasi, posisi relatif tersebut pada umumnya berkaitan dengan kinerja organisasi yang lebih baik atau lebih tinggi.

KESIMPULAN

Media merupakan perantara yang digunakan sebagai penyampai pesan dari pengirim kepada penerima. Berbagai jenis media yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran, seperti : media berbasis manusia, media berbasis visual, media berbasis cetakan, media berbasis audio visual dan media berbasis komputer, yang kesemua jenis media ini dapat kita manfaatkan sebagai penunjang proses pembelajaran agar para siswa tidak bosan mengikuti proses pembelajaran.

Selain media pembelajaran yang memadai komponen-komponen yang terlibat dalam pembelajaran haruslah aktif dan kreatif. Dalam arti guru sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran harus lebih kreatif dalam menyampaikan materi pembelajaran agar kejenuhan siswa dalam proses belajar tidak timbul.

Diharapkan kepada para siswa-siswi agar dapat menggunakan media pembelajaran yang baik dan cocok dalam proses pembelajaran. Dimana media yang baik akan menunjang

keefktifitasan belajar dan semangat belajar siswa- siswa.

DAFTAR RUJUKAN

- Made Pidarta, 2005, *Perencanaan Pendidikan Partisipatori*, Jakarta : PT Rineka Cipta.
- Oemar Hamalik, 2009, *Pendidikan Guru*, Jakarta : Bumi Aksara,
- Piet A. Sahertian, 2008, *Konsep dasar dan teknik supervise dalam rangka pengembangan sumber daya manusia*, Jakarta : PT Rineka cipta
- Sadiman *Pendidikan : pengertian, pengembangan dan pemanfaatannya*, Jakarta : PT raja grafindo persada.
- Zainuddin Fananie, 2011, *Pedoman Pendidikan Modern*, Solo : Tinta Medina