

MANAJEMEN KURIKULUM DALAM MENINGKATKAN KUALITAS PEMBELAJARAN MULTIMEDIA DI SMK INFORMATIKA BINA GENERASI 3 BOGOR

Muhamad Sapari,¹ M.Hidayat Ginanjar,² Heriyansyah³

^{1,2,3}Sekolah Tinggi Agama Islam Al-Hidayah Bogor

msaparyyy220@gmail.com

m.hidayatginanjar@gmail.com

heristaia@gmail.com

ABSTRACT

This study focuses on several important issues related to curriculum management in improving the quality of multimedia learning, starting from the objectives, strategies, planning, organization, implementation and evaluation of the curriculum. This research is a descriptive qualitative research. The data collection instruments used were observation, interviews, and documentation. The research instrument is the researcher as the key instrument. Data analysis used three steps, namely data reduction, data presentation, and drawing conclusions. The results of this study show, among others: (1) the purpose of the curriculum is to make graduates competent in the multimedia field in accordance with the demands of the world of work, whether graphic design, photography or video processing, (2) curriculum strategy through project-based learning, strengthening skills, continuously trying to provide facilities that can support student competence, participate in competitions and training for productive teachers, (3) curriculum planning has been planned starting from the curriculum development team to the executor, (4) curriculum organization starting from the person in charge, program making, learning systems, (5) curriculum implementation as formulated, and (6) curriculum evaluation through teacher supervision and student assessment.

Keywords: *Management, Curriculum, Learning, Multimedia*

ABSTRAK

Penelitian ini memfokuskan pada beberapa permasalahan penting yang berkaitan dengan manajemen kurikulum dalam meningkatkan kualitas pembelajaran multimedia, mulai dari tujuan, strategi, perencanaan, organisasi, implementasi dan evaluasi kurikulum. Penelitian ini adalah salah satu penelitian kualitatif. Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi. Instrumen penelitiannya adalah peneliti sebagai instrumen kunci. Analisis data menggunakan tiga tahap, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil pada penelitian ini menunjukkan antarlain: (1) tujuan kurikulum untuk menjadikan lulusan yang kompeten pada bidang multimedia sesuai dengan tuntutan dunia kerja baik desain grafis, fotografi atau pengolahan video, (2) strategi kurikulum melalui proyek *based learning*, memantapkan *skill*, terus berusaha mengadakan fasilitas yang dapat menunjang kompetensi siswa, mengikuti perlombaan dan pelatihan untuk guru produktif, (3) perencanaan kurikulum sudah terencana mulai dari tim pengembang kurikulum sampai eksekutor, (4) organisasi kurikulum mulai dari penanggung jawab, pembuatan program, sistem pembelajaran, (5) implementasi kurikulum sesuai dengan yang diformulasikan, dan (6) evaluasi kurikulum melalui supervisi guru dan penilaian siswa.

Kata Kunci: *Manajemen, Kurikulum, Pembelajaran, Multimedia*

A. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal yang penting dalam keberadaan manusia. Khusus bagi umat Islam, pendidikan merupakan hal pokok yang Allah tunjukkan kepada Nabi Muhammad *Shallallahu 'Alaihi wa Sallam* melalui surat al-'Alaq ayat 1-5. Lebih lanjut, bagi individu yang tegas, jenjang pendidikan yang lebih tinggi dan berkualitas dapat meningkatkan sertifikasi individu di mata Tuhan dan manusia, dan secara tidak langsung dapat menjamin kehidupan individu di kemudian hari (Sista, 2017: 26).

Pendidikan adalah usaha yang disadari dan terencana untuk menciptakan suasana belajar dan siklus kegiatan pembelajaran sehingga siswa secara efektif menumbuhkan potensi yang ada dalam diri mereka untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, pengetahuan atau kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa terlebih lagi negara (Peraturan Pemerintah Republik Indonesia 2021).

Dengan pendidikan atau pembelajaran manusia akan memiliki pengetahuan, pengalaman dan bisa mengembangkan potensi yang ada pada dirinya sehingga bisa memberikan manfaat untuk orang lain baik hal yang terkait dengan dunia ataupun akhirat.

Dengan pendidikan, manusia juga dapat meningkatkan harkat dan martabat mereka terhadap peradaban sosial dan pola pikir yang lebih maju, dinamis, dan ilmiah (Ginanjari dan Kurniawati, 2017).

Sejatinya pendidikan akan terus dan semakin berkembang sesuai dengan tuntutan zaman terlebih di era teknologi digital saat ini oleh karenanya pembelajaran teknologi digital sangatlah penting bagi para pelajar agar bisa menguasai berbagai ilmu melalui teknologi.

Pengembangan yang dilakukan dalam dunia pendidikan mencakup banyak hal, diantaranya pendekatan pembelajaran, konten, kompetensi, manajemen instruksional, sistem penilaian, penyempurnaan kurikulum, proses belajar, serta kelengkapan yang menunjang proses pembelajaran untuk meningkatkan mutu pendidikan (Namiroh, Sumantri, dan Situmorang 2018).

Oleh karena itu di era zaman globalisasi ini secara tidak langsung kita dituntut untuk bisa menguasai ilmu teknologi agar bisa menghadapi berbagai problematika disebabkan karena semakin berkembangnya zaman dan ketika kita sudah menguasai ilmu teknologi maka kemungkinan akan munculah suatu inovasi dan kreativitas dalam mengembangkan

potensi diri baik dalam hal dunia ataupun akhirat ketika pembelajaran tersebut diniatkan untuk berdakwah.

Tentunya dalam kegiatan pembelajaran multimedia atau teknologi digital memerlukan media atau faktor yang dapat mendukung dan menunjang proses kegiatan belajar mengajar agar yang menjadi tujuan pembelajaran dapat tercapai sesuai dengan yang ditetapkan.

Kurikulum mempunyai peran penting dalam mensukseskan suatu pendidikan dan tentunya dalam implementasi kurikulum harus dengan manajemen yang baik dan profesional dari mulai perencanaan sampai evaluasi sehingga apa yang menjadi tujuan dapat dicapai dengan baik dan sesuai dengan apa yang diharapkan.

Manajemen adalah suatu proses yang nyata mulai dari merencanakan, pengorganisasian, menggerakkan dan mengendalikan yang dilakukan untuk memutuskan dan menyelesaikan tujuan yang telah ditetapkan (Yuhansil dan Anggreni, 2020:184)

Adapun manajemen kurikulum merupakan suatu proses atau seni mengelola segala sesuatu yang berkaitan dengan kurikulum agar apa yang menjadi tujuan kurikulum dapat tercapai.

Kurikulum sendiri tidak lepas dari kegiatan pembelajaran karena kurikulum sebagai acuannya untuk memudahkan proses belajar mengajar.

Dalam meningkatkan kualitas pembelajaran penyelenggara pendidikan hendaknya memanfaatkan media pembelajaran yang menarik dan layak agar siswa bersemangat, imajinatif dan kreatif dalam kegiatan pembelajaran khususnya multimedia.

Media interaktif atau multimedia adalah campuran dari berbagai media (desain rekaman) seperti pesan, gambar, ilustrasi, suara, keaktifan, video, komunikasi, dan lain sebagainya yang dikemas ke dalam dokumen komputerisasi dan digunakan sebagai media untuk menyampaikan atau menghantarkan pesan kepada orang-orang pada umumnya (Munir, 2012). : 2).

Oleh karena itu manajemen kurikulum sangat penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran multimedia. Berdasarkan hasil obsevasi peneliti baik secara langsung ataupun di situs web SMK Informatika Bina Generasi 3 memiliki beberapa jurusan diantaranya jurusan multimedia yang banyak diminati oleh peserta didik dibuktikan dengan semakin meningkatnya jumlah peserta didik di SMK IBG 3. Sehingga penelitian yang akan dilakukan menitik beratkan pada manajemen kurikulum dalam meningkatkan kualitas pembelajaran multimedia.

B. TINJAUAN TEORITIS

1. Tujuan Kurikulum Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Multimedia

a. Tujuan Kurikulum

Tujuan adalah apa saja yang dapat dicapai. Baik berupa benda yang konkrit atau substansial, barang dan tempat, maupun sebagai hal yang bersifat konseptual, misalnya standar yang dapat berupa kedudukan, jabatan atau sifat-sifat yang terhormat (Bahri, 2017: 28).

Kurikulum adalah sekumpulan rencana dan tindakan yang berkenaan dengan sasaran, isi, dan bahan pembelajaran serta strategi yang digunakan sebagai aturan untuk melaksanakan latihan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu (Peraturan Pemerintah Republik Indonesia 2021).

Sehingga dapat disimpulkan bahwa kurikulum adalah siklus, acuan dan usaha untuk mencapai tujuan instruktif atau pendidikan yang telah ditetapkan secara nyata dan produktif.

b. Kualitas

Kata kualitas menurut Dahlan Al-Barry yang dikutip dalam rujukan kamus modern bahasa Indonesia adalah “kualitet” (kualitas/mutu) baik buruknya suatu hal. Mutu pendidikan adalah kapasitas sistem pendidikan dasar, baik dari segi manajemen ataupun dari segi pendidikan, yang dikoordinasikan secara sungguh-sungguh untuk meningkatkan nilai tambah dan faktor input untuk mendapatkan hasil output yang maksimal (Sayuti 2021).

c. Kualitas Pembelajaran

Kualitas pembelajaran adalah efektivitas kecukupan derajat ketuntasan belajar yang terdiri dari tujuan, bahan pelajaran, strategi, perangkat pembelajaran, siswa dan pengajar. Sekolah seharusnya unggul dilihat dari dampak lulusannya yang dapat mengubah perilaku, cara pandang, kemampuan terkait dengan tujuan pembelajaran atau pendidikan (Guritno 2016)

Jadi dengan adanya kualitas pembelajaran yang baik dan bermutu maka itu akan menghasilkan output yang baik pula dan dapat menjadikam lulusan yang mahir dibidangnya sesuai dengan tujuan yang telah ditentukan.

Untuk mewujudkan ide atau konsep pembelajaran yang menarik dan cakap, harus ada korespondensi antara siswa dan pendidik untuk mencapai tujuan bersama, selain itu mereka harus menyesuaikan dengan keadaan iklim sekolah, kantor dan yayasan, serta media

pembelajaran untuk membantu tercapainya semua bagian dari perkembangan siswa (Badrudin, Ginanjar, and Wartono 2020).

Tentunya agar bisa tercapainya pembelajaran yang membawakan hasil memerlukan beberapa faktor yang dapat mendukung proses pembelajaran baik dari kondisi lingkungan sekolah, fasilitas sarana dan prasarana yang dapat mengembangkan kemampuan peserta didik khususnya pada pembelajaran multimedia.

d. Pembelajaran multimedia

Pemanfaatan teknologi dan komunikasi dalam pendidikan melalui media pembelajaran sangat penting dalam kegiatan pembelajaran karena akan membantu dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah (Nirmala 2020).

Pemanfaatan multimedia dalam kerangka pendidikan dan pembelajaran dapat memberdayakan siswa untuk berpikir kritis, menjadi pemecah masalah, cenderung mencari data, dan lebih termotivasi dalam latihan pembelajaran. (Munir 2012).

Dengan demikian, multimedia dapat menjadi inovasi media pembelajaran yang berhasil karena memungkinkan guru menjadi pengatur dan fasilitator akses informasi di ruang belajar. (Munir 2012).

2. Strategi Kurikulum

a. Definisi Strategi

Istilah strategi berasal dari bahasa Yunani *strategos* yang berarti semua upaya termasuk mengatur perencanaan, cara-cara strategis untuk mencapai kemenangan dalam perang. (Erwinsyah, 2017).

Secara umum, strategi memiliki pengertian tentang kerangka kerja atau tujuan untuk bertindak dengan tujuan akhir untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan sebelumnya (Sayuti 2021).

Dapat disimpulkan bahwa strategi yaitu suatu rancangan dan perencanaan kegiatan yang akan diimplementasikan untuk meraih tujuan yang telah ditetapkan.

b. Ruang Lingkup Strategi

Menurut Slameto ruang lingkup strategi pembelajaran mencakup unsur perencanaan tentang: komponen sistem, jadwal pelaksanaan, dan tugas-tugas belajar yang akan dipelajari (Asrori 2016).

c. Strategi Penerapan Kurikulum

Tahapan atau strategi yang dilakukan untuk memilih bahan kurikulum secara resmi dalam Asy'ari dan Hamami, (2020), adalah: identifikasi kebutuhan, penelusuran materi bahan kurikulum, pemeriksaan bahan, kelayakan materi untuk mengajar, dan pengambilan keputusan penerimaan materi.

3. Perencanaan Kurikulum

a. Definisi Perencanaan Kurikulum

Perencanaan kurikulum adalah proses yang meliputi pengumpulan, pemilihan, sintesis dan pemilihan data yang bersangkutan dari berbagai sumber. (Lazwardi 2017).

Dengan adanya perencanaan kurikulum yang baik dari berbagai sumber dan usaha yang dilakukan maka akan memudahkan dalam pengorganisasian, implementasi ataupun evaluasi yang memungkinkan peserta didik mencapai tujuan pembelajaran.

b. Ruang lingkup perencanaan

Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam perencanaan kurikulum adalah menganalisis isu-isu luar yang berkaitan dengan perbaikan dan kebutuhan yang ada di masyarakat, merumuskan tujuan satuan pendidikan, mengkaji kualitas internal yang dimiliki, menyusun tim perumus kurikulum, dan pembagian waktu dalam rencana penyusunan kurikulum (Arief dan Rusman, 2019).

c. Urgensi Perencanaan

1) Komponen Kurikulum

Ada empat bagian komponen kurikulum, diantaranya: target/tujuan, bahan pelajaran, pengajaran dan pengalaman yang berkembang penilaian atau evaluasi (Khoirunnisaa, 2019).

2) Model dalam Perencanaan Kurikulum

Model-model dalam penyusunan perencanaan kurikulum yang dirujuk oleh Oemar Hamalik dalam (Sintasari dan Fitria, 2021) adalah: Model Rasional Deduktif atau Perencanaan *Rasional Tyler*, Model Rasional Interaktif, Model Disiplin, Model tanpa perencanaan (*non planning model*).

3) Karakteristik Perencanaan Kurikulum

Aspek-aspek yang menjadi karakteristik perencanaan kurikulum adalah sebagai berikut (Hamalik, 2016:172) dalam Lazwardi, (2017: 103-105):

- a) Perencanaan kurikulum harus didasarkan pada gagasan yang masuk akal tentang hal-hal yang meningkatkan kehidupan, kualitas masyarakat sekarang dan masa depan, serta kehormatan manusia yang esensial.

- b) Perencanaan kurikulum harus dibuat dalam struktur yang luas, yang mempertimbangkan dan memfasilitasi komponen-komponen dasar pendidikan dan pembelajaran yang kuat.
- c) Perencanaan kurikulum harus bersifat reseptif dan penuh harapan. Pendidikan harus tanggap terhadap kebutuhan siswa untuk membantu mereka memiliki kehidupan yang kondusif.

Membuat suatu perencanaan kurikulum harus dengan konsep yang jelas agar menjadikan kehidupan yang lebih kondusif yang dapat memenuhi kebutuhan individu siswa untuk menjalani pendidikan yang lebih baik.

4. Organisasi Kurikulum

Organisasi kurikulum adalah rencana atau susunan dari bagian-bagian rencana pendidikan, misalnya, isi kurikulum, latihan dan pengalaman belajar, yang dikoordinasikan ke dalam mata pelajaran, program, ilustrasi, poin, unit, dan sebagainya untuk mencapai kelayakan atau efektivitas pendidikan (Muhammad Ansyar, 2015) dalam (Sugiana 2018).

Dengan pengorganisasian yang baik dan teratur maka akan memudahkan SDM dalam mengimplementasikan apa saja yang sudah direncanakan dan diorganisir baik dalam program pembelajaran, mata pelajaran, topik dan lain sebagainya.

5. Implementasi Kurikulum

a. Definisi Implementasi Kurikulum

Pelaksanaan kurikulum atau program pendidikan adalah proses menerapkan atau melaksanakan pemikiran, gagasan, dan strategi program pendidikan dalam suatu kegiatan pembelajaran, dengan tujuan agar siswa dapat menguasai susunan kompetensi atau keterampilan tertentu (Fathurrochman 2017).

b. Implementasi Kurikulum Multimedia

Pelaksanaan pembelajaran berbasis media harus ditegakkan oleh unsur-unsur yang berbeda Prata dan Lopes, (2005:38) dalam Munir, (2012) yang akan membuat substansi penglihatan dan suara yang telah diciptakan dapat digunakan oleh semua anggota pembelajaran. Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam melaksanakan inovasi multimedia ini dalam pembelajaran antara lain: 1) Bagaimana interaksi dengan peserta didik atau *audiens*. 2) Kualitas pribadi dan budaya masyarakat objektif. 3) Kualitas khusus dari setiap bagian multimedia yang digunakan. 4) Kelebihan dan kekurangan setiap bagian (video, suara, gerakan, desain dan lain-lain).

6. Evaluasi Kurikulum

a. Evaluasi

Menurut ahli dalam Magdalena et al., (2020) evaluasi adalah siklus penilaian dengan membandingkan apa yang diharapkan dan kemajuan/pencapaian sejati yang dicapai.

b. Fungsi Evaluasi Pembelajaran

Tujuan atau fungsi evaluasi ada beberapa hal dalam A. A. Rahman dan Nasryah, (2019):
1) Penilaian bekerja secara khusus dengan mengarahkan evaluasi pendidik. 2) Penilaian kemampuan secara indikatif. Jika perangkat yang digunakan dalam evaluasi atau penilaian memenuhi persyaratan, dengan melihat hasilnya pendidik akan mengetahui kekurangan peserta didik. 3) Penilaian mengisi sebagai posisi. 4) Penilaian diisi sebagai proporsi kemajuan.

c. Karakteristik Evaluasi Pembelajaran

Dalam Haryanto, (2020) ada beberapa karakteristik evaluasi pembelajaran diantaranya:
1) Validitas adalah ketepatan dan keakuratan suatu alat pengukur yang apabila alat pengukur tersebut digunakan untuk mengukur maka akan memberikan pemahaman sesuai dengan besar kecilnya gejala yang diukur. 2) Reliabilitas adalah tingkat atau tingkat konsistensi suatu instrumen. 3) Objektivitas sangat penting untuk memiliki pilihan untuk mendapatkan hasil penilaian yang benar-benar berimbang, tidak memihak, sesuai dengan batas dan kemampuan siswa yang sebenarnya, dan siap memberikan gambaran yang sah tentang kemajuan siswa.

C. METODE PENELITIAN

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini berjudul manajemen kurikulum dalam meningkatkan kualitas pembelajaran multimedia di SMK Informatika Bina Generasi 3 Bogor yaitu dengan metode kualitatif deskriptif atau kualitatif non statistik.

Penelitian kualitatif adalah penelitian yang memfokuskan kualitas atau hal utama dari suatu barang atau jasa. Hal utama tentang suatu barang atau jasa berupa peristiwa, fenomena, dan fenomena sosial (Shidiq dan Choiri, 2019).

2. Sumber Data

Sumber data dalam penelitian ini terdiri dari dua sumber, yaitu sumber data primer dan sumber data sekunder.

3. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini untuk memperoleh informasi dan data yang substansial, maka penting memiliki instrumen penelitian, termasuk diantaranya wawancara, observasi, dan dokumentasi.

4. Prosedur Analisis Data

Adapun prosedur dalam penelitian ini, secara spesifik dengan melakukan reduksi data, display data dan penarikan kesimpulan/verifikasi (pemeriksaan).

5. Pemeriksaan Keabsahan Data

Diantara teknik pengujian validitas data yaitu sebagai berikut:

- a. Uji *Kreadibilitas*
- b. Pengujian *Transferability*
- c. Pengujian *Dependability*
- d. Pengujian *Konfirmability*

D. HASIL PEMBAHASAN

1. Tujuan Kurikulum dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Multimedia di SMK Informatika Bina Generasi 3 Bogor

Tujuan kurikulum dalam meningkatkan kualitas pembelajaran multimedia yaitu bahwa pertama supaya menjadi lulusan yang kompeten, kedua agar nanti diterima di dunia kerja sesuai dengan tuntutan dunia industri, ketiga supaya secara sosial dan kepribadian siap terjun di masyarakat dalam menghadapi tantangan.

Adapun diantara multimedia yang ditekankan untuk lulusan nanti mereka mahir desain grafis, fotografi dan pengolahan video.

2. Strategi Kurikulum dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Multimedia di SMK Informatika Bina Generasi 3 Bogor

Strategi kurikulum dalam meningkatkan kualitas pembelajaran multimedia yaitu strategi yang pertama, mengadakan proyek *based learning*, misalkan membuat poster, kemudian mengasah kemampuan anak dengan memantapkan siswa sesuai dengan *skill* masing-masing dan dikelompokkan sesuai kemampuan supaya lebih matang.

Waka kurikulum Di SMK Informatika Bina Generasi 3 Bogor juga mengatakan bahwa pertama, terus berusaha dalam pengadaan barang yang dapat menunjang kompetensi siswa, kedua, memperkaya keterampilan anak-anak dan mereka ditekankan untuk praktik, ketiga, pemberian *project* atau mengikutsertakan mereka dalam perlombaan, keempat, melakukan

koordinasi termasuk rapat bulanan dan mengusahakan adanya pelatihan untuk guru produktif.

3. Perencanaan Kurikulum dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Multimedia di SMK Informatika Bina Generasi 3 Bogor

Mengenai perencanaan kurikulum dalam meningkatkan kualitas pembelajaran multimedia di SMK Informatika Bina Generasi 3 Bogor, berdasarkan hasil observasi dan wawancara dari para informan bahwa tentang perencanaan kurikulum yaitu di setiap awal tahun ada pertemuan atau rapat kepala sekolah, waka kurikulum, dan kaprog, merumuskan kurikulum nanti kedepannya. Setelah perencanaan tertuang guru membuat silabus, RPP, menyiapkan media pembelajaran dan modul, ciri khas di IBG 3 itu setiap guru mempunyai modul disamping buku panduan guru juga membuat modul.

Adapun yang merumuskannya yaitu Tim pengembang kurikulum, kepala sekolah sebagai penanggung jawab, ketua kurikulum, dan wakil kompetensi keahlian atau kaprog semua jurusan.

Adapun perencanaan untuk kurikulum multimedia sendiri yaitu rapat pembentukan tim pengembang kompetensi keahlian kita sesuaikan dengan Permendikbud, Silabus dan RPP.

Adapun guru mapel tidak dilibatkan dalam perencanaan atau perumusan kurikulum hanya pada saat pembahasan program-program semester dan perangkat-perangkat lainnya kita diikutsertakan untuk mendukung kurikulum tersebut.

4. Organisasi Kurikulum dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Multimedia di SMK Informatika Bina Generasi 3 Bogor

Adapun organisasi kurikulum dalam meningkatkan kualitas pembelajaran multimedia di SMK Informatika Bina Generasi 3 Bogor mulai dari struktur teratas pertama, kepala sekolah sebagai penanggung jawab. Kedua, kurikulum sebagai ketua. Ketiga, Waka Hubin, karena sangat berkaitan dengan perakerin (Praktik Kerja Industri) siswa dan kompetensi yang dibutuhkan di perusahaan dengan yang harus diajarkan di sekolah. Keempat, Kaprog karena punya program kerja yang jelas fokusnya ke mana dan langkahnya seperti apa, dan nanti menjelaskan kepada guru mapel yang bersangkutan dan gurunya juga punya rencana pembelajaran yang jelas.

5. Implementasi Kurikulum dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Multimedia di SMK Informatika Bina Generasi 3 Bogor

Implementasi kurikulum dalam meningkatkan kualitas pembelajaran multimedia di SMK Informatika Bina Generasi 3 Bogor yaitu kurikulum yang di formulasikan maka

langsung disusun, diimplementasikan dan langsung di aplikasikan ke siswa dan mengacu pada acuan yang ada, adapun acuan utama yaitu Permendikbud no. 37 tahun 2018, Silabus, RPP, dan Perusahaan, agar bisa menyesuaikan kurikulum dunia industri dengan sekolah. Dan faktor pendukung dalam pembelajaran multimedia diantaranya dari SDM, sarana dan prasarana, kondisi lingkungan dan dari input sangat mempengaruhi.

Dan alhamdulillah terlaksana, tapi kalau dikatakan 100% belum, karena pasti masih ada yang belum terlaksana. Waka Kurikulum melakukan monitoring apakah pembelajaran itu terlaksana atau tidak, terutama untuk bagian produktif jangan sampai tidak ke LAB. Setiap bulan mengadakan rapat bulanan untuk mengetahui bagaimana pelaksanaan pembelajaran apakah ada kendala, termasuk di forum itu disampaikan apa yang dibutuhkan, kendala yang dihadapi, ditandai yang butuh perhatian khusus, dan meminta masukan dan solusi dari para guru-guru. Dan faktor pendukung dalam pembelajaran multimedia diantaranya yaitu kondusifitas sekolah, sarana dan prasarana yang sudah bertambah walaupun belum terpenuhi secara maksimal, dan SDMnya.

Pembelajaran multimedia dibidang efektif cukup efektif, karena transisi dari *online* ke *offline* jadi harus bisa mengelola dari segi manajemen waktu.

6. Evaluasi Kurikulum dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Multimedia di SMK Informatika Bina Generasi 3 Bogor

Evaluasi kurikulum dalam meningkatkan kualitas pembelajaran multimedia di SMK Informatika Bina Generasi 3 Bogor yaitu yang pertama ada penilaian guru, yang dilakukan melalui supervisi guru karena masing-masing guru karakternya beda-beda dan memiliki kelebihan dibidangnya masing-masing. Yang kedua melalui penilaian siswa, dan dipeniliannya itu terdiri dari tes, baik tengah semester, akhir semester, penilaian akhir tahun atau kenaikan kelas, ujian sekolah, uji kompetensi, dan setiap tahap ujian itu merupakan evaluasi. Pelaksanaan evaluasi dalam pembelajaran di sekolah baik teori atau praktik kadang kurang *meets* dengan industri, mungkin dikarenakan fasilitas yang belum sesuai dengan dunia kerja karena alat atau sarana itu selalu *update*. Adapun dalam mengevaluasi tidak ada kendala, kecuali terkait siswa yang perlu tindak lanjut untuk naik ke tingkat atas.

E. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti tentang “manajemen kurikulum dalam meningkatkan kualitas pembelajaran multimedia di SMK Informatika Bina

Generasi 3 Bogor” maka peneliti dapat menyimpulkan hasil penelitian sebagai jawaban dari rumusan masalah yang telah dibuat oleh peneliti sebagai berikut:

1. Tujuan kurikulum dalam meningkatkan kualitas pembelajaran multimedia di SMK Informatika Bina Generasi 3 Bogor secara umum sudah terencana yaitu mulai dari mengetahui alurnya, mengatur langkah demi langkahnya, mengembangkan potensi yang ada pada peserta didik yang bertujuan untuk menjadikan lulusan yang kompeten pada bidang multimedia dan diterima di dunia kerja sesuai dengan tuntutan dunia kerja baik desain grafis, fotografi atau pengolahan video.
2. Strategi kurikulum dalam meningkatkan kualitas pembelajaran multimedia di SMK Informatika Bina Generasi 3 Bogor melalui proyek *based learning*, memantapkan *skill*, memperkaya keterampilan siswa dengan mengelompokan mereka sesuai kemampuan masing-masing, terus berusaha mengadakan fasilitas yang dapat menunjang kompetensi siswa, mengikuti perlombaan-perlombaan dan pelatihan untuk guru produktif.
3. Perencanaan kurikulum di SMK Informatika Bina Generasi 3 Bogor sudah teratur dan terencanakan untuk mencapai tujuan pendidikan, mulai dari yang merumuskan perencanaan yaitu tim pengembang kurikulum sampai yang bertugas sebagai eksekutor yaitu para guru.
4. Organisasi kurikulum di SMK Informatika Bina Generasi 3 Bogor sudah teratur mulai dari penanggung jawab, komponen kurikulum, pembuatan program kerja, bagaimana sistem pembelajarannya sehingga mempunyai rencana pembelajaran yang jelas untuk mencapai efektivitas dan efisiensi pembelajaran.
5. Implementasi kurikulum multimedia di SMK Informatika Bina Generasi 3 Bogor dilaksanakan sesuai dengan perencanaan kurikulum yang di formulasikan dan di susun kemudian di implementasikan kepada siswa dan mengacu pada acuan yang ada dan pembelajaran multimedia sendiri sudah mulai efektif walaupun belum 100%.
6. Evaluasi kurikulum dalam meningkatkan kualitas pembelajaran multimedia di SMK Informatika Bina Generasi 3 Bogor yaitu pertama melakukan penilaian guru melalui supervisi guru, kedua dengan penilaian siswa, dan dipenilaian itu terdiri dari tes, baik tengah semester, akhir semester, penilaian akhir tahun atau kenaikan kelas, ujian sekolah, dan uji kompetensi. Waka kurikulum melakukan monitoring pembelajaran dan kepala program multimedia berusaha melakukan pembelajaran yang menyenangkan untuk siswa dan memberikan hadiah diakhir semester bagi siswa yang memiliki nilai tertinggi agar

dapat menambah semangat dan motivasi siswa dalam meningkatkan kualitas pembelajaran multimedia di SMK Informatika Bina Generasi 3 Bogor.

DAFTAR PUSTAKA

- Arief, Mohamad, dan Rusman. (2019). Manajemen Kurikulum Berbasis Pendidikan Karakter Pada Sekolah Dasar Negeri Ujung Menteng 01 Pagi Jakarta. *Jurnal penelitian ilmu pendidikan* 12 (1): 38-54.
- Asrori, Mohammad. (2016). Pengertian, Tujuan Dan Ruang Lingkup Strategi Pembelajaran. *Madrasah* 6 (2): 26.
- Asy'ari, Ari, dan Tasman Hamami. (2020). Strategi Pengembangan Kurikulum Menghadapi Tuntutan Kompetensi Abad 21. *IQ (Ilmu Al-Qur'an): Jurnal Pendidikan Islam* 3: 19-34.
- Badrudin, Arief Rachman, dkk. (2020). "The Effectiveness of Online Based Learning During the Covid-19 Pandemic At Private School in Bogor." *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam* 9 (02): 480.
- Bahri, Syamsul. (2017). Pengembangan Kurikulum Dasar Dan Tujuannya. *Jurnal Ilmiah Islam Futura* 11 (1): 15.
- Erwinsyah, Alfian. (2017). Manajemen Pembelajaran Dalam Kaitannya Dengan Peningkatan Kualitas Guru. *TADBIR : Jurnal Manajemen Pendidikan Islam* 5 (1): 69-84.
- Fathurrochman, Irwan. (2017). Implementasi Manajemen Kurikulum Dalam Upaya Meningkatkan Mutu Santri Pondok Pesantren Hidayatullah/Panti Asuhan Anak Soleh Curup. *Tadbir : Jurnal Studi Manajemen Pendidikan* 1 (1): 85.
- Ginjar, M Hidayat, dan Nia Kurniawati. (2017). Pembelajaran akidah akhlak dan korelasinya dengan peningkatan akhlak al-karimah peserta didik (Studi Kasus di Madrasah Aliyah Shoutul Mimbar Al-Islami Tenjolaya Bogor). *Jurnal Edukasi Islami* 06 (12): 104-105.
- Guritno. (2016). Peningkatan Kualitas Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Contextual Teaching and Learning. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Karakter* 1 (1): 28-33.
- Haryanto. (2020). *Evaluasi Pembelajaran; Konsep Dan Manajemen*. Yogyakarta: UNY Press.
- Khoirunnisaa'. (2019). Manajemen Kurikulum Madrasah Sebagai Upaya Peningkatan Mutu Pendidikan. *An-Nuha* 6 (1): 71-83.
- Lazwardi, Dedi. (2017). Manajemen Kurikulum Sebagai Pengembangan Tujuan Pendidikan. *Al-Idarah: Jurnal Kependidikan Islam* 7: 99-112.
- Magdalena, Ina, dkk. (2020). "Konsep Dasar Evaluasi Pembelajaran Sekolah Dasar Di SD Negeri Bencongan 1." *PENSA: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial* 2 (1): 87-98.
- Munir. (2012). *Multimedia Konsep & Aplikasi Dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta, CV.
- Namiroh, Siti, M. Syarif Sumantri, and Robinson Situmorang. (2018). Peran Multimedia Dalam Pembelajaran. *Prosiding Seminar Dan Diskusi Nasional Pendidikan Dasar, :*

352-357.

- Peraturan Pemerintah Republik Indonesia. (2021). Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 57 Tentang Standar Nasional Pendidikan. *Standar Nasional Pendidikan*, : 1-49.
- Rahman, Arief Aulia, dan Cut Eva Nasryah. (2019). *Evaluasi Pembelajaran*. Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia.
- Sayuti, Ahmad. (2021). Strategi Manajemen Kurikulum Dalam Peningkatan Kualitas Pendidikan. *Jurnal AL FATIHIH* 1 (1): 53-59.
- Shidiq, Umar, dan Miftachul Choiri. (2019). *Metode Penelitian Kualitatif di Bidang Pendidikan*. Ponorogo: CV. Nata Karya.
- Sintasari, Beny, dan Nuzulul Fitria. (2021). Manajemen Kurikulum Berbasis Madrasah Di MTs Bahrul Ulum Gadingmangu Perak Jombang. *Urwatul Wutsqo: Jurnal Studi Kependidikan Dan Keislaman* 10 (2): 203-227.
- Sista, Taufik Rizki. (2017). Implementasi Manajemen Kurikulum Dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan. *Educan : Jurnal Pendidikan Islam* 1 (1).
- Sugiana, Aset. (2018). Proses Pengembangan Organisasi Kurikulum Dalam Meningkatkan Pendidikan Di Indonesia. *Jurnal Pedagogik* 05 (02): 257-273.
- Yuhasnil, dan Silvia Anggreni. (2020). Manajemen Kurikulum Dalam Upaya Peningkatan Mutu Pendidikan. *ALIGNMENT: Journal Of Administration and Educational Management* 3 (2): 214-221.