



**MANAJEMEN PROGRAM KETERAMPILAN MULTIMEDIA DALAM
MEWUJUDKAN *LIFE SKILL* SISWA DI MAN 1
TANAH DATAR PLUS KETRAMPILAN**

SKRIPSI

*Ditulis sebagai Syarat Memperoleh Gelar Sarjana (S-1)
Program Studi Manajemen Pendidikan Islam*

Oleh:

**ABDUS SALIM
NIM: 2130103001**

**PROGRAM STUDI MANAJEMEN PENDIDIKAN ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAHMUD YUNUS
BATUSANGKAR
2025 M/1446 H**



**MULTIMEDIA SKILLS PROGRAM MANAGEMENT IN REALIZING
STUDENT LIFE SKILLS IN MAN 1 TANAH DATAR PLUS
KETERAMPILAN**

THESIS

*Written as a Requirement for Obtaining a Bachelor's Degree (S-1)
Islamic Education Management Study Program*

**ABDUS SALIM
NIM: 2130103001**

**ISLAMIC EDUCATION MANAGEMENT DEPARTMENT
TARBIYAH AND TEACHER TRAINING FACULTY
STATE ISLAMIC UNIVERSITY MAHMUD YUNUS BATUSANGKAR
2025M/1664H**



إدارة برنامج مهارات الوسائط المتعددة
في تحقيق مهارة حياة الطلاب
في المدرسة العالية الحكومية 1 تانه داتر زيادة مهارات

الرسالة العلمية

مقدمة إلى كلية التربية وعلوم التعليم
شروط لنهاية الدراسة الجامعية تعليم إدارة التعليم الإسلامي

إعداد :

عبد السالم

رقم التسجيل : 2130103001

طالب قسم تعليم إدارة التعليم الإسلامي
كلية التربية وعلوم التعليم
جامعة محمود يونس الإسلامية الحكومية باتوسنكر
2025 م / 1446

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda di bawah ini:

Nama : Abdus Salim
NIM : 2130103001
Tempat, Tanggal lahir : Padang Ambacang, 04 Maret 2002
Program Studi : Manajemen Pendidikan Islam
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang berjudul "**Manajemen Program Keterampilan Multimedia Dalam Mewujudkan Life Skill Siswa di MAN 1 Tanah Datar Plus Keterampilan**", adalah hasil karya sendiri, bukan plagiat. Apabila dikemudian hari terbukti sebagai plagiat, maka saya bersedia menerima sanksi yang sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Batusangkar, Februari 2025

Pembuat Pernyataan



Abdus Salim

NIM. 2130103001

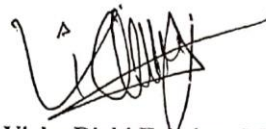
PERSETUJUAN PEMBIMBING

Pembimbing Skripsi atas nama **Abdus Salim**, NIM 2130103001, dengan judul **“Manajemen Program Keterampilan Multimedia Dalam Meningkatkan Life Skill Siswa di MAN 1 Tanah Datar Plus Keterampilan”**, memandang bahwa skripsi yang bersangkutan telah memenuhi persyaratan ilmiah dan dapat disetujui untuk dilanjutkan ke sidang munaqasah.

Demikianlah persetujuan ini diberikan untuk dapat dipergunakan seperlunya.

Batusangkar, 20 Januari 2025

Pembimbing



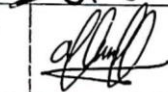


Vickv Rizki Febrian, M.Pd
NIP. 199401152022031002

PENGESAHAN TIM PENGUJI

Skripsi atas nama **ABDUS SALIM**, NIM: 2130103001 dengan judul: **MANAJEMEN PROGRAM KETERAMPILAN MULTIMEDIA DALAM MEWUJUDKAN *LIFE SKILL* SISWA DI MAN 1 TANAH DATAR PLUS KETERAMPILAN**, telah diuji dalam Sidang Munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri Mahmud Yunus Batusangkar yang dilaksanakan pada hari Kamis, 06 Februari 2025 dan dinyatakan telah dapat diterima sebagai syarat penyelesaian studi (S1) pada Program Studi Manajemen Pendidikan Islam (MPI).

Demikian persetujuan ini diberikan untuk dapat dipergunakan seperlunya.

No	Nama/NIP Penguji	Jabatan dalam TIM	Tanda Tangan	Tanggal Persetujuan
1	Dr. Adripen, M.Pd. NIP. 196505041993031003	Ketua Penguji		17-2-25
2	Vicky Rizki Febrian, M.Pd NIP. 199401152022031002	Sekretaris Penguji		14-02-2025
3	Dr. Abhanda Amra, M.Ag NIP. 196904041997031003	Anggota Penguji		14-2-2025

Batusangkar, 17 Februari 2025

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



Dr. Ridwan Rizoni, S.Ag., M.Pd

NIP. 196505041995031001

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji syukur kehadiran Allah SWT atas limpahan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Manajemen Program Keterampilan Multimedia Dalam Mewujudkan *Life Skill* Siswa di MAN 1 Tanah Datar Plus Keterampilan”. Shalawat dan salam penulis mohon kepada Allah SWT agar selalu dilimpahkan kepada junjungan umat yakni Nabi Muhammad SAW yang telah menyampaikan ajaran agama kepada umat manusia.

Penulisan skripsi ini merupakan salah satu wujud dari pelaksanaan Tri Dharma Perguruan Tinggi. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Manajemen Pendidikan Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Mahmud Yunus Batusangkar.

Selanjutnya dalam penelitian dan penulisan skripsi ini, penulis banyak menerima bantuan baik itu berupa do’a, motivasi, petunjuk dan bimbingan dari berbagai pihak, sehubungan dengan itu penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Delmus Puneri Salim, S.Ag., M.A., M.Res., Ph.D. selaku Rektor UIN Mahmud Yunus Batusangkar yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menyelesaikan perkuliahan dan menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Dr. Ridwal Trisoni, S.Ag., M.Pd. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan beserta jajarannya yang telah memberikan fasilitas dan pelayanan selama perkuliahan dan penyelesaian skripsi.
3. Ibu Yanti Elvita, S.Ag., M.Pd. selaku Dosen Penasehat Akademik yang telah memberikan arahan selama perkuliahan serta meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran dalam membantu menyelesaikan studi.
4. Bapak Vicky Rizki Febrian, M.Pd. selaku Plt. Ka. Prodi Manajemen Pendidikan Islam yang telah memfasilitasi berbagai kegiatan dan sekaligus sebagai dosen pembimbing skripsi yang telah meluangkan waktu untuk

membimbing, mengarahkan, serta memberikan motivasi dalam penyelesaian skripsi ini.

5. Bapak Dr. Adripen, M.Pd dan Bapak Dr. Abhanda Amra, M.Ag. selaku penguji sidang munaqasyah yang telah memberikan masukan serta saran kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
6. Ibuk Rika Maria, MA selaku Kepala Madrasah MAN 1 Tanah Datar Plus Keterampilan beserta wakil kepala sekolah bagian kurikulum, guru, staf, dan siswa yang telah memberikan informasi secara terbuka kepada penulis dalam penyelesaian skripsi ini.
7. Orang tua dan keluarga yang selalu memberikan dukungan baik moril maupun non moril, motivasi, dan nasehat beserta do'a untuk kelancaran penyelesaian skripsi ini.
8. Seluruh dosen dan staf administrasi UIN Mahmud Yunus Batusangkar yang telah memberikan pelayanan dan bantuan selama perkuliahan.
9. Teman-teman yang telah menghiasi masa perkuliahan penulis

Batusangkar, Februari 2025

Abdus Salim

2130103001

BIODATA PENULIS



IDENTITAS LENGKAP

Nama : Abdus Salim
NIM : 2130103001
Tempat/tanggal lahir : Padang Ambacang/04 Maret 2002
Agama : Islam
Program Studi : Manajemen Pendidikan Islam
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Alamat Rumah : Jorong Padang Ambacang, Nagari Situjuah Banda
Dalam
Nomor HP : 088279767716
E-mail : abdusaalim193@gmail.com
Pendidikan
SD : SDN 02 Bandar Dalam
SMP : SMPS Plus Nurul Islam
SMA : MAS Al-Makmur Tungkar
Nama Orang Tua
Ayah : Eswandi
Ibu : Devi Erlina

ABSTRAK

Abdus Salim, NIM: 2130103001. Judul Skripsi: Manajemen Program Keterampilan Multimedia dalam Mewujudkan *Life Skill* Siswa di MAN 1 Tanah Datar Plus Keterampilan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri Mahmud Yunus Batusangkar, 2025.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pentingnya pengelolaan program keterampilan multimedia untuk Mewujudkan kecakapan hidup (*Life Skill s*) siswa. MAN 1 Tanah Datar Plus Keterampilan dipilih sebagai lokasi penelitian karena merupakan madrasah unggulan yang mengintegrasikan keterampilan multimedia ke dalam kurikulumnya

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif dengan pendekatan fenomenologis. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara semi-terstruktur, dan dokumentasi. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan model analisis interaktif Miles dan Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Teknik penjamin keabsahan data menggunakan triangulasi teknik, melibatkan wawancara, observasi, dan dokumentasi untuk memastikan validitas data.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengelolaan program keterampilan multimedia di MAN 1 Tanah Datar meliputi perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan, dan pengawasan. Program ini berhasil Mewujudkan kemampuan siswa seperti berpikir kreatif, bekerja sama, dan mengatur waktu. Selain itu, siswa menjadi lebih percaya diri dalam menyelesaikan proyek multimedia, seperti desain grafis dan pengeditan video. Kesimpulannya, program keterampilan multimedia ini sangat membantu siswa mengembangkan kecakapan hidup yang penting untuk menghadapi tantangan di masa depan dan dunia kerja yang serba teknologi.

Kata Kunci: Pengelolaan Program, Keterampilan Multimedia, *Life Skill*

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
PERSETUJUAN PEMBIMBING	
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN	
KATA PENGANTAR	i
BIODATA PENULIS	iii
ABSTRAK	iv
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Fokus Penelitian	8
C. Sub Fokus Penelitian	8
D. Pertanyaan Penelitian	8
E. Tujuan Penelitian.....	9
F. Manfaat dan Luaran Penilitian	9
G. Definisi Istilah.....	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA	14
A. Landasan Teori.....	14
1. Manajemen Program	14
2. Pendidikan Keterampilan (<i>Life Skill</i>) dan Multimedia.....	19
3. Kualitas Pendidikan Berbasis Teknologi.....	23
4. MAN Plus Keterampilan	25
B. Kajian Penelitian yang Relavan	25
BAB III METODE PENELITIAN.....	27
A. Jenis Penelitian.....	27
B. Latar dan Waktu dan Penelitian	27
C. Instrumen Penelitian	28

D. Sumber Data.....	29
E. Teknik Pengumpulan Data.....	30
F. Teknik Analisis Data	31
G. Teknik Penjaminan Keabsahan Data	33
BAB IV TEMUAN/HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	36
A. Temuan Penelitian	36
1. Temuan Umum	36
2. Temuan Khusus	43
B. Pembahasan.....	75
1. Perencanaan Program Keterampilan Multimedia	75
2. Pengorganisasian Program Keterampilan Multimedia.....	76
3. Pelaksanaan Program Keterampilan Multimedia.....	77
4. Pengendalian Program Keterampilan Multimedia	78
5. Kendala dalam Pelaksanaan Keterampilan Multimedia	79
6. Solusi dalam Pelaksanaan Keterampilan Multimedia	81
7. Dampak Keterampilan Multimedia Pada Life Skill Siswa	82
BAB V PENUTUP	86
A. Kesimpulan	86
B. Saran.....	88
DAFTAR KEPUSTAKAAN	89

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Waktu Penelitian.....	28
Tabel 4. 1 Visi, Misi, Tujuan MAN 1 Tanah Datar Plus Keterampilan	37
Tabel 4. 2 Prestasi Keterampilan Multimedia MAN 1 Tanah Datar Plus Keterampilan Plus Keterampilan.....	42
Tabel 4. 3 Perencanaan Program Keterampilan Multimedia	47
Tabel 4. 4 Pelaksanaan Keterampilan Multimedia.....	60
Tabel 4. 5 Karya dan Kegiatan Siswa Multimedia.....	73

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Pola Analisis Interaktif	32
Gambar 3. 2 Tringulasi Teknik Pengumpulan Data.....	35
Gambar 4. 1 Struktur Organisai Keterampilan Multimedia.....	53
Gambar 4. 2 Siswa Belajar Teori	61
Gambar 4. 3 Siswa Belajar Praktek.....	61
Gambar 4. 4 Konten Keterampilan Multimedia.....	63
Gambar 4. 5 Rapat Evaluasi.....	66
Gambar 4. 6 Penilaian Peserta Didik Keterampilan Multimedia.....	66

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Instrumen Wawancara	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 2 Pedoman Wawancara.....	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 3 Transkrip Wawancara	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 4 Lembar Pengamatan Langsung	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 5 Dokumentasi atau Foto-foto Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 6 Surat Izin Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 7 Surat Keterangan Telah Penelitian	Error! Bookmark not defined.

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kata "manajemen" berakar dari kata bahasa Inggris yaitu *manage*, yang berarti kemampuan untuk merencanakan, mengkoordinasikan, dan melaksanakan. Selain itu Harold Koontz dan Cyril O'Donnell Menyatakan Bahwa Manajemen adalah suatu upaya untuk mencapai tujuan melalui aktivitas orang lain. Menurut G.R. Terry, manajemen adalah proses luas yang melibatkan perencanaan, pengorganisasian, pengarahan, dan pengendalian untuk menggunakan sumber daya termasuk manusia untuk mencapai tujuan. Hal ini juga terjadi di dunia pendidikan, pendidikan tidak dapat dipisahkan dengan manajemen. (Pananrangi SH, 2017 : 2)

Pendidikan adalah proses yang bertujuan mengembangkan potensi siswa secara menyeluruh, mencakup aspek intelektual, emosional, dan spiritual. Dalam proses ini, siswa diajak untuk Mewujudkan kecerdasan intelektual sekaligus mengasah kemampuan emosional agar dapat berinteraksi dengan lingkungan secara harmonis. Selain itu, pendidikan juga berfungsi membentuk karakter individu yang beriman dan bertakwa, sehingga mampu menjalani kehidupan dengan nilai-nilai moral yang kuat. Dengan pendekatan holistik ini, pendidikan diharapkan dapat menciptakan manusia paripurna yang siap menghadapi tantangan kehidupan sekaligus berkontribusi positif bagi masyarakat. (Pananrangi SH, 2017 : 9)

Manajemen pendidikan mengacu pada pengelolaan seluruh aspek yang diperlukan dalam institusi pendidikan secara efektif dan efisien. Sebagai bagian dari sistem pendidikan, manajemen ini mengintegrasikan berbagai elemen yang saling terkait untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan, dengan memanfaatkan sumber daya yang ada secara optimal. Manajemen pendidikan pada intinya merupakan serangkaian kegiatan yang berkaitan dengan proses pendidikan, termasuk memotivasi dan memfasilitasi kreativitas peserta didik, proses ini menggunakan metode, media, serta sarana pendidikan. Pendidik, sebagai aktor utama, berperan penting dalam

menyampaikan materi pendidikan kepada peserta didik (Pananrangi, 2017 : 10).

Manajemen pendidikan merupakan salah satu faktor penting dalam penyelenggaraan proses pendidikan dan pembelajaran di sekolah. Keberhasilannya sangat bergantung pada kualitas output yang berguna bagi kehidupan bermasyarakat. Menurut Suryosubroto dalam (Sadiyah, Shofawi, & Fatmawati 2019 : 253) proses pencapaian tujuan manajemen pendidikan dimulai dari fungsi perencanaan, pengorganisasian, pengarahan, pemantauan, dan evaluasi.

Fungsi-fungsi tersebut saling terkait dan membentuk satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan. Dengan pengelolaan yang terstruktur dengan baik, setiap program pendidikan dapat dilaksanakan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Penelitian oleh Sadiyah, Shofawi, & Fatmawati (2019 : 253) juga menekankan pentingnya fungsi-fungsi tersebut untuk menghasilkan proses pendidikan dan pembelajaran yang berkualitas tinggi dan dapat diterapkan pada situasi masyarakat.

Pendidikan saat ini tidak hanya berfokus pada pengembangan kecerdasan kognitif, tetapi juga mencakup kecerdasan afektif dan psikomotorik. Hal ini sebagaimana diungkapkan oleh Haryadi dikutip dalam Cahyani & Ahmadi. Selain itu, pendidikan keterampilan memberikan peluang bagi peserta didik untuk mengembangkan bakat dan minat mereka, yang menjadi kebutuhan penting di Indonesia. Dengan adanya program pengembangan keterampilan di sekolah, lulusan diharapkan memiliki kemampuan khusus yang relevan untuk masa depan mereka (Cahyani & Ahmadi, 2023: 42).

Pengelolaan program pendidikan yang berfokus pada pengetahuan dan keterampilan salah satunya yaitu keterampilan multimedia. Keterampilan multimedia sangat dibutuhkan seiring dengan berkembangnya era Industri 4.0. Integrasi teknologi yang efektif dalam pendidikan multimedia tidak hanya menuntut kecakapan teknis, tetapi juga manajemen yang baik agar

program keterampilan dapat berjalan secara optimal dan sesuai dengan kebutuhan zaman (Masruroh, 2016 : 427).

Transformasi di era industri 4.0 telah memengaruhi dunia pendidikan, terlebih lagi dengan konsep pendidikan multimedia menjadi semakin relevan. Pendidikan berbasis multimedia berfokus pada integrasi teknologi dan adaptabilitas untuk memenuhi tuntutan zaman yang terus berubah (Setiawan, 2023: 22). Peningkatan mutu pendidikan era industri 4.0 dapat dilaksanakan dengan mempersiapkan peserta didik di dunia kerja dengan menggunakan berbagai program keterampilan terkait. Keterampilan yang diajarkan kepada siswa diharapkan dapat memenuhi harapan orang tua, pemerintah, dan perusahaan dalam melaksanakan setiap tugas di masa depan (Fitriani, 2022: 2).

Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Islam Nomor 6985 Tahun 2019 tentang Petunjuk Teknis Penyusunan dan Pengembangan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) untuk MA Plus Keterampilan. Regulasi ini memberikan panduan bagi madrasah dalam mengembangkan KTSP sesuai dengan visi, misi, tujuan, dan kebutuhan masing-masing madrasah. Berdasarkan beberapa penelitian, terlihat permasalahan akademik yang utama adalah banyak lulusan SMA/MA yang tidak memiliki keterampilan dan kemampuan yang berguna untuk kehidupannya di masa depan. Oleh karena itu, diharapkan pihak madrasah dapat memfasilitasi penguasaan keterampilan tersebut kepada siswanya (Fajarina, 2018 : 3).

Hal ini dibutuhkan untuk kehidupan berkelanjutan, menurut (Noor 2015:2), pendidikan keterampilan hidup, menekankan bahwa kecakapan hidup (*Life Skill*). Hal ini merupakan suatu proses pengembangan yang sangat penting dalam kehidupan individu. Proses ini tidak hanya melibatkan penguasaan keterampilan praktis, tetapi juga penanaman nilai-nilai dan sikap positif yang diperlukan untuk menghadapi berbagai tantangan di masa depan. Oleh karena itu, pendidikan kecakapan hidup harus mendapat perhatian yang serius dan terencana, sehingga siswa dapat mempersiapkan diri dengan baik

untuk menghadapi kehidupan yang penuh dengan kompleksitas dan perubahan.

Pendidikan dengan kecakapan hidup (*Life Skill*) adalah reformasi pendidikan yang berpikiran maju untuk meramalkan tuntutan masa depan. Dengan demikian, pendidikan kecakapan hidup merupakan pendidikan yang menitikberatkan pada pembekalan kepada peserta didik di bidang pengetahuan, sikap, pikiran jasmani, serta keterampilan khusus yang berkaitan dengan perkembangan. Kemampuan ini dapat digunakan untuk hidup bermasyarakat dan tantangan dalam hidup. Selain itu, pendidikan akan lebih bermakna dan menyejahterakan peserta didik karena lebih nyata, lebih kontekstual dan tidak menjauhkan mereka dari akarnya. Seseorang yang cakap, kompeten dan mampu hidup gembira serta bahagia dikatakan memiliki keterampilan hidup. (Wahyuni, 2017 : 1)

Menurut pandangan lain (Akhadiyah 2019:109) berpendapat bahwa kecakapan hidup sangat penting bagi setiap individu untuk bertahan hidup dan beradaptasi di masyarakat. Seiring dengan kemajuan yang semakin pesat, dunia membutuhkan orang-orang yang tidak hanya berpendidikan tetapi juga tahu bagaimana hidup mandiri. Masyarakat diharapkan memiliki kecerdasan intelektual, emosional, dan spiritual, dan kreativitas serta keterampilan yang berguna dalam kehidupan. Dalam hal ini, lembaga pendidikan memainkan peran penting sebagai tempat untuk membantu siswa mengembangkan potensi yang mereka miliki.

Sejalan dengan tujuan pendidikan islam, keterampilan yang diberikan kepada peserta didik harus bisa dimanfaatkan untuk kebaikan dan tidak hanya berorientasi pada dunia semata. Sebagaimana firman Allah SWT dalam surah Al-Qasas ayat 77 yaitu:

وَأَبْتِغِ فِي مَآءِ آتَانِكَ اللَّهُ الدَّارَ الْآخِرَةَ ۖ وَلَا تَنْسَ نَصِيبَكَ مِنَ الدُّنْيَا ۗ
 وَأَحْسِنَ كَمَا أَحْسَنَ اللَّهُ إِلَيْكَ ۖ وَلَا تَبْغِ الْفَسَادَ فِي الْأَرْضِ ۗ إِنَّ اللَّهَ لَا
 يُحِبُّ الْمُفْسِدِينَ ﴿٧٧﴾

Artinya: “Dan carilah pada apa yang telah dianugerahkan Allah kepadamu (kebahagiaan) negeri akhirat, dan janganlah kamu melupakan bahagianmu dari (kenikmatan) duniawi dan berbuat baiklah (kepada orang lain) sebagaimana Allah telah berbuat baik, kepadamu, dan janganlah kamu berbuat kerusakan di (muka) bumi. Sesungguhnya Allah tidak menyukai orang-orang yang berbuat kerusakan. (Al-Qasas:77).

Ayat ini mengingatkan kita bahwa dalam mencari kebahagiaan akhirat, kita juga harus berbuat baik kepada sesama dan memanfaatkan anugrah yang Allah berikan di dunia. Dengan keterampilan teknologi di dunia siswa diharapkan bisa memanfaatkan keterampilan mereka ke dalam nilai-nilai kebaikan dan tanggung jawab sosial.

Sejalan dengan itu, teknologi multimedia merupakan salah satu wujud penerapan keterampilan teknologi dalam pendidikan. Menurut Munir (dikutip dalam Uzer, Uzer, & Hidayad, 2024), multimedia terdiri dari kata "multi" yang berasal dari bahasa Latin *nouns*, yang berarti banyak atau bermacam-macam, dan "media," yang berarti perantara atau sesuatu yang digunakan untuk menghantarkan, menyampaikan, dan membawa sebuah pesan atau informasi. Multimedia merupakan perpaduan dari berbagai elemen informasi seperti teks, grafik, gambar, foto, animasi, audio, dan video yang dapat memperjelas tujuan yang ingin disampaikan sehingga penerapannya dalam dunia pendidikan menjadi sangat relevan, salah satunya dapat terlihat di MAN 1 Tanah Datar Plus Keterampilan.

MAN 1 Tanah Datar Plus Keterampilan, atau dikenal dengan MANSUTA VOCATIONAL, merupakan madrasah pertama dan satu-satunya di Kabupaten Tanah Datar yang menawarkan program keterampilan untuk siswa. Sesuai dengan Keputusan Direktur Jendral Pendidikan Islam Nomor

2851 tahun 2020 tentang Penetapan Madrasah Aliyah Plus Keterampilan Tahun 2020. MAN 1 Tanah Datar Plus Keterampilan menyediakan empat program keterampilan utama, yaitu Multimedia, Tata Boga, Tata Busana, dan Agribisnis Tanaman Pangan Hortikultura (ATPH). Program ini sejalan dengan visi madrasah, yaitu mencetak peserta didik yang religius, berakhlak mulia, berprestasi, serta memiliki keterampilan yang inovatif, kompetitif, dan berjiwa gotong royong.

Waka Humas yaitu Ibu Rahma Dona, S. Si mengatakan bahwa diantara program-program ini, Multimedia menjadi yang paling diminati oleh siswa, kemudian siswa juga berkesempatan untuk mengikuti program magang sebagai aplikasi keterampilan mereka di dunia kerja yang sebenarnya, selain itu untuk menunjang kreativitas siswa, MANSUTA VOCATIONAL Memiliki guru yang berkompeten di bidangnya, guru dan siswa keterampilan multimedia juga telah menghasilkan berbagai prestasi di tingkat nasional. Hal ini menunjukkan keseriusan kompetensi yang dimiliki oleh guru dan siswa di bidang multimedia.

Berdasarkan wawancara bersama guru keterampilan Multimedia Ibu Winner Isnainil Khatimah, S.Pd. Beliau menginformasikan bahwa keterampilan multimedia terfokus pada *Photography*, *Videography*, Film pendek pengeditan video, pembuatan logo, desain brosur, desain grafis, spanduk, poster, *banner*, pin dan karya digital lainnya.. Tujuan dari program ini adalah agar peserta didik memiliki skill di bidang Multimedia. dalam pelaksanaannya program keterampilan multimedia masuk kedalam daftar pelajaran dengan 6 jam perminggu (2 jam teori dan 4 jam praktek). Antusiasme peserta didik sangat berfungsi dengan program ini karena pada umumnya remaja usia 15-18 tahun seperti mereka sangat menyukai teknologi.

Setelah mengikuti program keterampilan multimedia di MAN 1 Tanah Datar Plus Keterampilan, terdapat berbagai dampak positif yang menunjukkan peningkatan *Life Skill* siswa. Misalnya, siswa menunjukkan motivasi tinggi untuk belajar lebih lanjut di bidang teknologi. Hal ini terlihat dari inisiatif mereka dalam bertanya dan mendalami teknik editing atau

desain proyek multimedia yang lebih kreatif. Selain itu, program ini juga Mewujudkan kolaborasi. Siswa dapat lebih aktif berdiskusi dan bekerja sama dalam proyek kelompok seperti pembuatan video pengambilan gambar dan aktivitas lain seperti eksplorasi kreativitas menggunakan animasi dalam video edukatif. Program ini juga membangun kepercayaan diri siswa, khususnya dalam mengekspresikan ide dan mempresentasikan hasil karya mereka di depan kelas bahkan publik/umum, semua ini merupakan indikasi keberhasilan program dalam mengembangkan berbagai *Life Skill* yang penting di era modern.

Kemajuan zaman menunjukkan bahwa sebuah program akan berhasil jika didukung oleh manajemen yang baik.. Hal ini juga berlaku pada keterampilan multimedia, yang memerlukan pengelolaan yang terstruktur agar dapat mencapai tujuan yang diinginkan. Susuai dengan Suryosubroto (2004), sebagaimana dikutip dalam Sadiyah, Shofawi, & Fatmawati (2019, . 253), Manajemen yang baik menjadi faktor kunci dalam memastikan program berjalan dengan lancar dan memberikan dampak positif bagi para peserta didik. pengelolaan yang baik, proses pendidikan dapat menghasilkan lulusan yang tidak hanya kompeten secara akademik, tetapi juga memiliki keterampilan yang relevan dengan kebutuhan zaman.

Manajemen yang baik tersebut yaitu perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan, dan pengawasan (POAC). Manajemen yang efektif sangat penting untuk memastikan bahwa keterampilan yang diajarkan tidak hanya menghasilkan prestasi akademik, tetapi juga mampu Mewujudkan keterampilan hidup (*Life Skill*) siswa. Dalam konteks pendidikan saat ini, penguasaan keterampilan hidup menjadi salah satu aspek utama yang diperlukan untuk menghasilkan lulusan yang siap menghadapi tantangan di masyarakat dan dunia kerja. Oleh karena itu, penelitian ini berfokus pada Manajemen Program Keterampilan Multimedia dalam Mewujudkan *Life Skill* Siswa di MAN 1 Tanah Datar Plus Keterampilan.

B. Fokus Penelitian

Fokus pada penelitian ini adalah "manajemen program keterampilan multimedia dalam Mewujudkan *Life Skill* siswa di MAN 1 Tanah Datar Plus Keterampilan " Fokus ini akan mengarahkan penelitian pada program keterampilan multimedia dikelola untuk mendukung pengembangan keterampilan hidup (*Life Skill*) siswa.

C. Sub Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka SubPenelitian ini akan berfokus terhadap perencanaan (*planning*), pengorganisasian (*organizing*), penggerakkan (*actuating*) pengendalian (*controlling*) program keterampilan multimedia dalam Mewujudkan *Life Skill* siswa di MAN 1 Tanah Datar Plus Keterampilan.

D. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan fokus penelitian yang telah dipaparkan maka pertanyaan penelitian diantaranya:

1. Bagaimana proses perencanaan program keterampilan multimedia dalam Mewujudkan *Life Skill* siswa di MAN 1 Tanah Datar Plus Keterampilan?
2. Bagaimana program keterampilan multimedia diorganisasi untuk mendukung peningkatan *Life Skill* siswa MAN 1 Tanah Datar Plus Keterampilan?
3. Bagaimana pelaksanaan program keterampilan multimedia dilakukan dalam upaya Mewujudkan *Life Skill* siswa MAN 1 Tanah Datar Plus Keterampilan?
4. Bagaimana pengendalian program keterampilan multimedia dalam memastikan peningkatan *Life Skill* siswa MAN 1 Tanah Datar Plus Keterampilan?
5. Apa saja kendala yang dihadapi dalam pelaksanaan program keterampilan multimedia untuk Mewujudkan *Life Skill* siswa di MAN 1 Tanah Datar Plus Keterampilan?

6. Apa solusi yang diterapkan untuk mengatasi kendala dalam pelaksanaan program keterampilan multimedia di MAN 1 Tanah Datar Plus Keterampilan?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pertanyaan penelitian diatas, maka tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui perencanaan program keterampilan multimedia dalam Mewujudkan *Life Skill* siswa di MAN 1 Tanah Datar Plus Keterampilan
2. Untuk mengetahui pengorganisasian program keterampilan multimedia dalam Mewujudkan *Life Skill* siswa di MAN 1 Tanah Datar Plus Keterampilan
3. Untuk mengetahui penggerakan program keterampilan multimedia dalam Mewujudkan *Life Skill* siswa di MAN 1 Tanah Datar Plus Keterampilan
4. Untuk mengetahui pengendalian program keterampilan multimedia dalam Mewujudkan *Life Skill* siswa di MAN 1 Tanah Datar Plus Keterampilan
5. Untuk mengetahui kendala dalam pelaksanaan program keterampilan multimedia dalam Mewujudkan *Life Skill* siswa di MAN 1 Tanah Datar Plus Keterampilan.
6. Untuk mengetahui solusi yang diterapkan untuk mengatasi kendala dalam pelaksanaan program keterampilan multimedia di MAN 1 Tanah Datar Plus Keterampilan.

F. Manfaat dan Luaran Penelitian

1. Manfaat Penelitian

Manfaat yang akan penulis peroleh melalui penelitian yang berjudul “Manajemen Program Keterampilan Multimedia dalam Mewujudkan *Life Skill* Siswa di MAN 1 Tanah Datar Plus Keterampilan”.

1. Manfaat Secara Teoritis

a. Pengembangan Keilmuan

Diharapkan dapat bermanfaat bagi pengembangan dan keilmuan tentang manajemen program Keterampilan Multimedia.

b. Untuk mengembangkan pengetahuan penulis tentang Manajemen Program Multimedia

2. Manfaat Secara Praktis

a. Sebagai syarat untuk menyelesaikan perkuliahan pada jenjang S1 di Universitas Islam Negeri Mahmud Yunus Batusangkar.

b. Harapan peneliti pada skripsi yang dihasilkan, dapat digunakan sebagai ilmu dasar bagi sekolah dan penelitian lain yang ingin memperdalam ilmu terkait Manajemen Program Keterampilan Multimedia.

2. Luaran Penelitian

Luaran yang diharapkan oleh penulis dari penelitian ini adalah agar dapat diterbitkan pada jurnal ilmiah dan bisa menambah koleksi khazanah ilmu pengetahuan yang ada di perpustakaan UIN Mahmud Yunus Batusangkar.

G. Definisi Istilah

1. Manajemen Program

Manajemen berasal dari kata “to manage“ yang artinya mengatur. Pengaturan dilakukan melalui proses dan diatur berdasarkan urutan dari fungsi-fungsi manajemen, jadi manajemen itu merupakan suatu proses untuk mewujudkan tujuan yang diinginkan (Hasibuan, 2004) di kutip dari (Husaini, 2019: 44). Sedangkan Menurut Kristiawan dkk (2017: 154) manajemen merupakan ilmu dan seni dalam mengatur, mengendalikan, mengkomunikasikan dan memanfaatkan semua sumber daya yang ada dalam organisasi dengan memanfaatkan fungsi-fungsi manajemen (*Planning, Organizing, Actuating, Controlling*) agar organisasi dapat mencapai tujuan secara efektif dan efisien.

Program sebagaimana yang dijelaskan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah sebuah rencana yang berisi prinsip-prinsip dan langkah-langkah yang dilakukan. Dalam kerangka ini, program dipahami sebagai upaya terorganisir dengan berbagai elemen, termasuk perbekalan, pedoman, jadwal, dan latihan, yang semuanya diarahkan untuk mewujudkan sikap atau keterampilan tertentu, serta berharap bahwa upaya tersebut akan membawa hasil yang diinginkan.

Berdasarkan pemahaman tersebut, manajemen program dalam dunia pendidikan dapat didefinisikan sebagai proses yang merupakan perencanaan, pengorganisasian, pengawasan, dan evaluasi. Proses ini memanfaatkan sumber daya yang ada untuk mencapai tujuan pendidikan dengan cara yang efektif dan efisien.

Program ini difokuskan kepada program keterampilan multimedia di MAN 1 Tanah Datar Plus Keterampilan, keterampilan multimedia merupakan salah satu program unggulan yang bertujuan untuk memberi siswa kemampuan teknis dalam mengoperasikan berbagai perangkat lunak dan alat multimedia. Program ini mencakup pelatihan dalam bidang desain grafis, editing video, animasi, serta produksi konten digital lainnya. Siswa diajak untuk mengembangkan kreativitas dan inovasi dalam menghasilkan karya multimedia yang menarik dan berkualitas.

Program ini dirancang untuk menjawab tantangan era digital, di mana keterampilan teknologi menjadi salah satu aspek penting dalam dunia kerja dan kehidupan sehari-hari. Dengan mengikuti program ini, siswa tidak hanya mendapatkan pemahaman teoritis, tetapi juga pengalaman langsung dalam mengerjakan proyek multimedia, baik secara individu maupun kelompok.

Tujuan utama dari program ini adalah Mewujudkan keterampilan siswa di bidang multimedia yang nantinya dapat menjadi bekal dalam menghadapi dunia kerja yang semakin berfokus pada teknologi digital. Selain itu, program ini juga bertujuan untuk mengembangkan *Life Skill*

atau keterampilan hidup siswa, seperti kemampuan berpikir kritis, manajemen waktu, kreativitas, komunikasi, serta kerjasama tim.

Melalui program keterampilan multimedia, siswa dapat mengembangkan sejumlah keterampilan yang relevan dengan kebutuhan zaman. Misalnya, melalui pelatihan desain grafis, siswa belajar untuk berpikir kreatif dan inovatif. Pada proses editing video, siswa belajar untuk teliti, sabar, dan detail oriented. Selain itu, keterampilan bekerja sama dalam kelompok juga diasah ketika siswa terlibat dalam proyek-proyek multimedia yang membutuhkan kolaborasi.

Program ini secara tidak langsung mendukung peningkatan *Life Skill* siswa. Seperti kemampuan berpikir kritis dan *problem-solving*, kemampuan ini, terasah saat siswa harus mencari solusi dalam mengatasi masalah teknis yang dihadapi saat menggunakan perangkat lunak multimedia. Selain itu keterampilan komunikasi berkembang saat siswa harus mempresentasikan hasil karya mereka atau bekerja sama dalam tim. Sementara itu, manajemen waktu menjadi keterampilan penting yang terlatih saat siswa harus menyelesaikan proyek multimedia dalam batas waktu tertentu.

Manajemen program keterampilan multimedia di MAN 1 Tanah Datar Plus Keterampilan dimulai dari tahap perencanaan, pada tahap ini kebutuhan siswa terkait keterampilan teknologi dianalisis berdasarkan perkembangan dunia digital. Kurikulum program disusun dengan mempertimbangkan keterkaitan antara keterampilan teknis multimedia dan pengembangan *Life Skill* siswa. Pelaksanaan program dilakukan salah satunya melalui metode pembelajaran berbasis proyek (*project-based learning*), metode ini mengajak siswa untuk belajar sambil melakukan, mengerjakan proyek-proyek multimedia yang nyata dan relevan dengan dunia kerja.

2. Keterampilan Multimedia

Secara etimologi, kata keterampilan berasal dari kata bahasa Inggris “skill” yang berarti kompetensi atau keahlian. Secara terminologi,

keterampilan adalah kemampuan untuk melaksanakan suatu tugas sesuai dengan kompetensi kerja dengan hasil yang dapat diamati secara nyata (Iskandar, 2017:90).

Istilah "multimedia" terdiri dari dua kata yaitu "multi", yang memiliki arti "banyak" dan "media" yang menggambarkan lokasi, peralatan, atau instrumen yang digunakan untuk menyimpan informasi. Oleh karena itu, multimedia dipandang sebagai tempat atau kumpulan berbagai macam media. Masing-masing digambarkan sebagai salah satu komponen multimedia. Komponen tersebut meliputi audio, visual, teks, animasi, dan video. (Aritronang 2024 : 232). Menurut Kustandi (2013) dikutip dari (Muin, 2017: 133) multimedia merupakan sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan dengan menggabungkan dua atau lebih elemen seperti teks, gambar, grafik, fotografi, suara, video, dan animasi untuk mengomunikasikan pesan dalam satu kesatuan yang terpadu.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa keterampilan multimedia adalah kemampuan untuk melakukan tugas/karya dengan baik. Jadi, keterampilan multimedia adalah kemampuan menggunakan berbagai media tersebut secara terampil untuk mengomunikasikan pesan atau informasi. Dengan keterampilan ini, seseorang tidak hanya mampu menciptakan media yang berkualitas, tetapi juga memastikan pesan yang disampaikan dapat dipahami oleh audiens.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Manajemen Program

a. Pengertian

Manajemen, yang berasal dari kata "*management*" dalam bahasa Perancis, memiliki arti seni dalam mengatur dan mengelola sesuatu. Dalam bahasa Arab, istilah ini dikenal dengan "idaarah," yang berasal dari kata "*adaara*," yang berarti mengatur (Ali Ma'shum, 1997: 384-385). Menurut Masyhud (Anir A, 2023: 90), manajemen melibatkan tiga unsur utama, yaitu pemikiran (*mind*), tindakan (*action*), dan sikap (*attitude*). Berdasarkan berbagai pandangan tersebut, manajemen dapat dipahami sebagai proses pengaturan yang melibatkan pemikiran, tindakan, dan sikap untuk mencapai tujuan tertentu.

Pendapat George R. Terry, yang dikenal sebagai Bapak Ilmu Manajemen, menyatakan bahwa manajemen adalah proses yang melibatkan perencanaan, pengorganisasian, penggerakan, dan pengawasan untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan. Definisi ini menjadi dasar dari konsep fungsi manajemen. Sementara itu, menurut Lawrey A. Appley, manajemen didefinisikan sebagai kemampuan seseorang untuk mengarahkan orang lain dalam melaksanakan suatu tugas (Cen, C. C., 2023: 1).

Program menurut Suharsimi dalam (Suryana 2018 : 223) adalah sebagai suatu unit atau kesatuan kegiatan yang merupakan realisasi atau implementasi dari suatu kebijakan, berlangsung dalam proses yang berkesinambungan, dan terjadi dalam suatu organisasi yang melibatkan sekelompok orang. Ada pengertian penting dan perlu ditekankan dalam menentukan program yaitu, (1) realisasi atau implementasi suatu kebijakan, (2) terjadi dalam kurun waktu yang relatif lama-bukan

kegiatan tunggal tetapi jamak berkesinambungan, dan (3) terjadi dalam organisasi yang melibatkan sekelompok orang.

Suryana (2018:223) mendefinisikan manajemen program sebagai proses perencanaan dan pengorganisasian sumber daya manusia serta sumber daya lainnya dalam rangka implementasi suatu kebijakan. Tujuannya adalah untuk mencapai target yang telah ditentukan melalui pembagian kerja dalam kurun waktu yang relatif lama, melibatkan partisipasi aktif dari anggota organisasi. Selain itu (Muslim U, 2020: 309) mengatakan manajemen program merupakan pengelolaan pada sekumpulan rencana kerja lembaga atau instansi yang berisikan satu ataupun lebih kegiatan yang dijalankan dengan seefektif dan seefisien mungkin yang mendorong lembaga dalam melakukan upaya mensukseskan capaian lembaga

b. Fungsi Manajemen (POAC)

George R Terry (Wijayanti, 2023 :33) menegaskan bahwa terdapat 4 fungsi manajemen POAC Perencanaan (*Planning*), Pengorganisasian (*Organizing*), Pengarahan/pelaksanaan (*Actuating*) dan Kontrol/evaluasi (*controlling*).

1) Perencanaan (*Planning*)

KMA No. 450 Tahun 2024 adalah Keputusan Menteri Agama yang mengatur penyelenggaraan Madrasah salah satunya adalah Madrasah Aliyah (MA) Plus Keterampilan. KMA ini bertujuan untuk memberikan pedoman dan dasar hukum bagi madrasah dalam mengembangkan program keterampilan yang terintegrasi dengan pendidikan umum dan agama. MA Plus Keterampilan dirancang untuk memperkuat kompetensi siswa dalam berbagai keterampilan praktis, seperti teknologi, multimedia, keterampilan vokasional, dan lainnya, guna mempersiapkan mereka menghadapi dunia kerja atau melanjutkan pendidikan yang lebih tinggi. Keputusan ini menegaskan pentingnya keseimbangan

antara pengetahuan akademik dan keterampilan praktis sebagai bagian dari upaya meningkatkan daya saing lulusan madrasah.

George R. Terry menjelaskan bahwa dalam proses perencanaan, terdapat beberapa hal penting yang dilakukan, seperti merumuskan dan mengukuhkan tujuan yang ingin dicapai, memprediksi kejadian di masa depan, menyusun kebijakan dan prosedur yang perlu diterapkan, serta mengantisipasi berbagai kemungkinan yang dapat terjadi.

Sementara itu, menurut Machali et al. (2017: 65), perencanaan dalam bidang pendidikan (perencanaan pendidikan) adalah proses sistematis yang bertujuan untuk mempersiapkan berbagai kegiatan yang akan dilakukan di masa depan dalam konteks pendidikan.

2) Pengorganisasian (*Organizing*)

Permendiknas No. 26 Tahun 2008 tentang Standar Tenaga Laboratorium, yang mengatur kualifikasi dan kompetensi tenaga yang bertanggung jawab atas laboratorium. Pengorganisasian dapat dipahami sebagai serangkaian aktivitas manajemen yang melibatkan pengelompokan individu, serta penetapan wewenang, tugas, fungsi, dan tanggung jawab masing-masing, dengan tujuan untuk memastikan keberhasilan kegiatan yang mendukung pencapaian tujuan yang telah ditetapkan.

Menurut Machali et al. (2017: 142), dalam konteks pendidikan, pengorganisasian berfungsi sebagai wadah untuk melaksanakan aktivitas pendidikan guna mencapai tujuan yang diinginkan. Pengorganisasian pendidikan sendiri merupakan suatu proses pembentukan sistem atau struktur yang digunakan untuk melaksanakan kegiatan kependidikan dalam rangka mencapai tujuan pendidikan yang telah ditentukan.

Persoalan pemimpin di sebuah lembaga organisasi seperti lembaga pendidikan yang kompleks dan unik, perlu tingkat

koordinasi yang tinggi. Untuk membantu organisasi dapat berjalan sesuai arah tujuannya, diperlukan esensi pemikiran yang teoretis, seperti pemimpin harus bisa memahami teori organisasi formal yang bermanfaat untuk menggambarkan kerja sama antara struktur dan hasil (Junaidah, 2016 : 104).

(Suharningsih, 2025 : 81) Vygotsky menekankan bahwa pembelajaran tidak hanya bergantung pada fasilitas, tetapi juga pada interaksi sosial dan dukungan komunitas. Dalam kasus sekolah dengan fasilitas terbatas, kolaborasi antar pemangku kepentingan menjadi kunci dalam menciptakan lingkungan belajar yang inklusif.

3) Pelaksanaan (*Actuating*)

Direktur Jendral Pendidikan Nasional No. 6985 Tahun 2019 adalah keputusan yang mengatur pedoman teknis penyelenggaraan Madrasah Aliyah Plus Keterampilan, mencakup kurikulum, sarana prasarana, dan pengelolaan tenaga pendidik. Pedoman ini memberikan arahan bagi madrasah dalam menerapkan program keterampilan secara efektif dan terstruktur, memastikan setiap elemen pendidikan keterampilan terintegrasi dengan baik dalam proses pembelajaran. Keputusan ini menjadi acuan bagi madrasah untuk menjalankan program sesuai standar yang telah ditetapkan, sehingga program keterampilan dapat berjalan optimal dan mencapai tujuan pendidikan yang diharapkan.

Pelaksanaan adalah kegiatan untuk mewujudkan rencana yang telah disusun menjadi tindakan nyata guna mencapai tujuan, dan keberhasilannya tergantung pada efektivitas dan efisiensi pelaksanaannya. *Actuating* atau pelaksanaan sering kali disebut sebagai proses pergerakan dalam manajemen. Pelaksanaan ini merupakan kelanjutan dari kegiatan perencanaan dan pengorganisasian yang telah dilakukan sebelumnya. (Muhammad D, 2022:14).

4) Pengawasan (*Controlling*)

Pengawasan dilakukan untuk memastikan bahwa pelaksanaan program keterampilan multimedia sesuai dengan tujuan yang telah direncanakan. Berdasarkan UU No. 20 Tahun 2003 Pasal 57 Ayat (1), evaluasi dilakukan untuk menjamin mutu pendidikan secara berkesinambungan.

Pengawasan adalah proses yang dilakukan untuk memantau secara sistematis dan berkelanjutan, mencatat, memberikan penjelasan, petunjuk, pembinaan, serta memperbaiki kesalahan atau hal-hal yang tidak sesuai (Jeka F, 2024:195). Pengendalian juga dapat diartikan sebagai aktivitas untuk menilai kinerja berdasarkan standar yang telah ditetapkan, dan melakukan perubahan atau perbaikan jika diperlukan.

Syahputra, (2023:52) mengatakan George R. Terry mengemukakan empat fungsi dasar manajemen, yaitu Perencanaan (*Planning*), Pengorganisasian (*Organizing*), Pelaksanaan (*Actuating*), dan Pengawasan (*Controlling*). Menurut Terry, keempat fungsi ini merupakan fondasi utama dalam keseluruhan proses manajerial yang membantu organisasi mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Dalam konteks manajemen saat ini, penerapan fungsi-fungsi ini sangat penting, tidak hanya di dunia bisnis, tetapi juga di berbagai jenis organisasi. Keberhasilan organisasi dalam mencapai tujuannya sangat tergantung pada seberapa efektif fungsi-fungsi tersebut diterapkan, karena setiap tindakan manajerial merupakan rangkaian proses yang saling terkait dan saling mendukung

Menurut Batlajery (2016: 136), manajemen merupakan sebuah ilmu, proses, dan seni yang melibatkan serangkaian tindakan, seperti perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan, dan pengendalian. Tindakan-tindakan ini dirancang untuk menetapkan sasaran organisasi dan memastikan pencapaiannya dengan memanfaatkan sumber daya manusia serta sumber daya lainnya secara optimal. Sementara itu,

Nuryadin dalam (Miranti, 2021: 96) menyatakan bahwa fungsi manajemen adalah elemen-elemen dasar yang selalu ada dalam proses manajemen dan menjadi acuan bagi manajer dalam melaksanakan kegiatan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

Dengan demikian, dapat penulis simpulkan bahwa penerapan manajemen dalam berbagai kegiatan merupakan kunci utama dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Setiap langkah dalam manajemen mulai dari perencanaan hingga pengendalian merupakan proses yang saling terkait dan berdampak langsung pada kesuksesan suatu organisasi. Hal ini menunjukkan pentingnya pemahaman yang mendalam mengenai prinsip-prinsip manajemen agar dapat diterapkan dengan efektif dalam dunia yang semakin kompleks dan kompetitif saat ini.

2. Pendidikan Keterampilan (*Life Skill*) dan Multimedia

a. Program Pendidikan Keterampilan (*Life Skill*)

Pendidikan adalah upaya yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk menciptakan lingkungan belajar dan proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya. Tujuannya adalah agar mereka memiliki kekuatan spiritual keagamaan, kemampuan mengendalikan diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan untuk dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara (UU Sisdiknas Pasal 1: Ayat 1).

Kurikulum berperan terhadap pembentukan karakter dan kepribadian individu. Kurikulum berperan dalam merancang pembelajaran yang tidak hanya fokus pada pengetahuan akademis, tetapi juga pada aspek moral, etika, dan sosial. Dengan merancang kurikulum yang mengintegrasikan nilai-nilai positif, sekolah dapat membantu siswa mengembangkan kepribadian yang baik dan menjadi warga yang berkontribusi positif dalam masyarakat. Mengacu pada perkembangan dunia, kurikulum harus mampu melakukan

pengembangan kompetensi dan keterampilan yang relevan dengan dunia nyata. Kurikulum harus dirancang agar mencakup materi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan zaman, seperti keterampilan digital, pemecahan masalah, kemampuan berkomunikasi, dan kerja sama. Dengan demikian, kurikulum menjadi instrumen untuk mempersiapkan siswa untuk menghadapi tuntutan pekerjaan dan kehidupan sehari-hari (Asmendri et al:2023, 35)

Program pendidikan merupakan langkah strategis untuk mewujudkan kualitas pendidikan agar lebih sesuai dengan perkembangan zaman. Salah satunya adalah melalui program keterampilan yang dirancang untuk memberikan pengetahuan praktis dan pelatihan kepada siswa. Program ini bertujuan untuk membekali siswa dengan keterampilan yang dapat langsung diterapkan di dunia kerja atau dalam kehidupan sehari-hari, sehingga memerlukan manajemen yang baik untuk memastikan pelaksanaannya efektif dan efisien (Cahyani, 2023: 42).

Seiring dengan perkembangan zaman di abad ke-21, pendidikan menjadi semakin krusial untuk memastikan peserta didik menguasai keterampilan belajar dan berinovasi, keterampilan dalam menggunakan teknologi dan media informasi, serta kemampuan untuk bertahan hidup melalui keterampilan hidup (*Life Skill*). Keterampilan-keterampilan ini tidak hanya mendukung kesuksesan individu peserta didik, tetapi juga mempersiapkan mereka untuk menjadi kontributor aktif dan produktif dalam masyarakat (Jakariya et al., 2018: 26).

Menurut Hasanah dalam Ahmad A.K (2022:153), istilah *Life Skill* berasal dari bahasa Inggris, di mana "*life*" berarti hidup dan "*skill*" berarti kecakapan, keterampilan, atau kepandaian. *Life Skill* dapat diartikan sebagai kecakapan hidup. Dalam Kamus Ilmiah Populer, "*skill*" diartikan sebagai penguasaan dalam suatu bidang. Sementara itu, menurut Efferi Pendidikan, *Life Skill s* adalah jenis pendidikan yang

mengajarkan dasar-dasar keterampilan hidup yang diperlukan dalam masyarakat dan bermanfaat untuk pengembangan pribadi peserta didik.

Dengan demikian, pendidikan bagi peserta didik harus dapat menyelenggarakan kegiatan belajar mengajar yang mencerminkan kehidupan nyata, sehingga peserta didik dapat memperoleh kecakapan hidup dan siap untuk beradaptasi di masyarakat (Efferi, 2017:191). Pendidikan kecakapan hidup berfokus pada pengembangan kemampuan dan modal dasar peserta didik agar mereka dapat hidup mandiri dan bertahan di lingkungan mereka (Afandi, 2019:3).

Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat dilihat bahwasannya *Life Skill s* dapat diperoleh melalui keterampilan multimedia, di mana siswa dilatih untuk berpikir kreatif, kritis, dan memecahkan masalah saat mengerjakan proyek. Program multimedia memberikan kesempatan bagi siswa untuk berkolaborasi dan berkomunikasi efektif dalam tim, yang penting untuk membangun hubungan sosial yang baik. Dengan menghadapi tantangan teknis dan kreatif, siswa juga belajar mengambil keputusan yang tepat, yang semuanya berkontribusi pada kemampuan mereka untuk menghadapi berbagai situasi dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, keterampilan multimedia tidak hanya Mewujudkan kemampuan teknis, tetapi juga memperkuat *Life Skill s* yang diperlukan untuk hidup yang sukses dan bermartabat di masyarakat.

b. Multimedia

Multimedia berasal dari dua kata, yaitu "*multi*" yang berasal dari bahasa Latin yang berarti banyak atau beragam, dan "*media*" yang juga berasal dari bahasa Latin, yaitu "*medium*" yang berarti perantara atau alat untuk menyampaikan sesuatu. Jadi, multimedia adalah gabungan dari berbagai media, seperti teks, gambar, grafik, suara, animasi, video, interaksi, dan lainnya. Semua media tersebut kemudian dikemas dalam format digital (komputerisasi) yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi kepada orang banyak (Munir, 2012: 2).

Menurut Zainiyati (2017:172), multimedia dalam pembelajaran merujuk pada penggunaan berbagai jenis media, seperti teks, video, gambar, dan lainnya, yang bekerja bersama-sama untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Berdasarkan definisi dari beberapa ahli, multimedia adalah kumpulan berbagai media, termasuk teks, audio, grafik interaktif, animasi, dan video, yang disajikan melalui komputer atau perangkat elektronik lainnya untuk menyampaikan informasi dan mendukung proses pembelajaran.

(Amra, 2016: 3) Bentuk-bentuk sajian multimedia dimaksud pada umumnya adalah:

1. Animasi: yaitu sumber-sumber informasi visual dengan format animasi atau gerak rekaan.
2. Audio klip: yaitu sajian multimedia yang mengkhususkan diri pada objek-objek dan subjek-subjek dengan format audio. Misalnya musik, narasi, pidato, drama radio, dan sebagainya.
3. Img: yaitu sumber-sumber informasi yang berbasis image atau gambar.
4. Text: yaitu sumber-sumber multimedia yang khusus berisi file teks dan referensi relevannya.
5. Textstream: yaitu sebarang transfer format dari teks satu ke teks lainnya atau dari grafik satu ke grafik lainnya.
6. Video: yaitu sumber-sumber informasi yang khusus mengenai video klip dengan materi khusus pendidikan dan pembelajaran.
7. Ref: yaitu media referensi generik, yang bisa diangkat dari beragam konsep umum dan khusus yang dianggap menarik untuk dijadikan sumber informasi pembelajaran.

Dengan demikian, multimedia merupakan perpaduan berbagai media dalam format digital, seperti teks, gambar, video, dan animasi, yang bekerja sama untuk menyampaikan informasi secara efektif. Dalam proses pembelajaran, multimedia tidak hanya mendukung pencapaian tujuan pendidikan, tetapi juga menjadi sarana yang efektif

untuk mengembangkan keterampilan praktis yang relevan dengan kehidupan sehari-hari dan kebutuhan dunia kerja.

3. **Kualitas Pendidikan Berbasis Teknologi**

Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam kehidupan manusia karena memberikan kesempatan untuk menjalani hidup yang lebih baik. Sebagai faktor utama dalam mewujudkan kualitas hidup, pendidikan juga berperan sebagai penentu kemajuan sosial dan ekonomi menuju kondisi yang lebih baik. Sebuah bangsa yang maju memandang pendidikan sebagai kebutuhan dasar, terutama karena penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi sangat bergantung pada keberhasilan sistem pendidikan yang efektif.

Seiring dengan kemajuan zaman, multimedia telah menjadi salah satu teknologi yang sangat mendukung pendidikan berbasis teknologi. Dengan kemampuannya menggabungkan berbagai elemen seperti teks, grafik, animasi, video, dan suara, multimedia menawarkan cara yang lebih menarik, interaktif, dan efisien untuk menyampaikan materi pembelajaran. Inovasi multimedia dalam dunia pendidikan menciptakan proses pembelajaran yang tidak hanya menarik, tetapi juga sesuai dengan tuntutan zaman. Teknologi dan pendidikan kini saling terhubung, menjadikan multimedia sebagai alat yang strategis dalam menciptakan sistem pendidikan yang dinamis, inovatif, dan responsif terhadap perkembangan teknologi (Shoumi, 2019: 2)

Menurut Setiawan (2023: 202), multimedia merupakan hal yang sangat penting dan harus dikuasai serta dimanfaatkan dengan baik oleh siswa dan guru. Di era internet (internet of things), siswa dituntut untuk memahami perkembangan teknologi informasi dan mampu memanfaatkan multimedia secara profesional sebagai persiapan untuk masa depan. Pendidikan di era digital saat ini dihadapkan pada tantangan untuk terus menyesuaikan diri dengan kemajuan teknologi yang pesat. Salah satu inovasi teknologi yang memiliki dampak besar adalah *Internet of Things*

(*IoT*), yang menawarkan potensi besar untuk Mewujudkan efisiensi, interaktivitas, dan pengalaman belajar (Shiddiqi et al., 2020: 239).

Internet of Things (IoT) dalam pendidikan membuka peluang untuk mengubah pendekatan pembelajaran tradisional menjadi pengalaman yang lebih interaktif, relevan, dan terkini. Dengan memanfaatkan sensor, perangkat pintar, dan konektivitas Internet, IoT mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran, memungkinkan siswa untuk mengembangkan keterampilan yang sesuai dengan kebutuhan industri saat ini. Penerapan IoT tidak hanya Mewujudkan pengalaman belajar, tetapi juga mempersiapkan siswa dengan keterampilan teknis dan kreatif yang diperlukan di dunia kerja (Akbar et al., 2024: 56).

Revolusi industri 4.0 mengharuskan perubahan cepat dan signifikan di berbagai sektor, termasuk pendidikan. Proses pembelajaran kini diharapkan dapat membentuk siswa yang memiliki keterampilan lunak (*soft skills*) untuk menghadapi tantangan abad ke-21, yang dikenal dengan istilah 4C (*Communication, Collaboration, Critical Thinking and Problem Solving, serta Creativity and Innovation*) (R. Sugiarni, 2019: 83). Keterampilan abad 21 yang mencakup karakter kreatif, komunikatif, kolaboratif, dan kritis sangat penting, terutama dengan meningkatnya kebutuhan akan pekerja modern yang terampil dan kompeten, seperti yang dikemukakan oleh Koenig dalam Ridwan (2019: 76).

Oleh Karena itu dapat disimpulkan Pendidikan memainkan peran penting dalam Mewujudkan kualitas hidup dan kemajuan sosial-ekonomi, dengan sistem pendidikan yang efektif menjadi kunci dalam penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi. Seiring dengan kemajuan zaman, multimedia dan teknologi seperti Internet of Things (*IoT*) telah menjadi alat penting dalam pendidikan, memfasilitasi proses pembelajaran yang lebih interaktif dan efisien. Di era digital ini, siswa diharapkan menguasai teknologi informasi dan multimedia untuk mempersiapkan masa depan mereka. Revolusi industri 4.0 menuntut keterampilan abad ke-21, seperti komunikasi, kolaborasi, berpikir kritis, dan kreativitas, yang sangat

penting untuk memenuhi tuntutan dunia kerja yang semakin canggih dan membutuhkan keterampilan teknis dan kreatif.

4. **MAN Plus Keterampilan**

Madrasah Aliyah (MA) di Indonesia telah berkembang pesat, dengan berbagai keunggulan yang dikembangkan oleh Kementerian Agama, seperti MA akademik, riset, kejuruan, keagamaan, dan keterampilan vokasional (MA Plus Keterampilan). MA Plus Keterampilan adalah Madrasah Aliyah Negeri atau Swasta yang memiliki keunggulan dalam bidang vokasi atau keterampilan tertentu. MA jenis ini menawarkan program tambahan keterampilan sebagai mata pelajaran pilihan, yang disesuaikan dengan bakat dan minat peserta didik. Namun, MA Plus Keterampilan berbeda dengan Madrasah Aliyah Kejuruan, karena lebih fokus pada pengembangan keterampilan tambahan, bukan kejuruan utama.

Madrasah Aliyah Plus Keterampilan menerapkan struktur kurikulum yang sama dengan Madrasah Aliyah pada umumnya, dengan tambahan pembelajaran keterampilan yang disesuaikan dengan minat masing-masing siswa. Kementerian Agama (Kemenag) berupaya memaksimalkan program keterampilan untuk peserta didik MA, agar setelah lulus, mereka memiliki daya saing yang kuat di dunia kerja. Menurut Direktur Pendidikan Madrasah Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kemenag, Madrasah Aliyah Plus Keterampilan adalah upaya pemerintah untuk membekali para lulusan MA dengan kecakapan hidup atau *Life Skill*, sehingga mereka siap menghadapi tantangan dunia kerja (Sakurina, 2023: 490).

B. Kajian Penelitian yang Relevan

1. Penelitian oleh Ahmad, A. K. (2022). Pendidikan *Life Skill* di Madrasah Aliyah: Studi Kasus MA Keterampilan Al Irsyad Gajah, Demak. EDUKASI: Jurnal Penelitian Pendidikan Agama Dan Keagamaan. Penelitian ini mendeskripsikan dan menganalisis pendidikan *Life Skill* di Madrasah Aliyah dengan fokus pada perencanaan, pelaksanaan, dan

evaluasi program. Hasil penelitian menunjukkan bahwa program ini berhasil meningkatkan keterampilan siswa dalam berbagai bidang.

2. Fajarina, L. (2018). Implementasi Pendidikan Keterampilan (Vokasional) Melalui Program *Life Skill* di SMA Muhammadiyah 1 Muntilan. Spektrum Analisis Kebijakan Pendidikan. Penelitian ini membahas implementasi program *Life Skill* di SMA Muhammadiyah 1 Muntilan dan dampaknya terhadap keterampilan siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa program ini berhasil meningkatkan keterampilan vokasional siswa.
3. Harun, Farida. (2018). Peningkatan Kemandirian Santri Melalui Penyelenggaraan *Life Skill* di Pesantren. EMPOWERMENT: Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Luar Sekolah. Penelitian ini membahas bagaimana penyelenggaraan program *Life Skill* di pesantren dapat meningkatkan kemandirian santri. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan dalam kemandirian santri melalui program *Life Skill*.
4. Akhadiyah, D. D., Ulfatin, N., & Kusumaningrum, D. E. (2019). Muatan *Life Skill s* dalam Kurikulum 2013 dan Manajemen Pembelajarannya. Jurnal Administrasi Dan Manajemen Pendidikan. Fokus penelitian ini pada penerapan *Life Skill s* dalam kurikulum dan pengaruhnya terhadap keterampilan siswa.
5. Shoumi, Aulia Zulfa. (2019). Peran Multimedia dalam Pendidikan pada Aplikasi Ruang Guru. Prosiding Seminar Nasional Cendekiawan. Penelitian ini membahas bagaimana aplikasi multimedia dapat meningkatkan keterampilan siswa dalam konteks pendidikan

Persamaan dalam penelitian ini adalah sama-sama membahas mengenai program Keterampilan Multimedia. Perbedaannya terdapat pada, waktu dan tempat penelitian, objek yang diteliti, judul penelitian, metode penelitian, serta aspek dalam penelitian ini, peneliti focus kepada manajemen program keterampilan multimedia dalam Mewujudkan *Life Skill* siswa.

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan fenomenologis dan metodologi kualitatif. Salah satu jenis penelitian kualitatif yang disebut penelitian fenomenologis menyelidiki dan mendengarkan orang-orang dengan lebih cermat dan terperinci ketika mereka menjelaskan dan memahami pengalaman mereka. Tujuan dari studi fenomenologi adalah untuk menjelaskan dan menggambarkan pengalaman hidup, khususnya yang dialami seseorang ketika berinteraksi dengan orang lain dan lingkungan.

Kerangka penelitian kualitatif didalam penelitian ini, keberadaan dan kemunculan suatu fenomena dapat dipahami sebagai sesuatu yang ada dan muncul dalam kesadaran peneliti melalui penerapan teknik-teknik tertentu dan pembenaran atas cara-cara di mana segala sesuatunya menjadi jelas dan nyata. Menemukan, menganalisis, dan mengkomunikasikan makna peristiwa, fenomena yang terjadi, dan kaitannya dengan orang-orang biasa dalam konteks tertentu merupakan prioritas utama penelitian fenomenologis.

Pendekatan kualitatif merupakan suatu proses penyelesaian masalah yang melibatkan penggambaran dan ilustrasi keadaan subjek atau item penelitian untuk memahami manajemen program keterampilan multimedia. Data yang mendalam dan signifikan diperoleh melalui penerapan metodologi kualitatif. Makna merupakan informasi yang dapat diukur dan mendasari fakta yang terlihat. (Sugiyono, 2018a).

B. Latar dan Waktu dan Penelitian

Tempat penelitian ini dilakukan di MAN 1 Tanah Datar Plus Keterampilan yang berlokasi di Jl. Sawah Parit Balai Diateh, Sungayang, Kec. Sungayang, Kabupaten Tanah Datar, Sumatera Barat 27294.

1. Adapun waktu penelitian dengan rincian:

Tabel 3. 1
Waktu Penelitian

No.	Kegiatan	Bulan dan Tahun						
		Sept 2024	Okt 2024	Nov 2024	Des 2024	Jan 2025	Feb 2025	Mar 2025
1.	Observasi awal	✓						
2.	Pembuatan Proposal		✓					
3.	Bimbingan Proposal Skripsi		✓					
4.	Seminar Proposal		✓					
5.	Perbaikan Proposal			✓				
6.	Bimbingan Instrumen			✓				
7.	Pengumpulan Data			✓				
8.	Analisis Data				✓			
9.	Agenda Sidang					✓		
10.	Sidang Munaqasah						✓	
11.	Perbaikan Setelah Sidang						✓	
12.	Agenda Skripsi							

C. Instrumen Penelitian

Penelitian kualitatif merupakan instrumen atau alat yang digunakan Alat atau instrumen yang digunakan adalah seorang penulis penuh atau penulis sendiri yang terlibat aktif dalam penelitian yang dilakukan, mulai dari menetapkan fokus masalah, sumber data, analisis data, hingga membuat

kesimpulan. Hal ini berlangsung dari awal hingga akhir pembelajaran.. Penelitian ini menggunakan *human instrument* (Sugiyono, 2018a).

Adapun Alat-alat instrumen berikut digunakan oleh peneliti untuk melakukan penelitian ini adalah:

1. Panduan wawancara (juga dikenal sebagai jadwal wawancara) diperlukan karena penulis melakukan wawancara semi terstruktur, yang sifatnya lebih santai dan dimaksudkan untuk mengidentifikasi masalah secara lebih jujur dengan menanyakan pemikiran dan pendapat responden. Sumber daya berikut diperlukan agar hasil wawancara dapat didokumentasikan secara akurat dan agar peneliti mempunyai bukti bahwa mereka berbicara dengan informan atau sumber data lainnya
 - a. Buku catatan yang dapat digunakan untuk membantu menangkap data wawancara dan berfungsi sebagai catatan semua pembicaraan dengan penyedia data.
 - b. Ponsel yang dilengkapi perekam yang dapat mengabadikan setiap diskusi.
 - c. Kamera untuk mengambil gambar ketika informan dan peneliti sedang berbicara.
2. Dokumen, instrumen dalam bentuk karya-karya, tulisan, gambar atau monumental dari sekolah MAN 1Tanah Datar.

D. Sumber Data

Adapun Sumber data yang peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Data Primer

Sumber data yang memberikan data secara langsung kepada pengumpul data. Informan penelitian merupakan sumber datanya. Subjek yang memahami pengetahuan tentang objek penelitian sebagai aktor atau individu lain yang memahami objek penelitian dikenal sebagai informan penelitian.

Sumber data manusia, disebut juga informan, memainkan peran penting dalam penelitian kualitatif karena mereka adalah orang-orang yang memiliki pengetahuan yang relevan dengan pertanyaan penelitian. Siswa, guru pengajar multimedia, wakil kepala kurikulum dan kepala multimedia menjadi sumber data utama penelitian ini.

2. Data Sekunder

Setelah mengumpulkan data dari sumber data primer, peneliti menggunakan informasi pendukung tersebut untuk penyelidikan lebih lanjut. Informasi dikumpulkan dari sumber terkait, termasuk teks, foto, dan dokumen yang berkaitan dengan program keterampilan multimedia MAN 1 Tanah Datar Plus Keterampilan.

E. Teknik Pengumpulan Data

Salah satu komponen penting dalam penelitian adalah penggunaan prosedur penelitian. Penulis menggunakan berbagai strategi dan prosedur pengumpulan data yang sesuai untuk mendapatkan informasi yang diperlukan untuk penelitian ini. Berikut adalah metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini:

1. Observasi

Masalah penelitian yang perlu dipecahkan dan teknik pengumpulan data sangat berkaitan. Permasalahan memberikan panduan dan memengaruhi pilihan dalam pengumpulan data. Banyak tantangan yang muncul tidak dapat dipecahkan karena data yang diperlukan tidak dapat dihasilkan dengan metode yang digunakan untuk memperoleh data yang diperlukan. Pendekatan pengumpulan data adalah melalui observasi. Pengamatan pertama penulis adalah mencari gambaran umum mengenai permasalahan yang ingin penulis bahas dalam proposal skripsi ini. Pengamatan langsung dilakukan selama penelitian ini berlangsung.

2. Wawancara

Wawancara adalah salah satu alat yang paling banyak digunakan untuk mengumpulkan data penelitian kualitatif. Untuk menciptakan makna

pada suatu isu, dua orang bertemu dan bertukar ide dan informasi melalui pertanyaan dan jawaban, seperti yang didefinisikan oleh Esterberg (Sugiyono, 2018b). Sumber daya berikut diperlukan agar hasil wawancara dapat didokumentasikan secara akurat dan agar peneliti mempunyai bukti bahwa mereka berbicara dengan informan atau sumber data lainnya:

- a. Buku catatan yang dapat digunakan untuk membantu menangkap data wawancara dan berfungsi sebagai catatan semua pembicaraan dengan penyedia data.
- b. Ponsel yang dilengkapi dengan fitur yang merekam semua pembicaraan atau percakapan.
- c. Kamera untuk mengambil gambar ketika informan dan peneliti sedang berbicara.

3. Dokumentasi

Catatan peristiwa sejarah disebut dokumen. Tulisan, gambar, atau karya seni berskala besar semuanya dapat dianggap sebagai dokumen (Sugiyono, 2018b). Selain sumber manusia yang diperoleh melalui observasi dan wawancara, catatan tertulis juga dapat dijadikan bukti pendukung.

F. Teknik Analisis Data

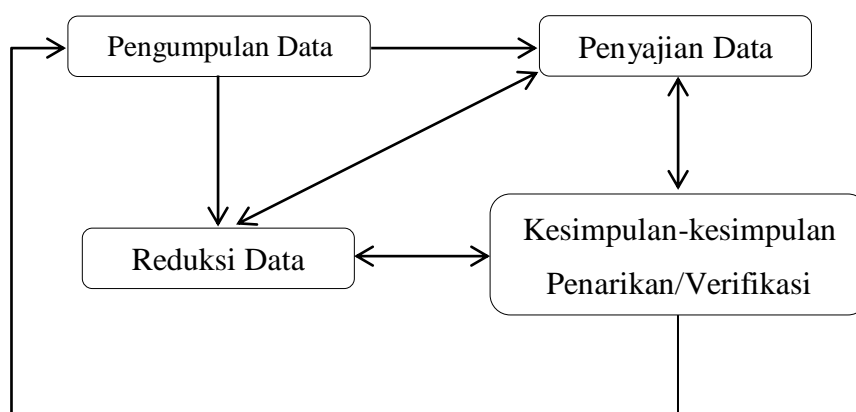
Proses analisis data merupakan proses dari catatan lapangan, wawancara, dan dokumentasi dikenal sebagai analisis data. Hal ini melibatkan pengklasifikasian data, mendeskripsikannya dalam satuan-satuan, mensintesiskannya, menyusunnya menjadi pola, menentukan apa yang akan dipelajari dan apa yang signifikan, dan menarik kesimpulan yang jelas. Berikut langkah-langkah teknik analisis data:

Menurut Miles dan Huberman, analisis data kualitatif terdiri dari tiga bagian penting yang saling berkaitan, seperti dijelaskan Zulfirman (2022): reduksi data, penyajian data, dan pengambilan kesimpulan atau verifikasi. Trio elemen. Analisis data kualitatif harus mencakup semua komponen penting. Karena hubungan keterikatannya, ketiganya perlu dibandingkan lagi

untuk menentukan bagaimana penelitian ini akan disimpulkan dari segi substansinya.

Pola analisis interaktif yang dikemukakan oleh Miles and Huberman itu, dapat di lihat dalam grafik berikut.

Gambar 3. 1
Pola Analisis Interaktif



Keterangan dari gambar diatas adalah sebagai berikut:

1. Pengumpulan Data

Pengumpulan data adalah pengumpulan informasi yang memungkinkan peneliti membuat kesimpulan dan mengambil tindakan yang tepat. Penyajian data adalah proses menjelaskan informasi melalui narasi dan deskripsi terperinci yang disusun berdasarkan kesimpulan utama yang diambil dari reduksi. data, dan disajikan secara rasional dan metodis dalam bahasa peneliti, sehingga lebih mudah untuk dipahami. sehingga semua informasi yang dikumpulkan di lapangan baik melalui observasi, wawancara, atau analisis

2. Reduksi Data

Reduksi data adalah Proses memilih, memusatkan, atau memfokuskan, dan mengefektifkan segala bentuk informasi yang mendukung data penelitian yang dikumpulkan dan didokumentasikan selama proses penelitian data lapangan dikenal dengan istilah reduksi data. Pada hakikatnya proses reduksi data merupakan suatu langkah analisis data kualitatif yang berupaya menghilangkan kekurangan-kekurangan

guna memfokuskan, mengarahkan, memperjelas, mempertajam, dan mengklasifikasikan data. penting. dan membuat hal-hal yang kurang penting menjadi lebih sederhana. agar cerita presentasi dapat dipahami sepenuhnya dan dapat diambil kesimpulan yang dapat dipertanggungjawabkan.

3. Penyajian Data

Penyajian data dalam penelitian kualitatif, proses pengumpulan informasi yang memungkinkan adanya potensi penarikan kesimpulan disebut penyajian data. Data ini dapat disajikan menggunakan grafik, ringkasan singkat, dan format serupa. Penyajian data ini akan membantu akademisi lebih memahami permasalahan yang muncul dan merencanakan kegiatan ke depan berdasarkan pemahamannya.

4. Verifikasi Penarik Kesimpulan

Penarikan kesimpulan merupakan proses terakhir dari langkah-langkah yang dilakukan diatas Pada langkah ini peneliti mengambil kesimpulan Tahap terakhir dari prosedur di atas adalah penarikan kesimpulan. Berdasarkan bukti-bukti yang dikumpulkan di lokasi penelitian, kesimpulan diambil dari data yang telah diperiksa dan diverifikasi. Peneliti membuat kesimpulan pada langkah ini.

Oleh karena itu kesimpulan Karena kesulitan dan rumusan masalah dalam penelitian kualitatif masih bersifat sementara dan akan berkembang setelah penelitian dilakukan di lapangan, maka temuan-temuan yang diperoleh dari penelitian jenis ini mungkin dapat menjawab rumusan masalah yang telah dibuat sejak awal, namun mungkin juga dapat menjawab pertanyaan-pertanyaan tersebut.

G. Teknik Penjaminan Keabsahan Data

Agar data yang ditemukan valid, maka harus diperiksa keabsahannya dengan cara sebagai berikut:

1. *Persistent Observation* (Ketekunan Pengamatan)

Observasi yang dilakukan secara terus-menerus terhadap objek penelitian bertujuan untuk memahami gejala-gejala yang muncul dengan lebih mendalam. Melalui pengamatan ini, peneliti dapat menganalisis dan menangkap berbagai aktivitas yang sedang berlangsung di lokasi penelitian, sehingga mendapatkan wawasan yang lebih komprehensif tentang dinamika dan interaksi yang terjadi di dalamnya. Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk menggali informasi yang mungkin tidak terdeteksi melalui metode lain dan memberikan konteks yang lebih kaya terhadap fenomena yang sedang diteliti.

2. Triangulasi

Teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu lain diluar data untuk keperluan pengecekan atau pembandingan terhadap data. Dengan cara mengevaluasi hasil wawancara dan hasil observasi dan dokumen, serta pemeriksaan silang data yang diperoleh dari wawancara dan informasi lainnya.

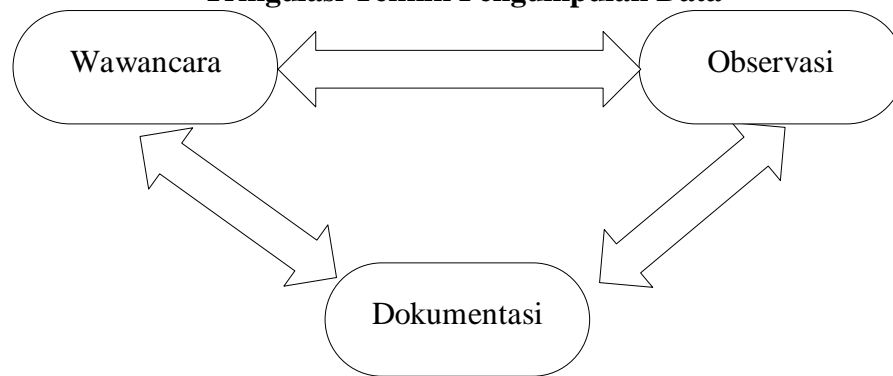
Menurut Sugiyono (Sugiyono, 2018b), triangulasi dalam penelitian ini adalah pemeriksaan data dari berbagai sumber dengan cara yang berbeda dan waktu yang berbeda. Triangulasi dibagi menjadi tiga yaitu: Triangulasi Sumber, Triangulasi Teknik, dan Triangulasi Waktu.

Triangulasi yang akan penulis pakai adalah Triangulasi teknik karena untuk memastikan validitas data. data dikumpulkan melalui wawancara, observasi, dokumentasi dengan tujuan untuk membandingkan dan melengkapi informasi dari berbagai sumber. Penggunaan beberapa teknik ini diharapkan dapat memberikan hasil yang lebih akurat, memperkaya perspektif, dan mengurangi bias data.

Triangulasi teknik adalah proses pemeriksaan data yang diperoleh dari wawancara dengan informan melalui observasi dan studi dokumentasi. Jika triangulasi menunjukkan data yang konsisten, maka kesimpulan dapat diambil. Namun, jika terdapat perbedaan dalam hasil triangulasi, perlu dilakukan verifikasi lebih lanjut terhadap kebenaran

data dengan meminta klarifikasi dari informan. Teknik triangulasi metode ini dilakukan dengan mengumpulkan data yang sejenis tetapi menggunakan pendekatan yang berbeda.

Gambar 3. 2
Tringulasi Teknik Pengumpulan Data



BAB IV

TEMUAN/HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Temuan Penelitian

1. Temuan Umum

Adapun temuan penelitian yang penulis peroleh saat melakukan penelitian yaitu profil sekolah. Dalam profil sekolah tersebut terdapat beberapa indikator, diantaranya sebagai berikut:

a. Sejarah Madrasah

Pada tahun 1908, di Kecamatan Sungayang, didirikan sebuah sekolah agama bernama *Madrasah School* yang berbasis pendidikan surau. Sekolah ini dipelopori oleh ulama besar Syekh M. Thaib Umar, dengan komposisi materi pendidikan 70% agama dan 30% umum. Salah satu murid beliau adalah Prof. Dr. H. Mahmud Yunus, seorang tokoh pendidikan ternama. Pada tahun 1917, Prof. Dr. H. Mahmud Yunus melanjutkan pembinaan sekolah ini dan mengganti namanya menjadi madrasah *Al-Hidayah Islamiyah*. Madrasah ini berkembang pesat hingga tahun 1957, tetapi akibat pergolakan PRRI di Sumatera Barat, kegiatan pendidikan terhenti hingga tahun 1963. Pada tahun tersebut, masyarakat menghidupkan kembali madrasah ini dengan program PGA (Pendidikan Guru Agama) 4 tahun, yang kemudian berkembang dengan tambahan program Madrasah Aliyah Agama Islam (MAAI) pada tahun 1967. Tahun 1969, MAAI diubah statusnya menjadi negeri dengan nama Madrasah Aliyah Agama Islam Negeri, yang selanjutnya disingkat menjadi Madrasah Aliyah Negeri (MAN).

Pada tahun 1974, kurikulum PGA 4 tahun diubah menjadi kurikulum Tsanawiyah, dan madrasah ini resmi menjadi madrasah negeri. Sebelum berganti nama menjadi MAN 1 Tanah Datar Plus Keterampilan, madrasah ini dikenal dengan nama MAN 1 Batusangkar hingga akhir tahun 2016. Sejak tahun 2017, namanya diubah menjadi MAN 1 Tanah Datar Plus Keterampilan. Pada tahun 2020, madrasah ini mendapatkan status *Plus Keterampilan* sebagai pengakuan atas

fokusnya pada pengembangan keterampilan siswa, menjadikannya salah satu madrasah unggulan di Tanah Datar.

b. Visi, Misi dan Tujuan Madrasah

Selaras dengan misi dan tujuan madrasah. Adapun Visi, Misi, Tujuan Madrasah adalah sebagai berikut:

Tabel 4. 1
Visi, Misi, Tujuan MAN 1 Tanah Datar Plus Keterampilan

Aspek	Deskripsi
Visi	Terwujudnya warga madrasah yang taat beragama, berakhlaqul karimah, unggul dalam prestasi, menguasai IPTEK, berdaya saing dalam kewirausahaan, serta berwawasan lingkungan.
Misi	<ul style="list-style-type: none"> a. Mewujudkan kualitas pengamalan beragama. b. Mewujudkan kegiatan pembiasaan dalam mewujudkan akhlaqul karimah warga madrasah. c. Mengimplementasikan PAIKEM (Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan). d. Mewujudkan layanan pendidikan berbasis Teknologi, Informasi, dan Komunikasi. e. Mengembangkan potensi peserta didik dalam bidang ilmu pengetahuan, teknologi, sosial, dan seni budaya. f. Menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan aplikatif. g. Mewujudkan kemampuan berwirausaha agar dapat bersaing di era globalisasi. h. Membentuk peserta didik berkarakter disiplin, jujur, amanah, serta peduli dan cinta lingkungan
Tujuan	<ul style="list-style-type: none"> a. Mewujudkan kualitas dan kuantitas tenaga pendidik sesuai kebutuhan program pembelajaran berkualitas. b. Mengembangkan sistem seleksi penerimaan siswa baru dan pembinaan calon siswa. c. Memenuhi kebutuhan sarana dan prasarana untuk mendukung proses pembelajaran. d. Menjalin kerja sama dengan instansi terkait untuk mengembangkan program berbasis teknologi dan budaya lokal. e. Mengarahkan proses pembelajaran pada penerapan teknologi informasi dan komunikasi.

	<p>f. Mengoptimalkan kegiatan ekstrakurikuler yang sesuai dengan potensi, bakat, dan minat siswa.</p> <p>g. Menciptakan lulusan yang berwawasan luas, berjiwa kewirausahaan, dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa.</p>
--	---

c. Profil Sekolah/Madrasah

1) Identitas

Nama Madrasah : MAN 1 Tanah Datar Plus Keterampilan
 NSM : 131113040001
 NPSN : 10310951

2) Lokasi Sekolah

Alamat : JL. Sawah Parit, Jorong Balai Diateh
 Nagari/Kecamatan : Nagari Sungayang, Kecamatan
 Sungayang
 Kabupaten : Kab. Tanah Datar
 Provinsi : Sumatera Barat
 Kode Pos : 27294
 Email : info@man1tanahdatar.sch.id

3) Data Pelengkap Sekolah

Status Madrasah : Negeri
 Akreditasi Madrasah : A
 No. SK Akredirasi : Nomor:999/BAN-SM/SK/2021 tgl. 18-10-2021
 Tahun Didirikan : 22 Januari 1969
 Bangunan Madrasah
 a) Status Bangunan : Milik Pemerintah
 b) Kondisi Bangunan : Baik
 c) Luas Bangunan : 2.207 m²
 Kepemilikan Tanah
 a) Status Tanah : Milik Pemerintah
 b) Luas Tanah : 935 m² (sudah ada bangunan), 1955 m² (belum ada bangunan)

c) Sudah Bersertifikat : Sudah

d) Website : <https://man1tanahdatar.sch.id>

d. Kepala Sekolah

Sejak berdiri, MAN 1 Tanah Datar Plus Keterampilan telah dipimpin oleh sejumlah kepala madrasah yang berdedikasi. Di antaranya adalah Hj. Janidar Ibrahim (1969–1970), Hj. M. Isa (1970–1971), Drs. Darlem (1971–1991), Drs. Chalidi Hasim (1991–1994), Drs. Syamsir HM (1994–1995), Drs. Anasril (1995–2003), Drs. H. Anwar Day (2003–2004), Drs. H. Mazni (2004–2009), Drs. H. Mardanis Munaf (2009–2014), Drs. H. Maswardi, MA (2014–2022), dan Kepala madrasah MAN 1 Tanah Datar Plus Keterampilan sampai sekarang adalah sebagai berikut:

Nama : Dr. Rika Maria, M.A

NIP : 19810707 200501 2 005

Pangkat/Gol : Pembina TK. I IV/b

Pendidikan : S3 Universitas Negeri Padang

Jurusan/Tahun : Administrasi Pendidikan/2024

Tempat Lahir : Sungayang

Tanggal Lahir : 07 Juli 1981

Alamat : Sungayang

Telepon : 081261872297

e. Sarana dan Prasarana

1) Tanah dan Halaman

Tanah madrasah sepenuhnya milik negara. Luas area seluruhnya 6.810 m². Sekitar madrasah dikelilingi oleh pagar. Luas bangunan 2.207 m²

2) Gedung dan ruangan madrasah

a) Ruang Kepala Ruang Kepala Madrasah: 1 ruangan (dilengkapi meja kursi, meja arsip, gambar resmi, AC, toilet).

b) Ruang Wakil Kepala: 4 ruangan (kurikulum, siswa, sarpras), lengkap dengan meja kursi, komputer, printer, lemari, arsip.

- c) Ruang Belajar: 18 ruangan (meja-kursi belajar/guru, gambar resmi, CCTV, proyektor).
 - d) Ruang Tata Usaha: 1 ruangan (PTSP, bendahara, alat administrasi, fingerprint, WiFi).
 - e) Ruang Guru: 1 ruangan (meja-kursi guru, dapur, toilet, CCTV monitor).
 - f) Perpustakaan: 1 ruangan (rak buku/katalog, ruang baca, komputer, scanner, toilet).
 - g) Laboratorium IPA: 1 ruangan (alat fisika, kimia, biologi, CCTV).
 - h) Ruang CBT: 1 ruangan (25-30 komputer, WiFi).
 - i) Mushalla: 1 mushalla (tikars, mukena, mimbar, CCTV, pengeras suara).
 - j) Ruang BK: 1 ruangan (guru pembina dan konseling).
 - k) Ruang Keterampilan: 1 ruangan (19 mesin jahit, 1 mesin obras).
 - l) Ruang OSIS: 1 ruangan (lemari piala, meja-kursi).
 - m) Ruang UKS: 1 ruangan (pemeriksaan kesehatan, pojok oralit, obat-obatan).
 - n) Koperasi Sekolah: 1 ruangan (lemari penyimpanan, alat tulis).
 - o) Warung Madrasah: 1 ruangan (dapur, rak piring, tempat cuci).
 - p) Ruang Piket: 1 ruangan (fingerprint siswa, administrasi harian).
 - q) Toilet/WC: 18 unit (dengan bak air dan kloset).
- 3) Fasilitas Pendukung
- a) Lapangan: Upacara, basket, voli, badminton, takraw.
 - b) TOGA: 2 area tanaman obat keluarga.
 - c) Taman Sekolah: Depan kelas, dikelola siswa.
 - d) Sampah: 2 bak (organik & non-organik).
 - e) Pohon Pelindung: Pohon produktif (coklat, buah-buahan).
 - f) Tempat Wudhu: 2 area (40 keran air).
 - g) Sumur Bor: 1 unit (sumber air).
 - h) Parkir: 2 area (mobil dan motor)

f. Guru dan Pegawai

1) Guru

Wakil Kepala Madrasah	: 4
Guru PNS	: 38
Guru PPPK	: 13
Guru Honorer	: 3
Jumlah	: 56

2) Pegawai

Pegawai Tetap	: 4
Pegawai Honorer	: 5
Jumlah	: 9

g. Data Siswa

Kelas X	: 123
Kelas XI	: 75
Kelas XII	: 112
Jumlah	: 310

h. Keterampilan Multimedia di MAN 1 Tanah Datar Plus Keterampilan

1) Sejarah Keterampilan MAN 1 Tanah Datar Plus Keterampilan Plus Keterampilan

Berdasarkan Surat Keputusan Dirjen Pendidikan Islam Nomor 2851 Tahun 2020 tentang Madrasah Aliyah (MA) Plus Keterampilan, MAN 1 Tanah Datar Plus Keterampilan ditetapkan sebagai madrasah yang mengintegrasikan program keterampilan ke dalam kurikulumnya. Dalam mewujudkan mutu daya saing dan relevansi pendidikan madrasah dengan dunia kerja, diperlukan penyelenggaraan pendidikan vokasi di madrasah aliyah plus keterampilan. Hal ini sejalan dengan pertimbangan yang tercantum dalam SK Dirjen Pendidikan Islam Nomor 2851 Tahun 2020, yang menegaskan pentingnya pendidikan keterampilan untuk memperkuat kompetensi siswa agar mampu bersaing di dunia kerja. Dengan status ini, MAN 1 Tanah Datar Plus Keterampilan tidak hanya

berfokus pada pendidikan akademik berbasis nilai-nilai Islami tetapi juga mengembangkan keterampilan vokasional siswa sebagai bekal menghadapi tantangan dunia kerja dan era globalisasi. Sejak tahun pelajaran 2020/2021, MAN 1 Tanah Datar Plus Keterampilan mengimplementasikan program keterampilan yang mencakup empat bidang utama, yaitu multimedia, agribisnis tanaman pangan dan hortikultura, tata boga, serta tata busana.

2) Prestasi Keterampilan Multimedia

Tabel 4. 2
Prestasi Keterampilan Multimedia MAN 1 Tanah Datar Plus Keterampilan

No.	Kegiatan Lomba	Tahun	Tingkat		Peringkat	Oleh
			Provinsi	Nasional		
1.	Video lomba masak Dharma Wanita Perempuan Kemenag se Provinsi Sumatera Barat	2021	✓		Juara 1	Guru Multimedia
2.	EXPO Madrasah Plus Keterampilan Se-Sumatera Barat	2022	✓		Juara 3	Tim Multimedia
3.	Scratch Animation EXPO Madrasah Plus Keterampilan Ke-6 Se Indonesia	2023		✓	Juara 2	Siswa Perwakilan Multimedia
4.	Scratch Animation EXPO Madrasah Plus Keterampilan Ke-6 Se Indonesia	2023		✓		Siswa Perwakilan Multimedia

5.	Video Sinematik EXPO Madrasah Plus Keterampilan Ke-6 Se- Indonesia	2023		✓	Juara 1	Guru Multime dia
----	---	------	--	---	---------	------------------------

2. Temuan Khusus

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah model aliran dari Miles dan Huberman yaitu reduksi data, penyajian data, penarikan kesimpulan dan verifikasi. Dalam melakukan reduksi data peneliti akan dipandu oleh tujuan yang ingin dicapai. Reduksi data yang peneliti lakukan adalah mengelompokkan data yang diperoleh dari lapangan. Data yang diperoleh dari kepala madrasah, wakil kepala bagian kurikulum, guru multimedia, siswa dengan semua data hasil wawancara bersama dengan komponen yang dibutuhkan dalam penelitian ini. Setelah mereduksi data, maka dalam penyajian data penelitian ini menggunakan interpretasi data secara deskriptif berupa uraian dalam bentuk kalimat. Pada bagian ini akan dipaparkan data hasil penelitian yang diperoleh dilapangan menggunakan wawancara, observasi dan dokumentasi. Deskripsi hasil penelitian dikelompokkan menjadi beberapa bagian sesuai dengan manajemen program keterampilan multimedia MAN 1 Tanah Datar Plus Keterampilan. Langkah yang ketiga dalam analisis data kualitatif dari Miles dan Huberman adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi. Kesimpulan awal yang dikemukakan masih bersifat sementara, dan akan berubah jika tidak ditemukan bukti-bukti yang valid dan konsisten saat peneliti kembali kelapangan mengumpul data. Maka kesimpulan yang dikemukakan merupakan kesimpulan yang kredibel (Hardani, dkk., 2020: 163).

Penelitian dilakukan yaitu wawancara dengan beberapa informan dan juga menganalisis data dengan ketekunan dan pengamatan, triangulasi dan menggunakan bahan referensi sebagai penjamin keabsahan data yang peneliti terima dari informan saat melakukan penelitian. Data yang

diperoleh oleh peneliti dalam penelitian ini merupakan data dari hasil wawancara, observasi dan dokumentasi yang telah dilakukan selama kegiatan penelitian berlangsung. Data yang peneliti peroleh dari observasi yang dilakukan secara langsung di sekolah, peneliti dapat mengetahui tentang kondisi sekolah, yang berkaitan dengan manajemen program keterampilan multimedia.. Peneliti juga meminta dokumen penunjang dalam penelitian ini seperti profil sekolah, visi dan misi serta tujuan sekolah. Adapun dalam penelitian ini peneliti melakukan wawancara kepada beberapa pihak yang terkait atau terlibat yaitu diantaranya kepala madrasah, wakil kepala madrasah, guru multimedia, siswa di MAN 1 Tanah Datar Plus Keterampilan

a. Perencanaan Program Keterampilan Multimedia (*Planning*)

Program keterampilan multimedia tentunya di mulai dari perencanaan, pada perencanaan program keterampilan multimedia di MAN 1 Tanah Datar Plus Keterampilan dilakukan secara sistematis dimulai dari mengacu pada pedoman pusat yang kemudian disesuaikan dengan kondisi madrasah melalui serangkaian diskusi dan rapat koordinasi di awal tahun ajaran ketika lokakarya yang melibatkan seluruh stakeholder (terutama kepala madrasah, wakil kepala, guru multimedia, dll). Perencanaan Program ini dirancang dengan tujuan utama membekali siswa dengan kemampuan teknologi era digital dan keterampilan abad ke-21.

1. Kurikulum Pusat

Keputusan Menteri Agama (KMA) Nomor 450 Tahun 2024 memberikan pedoman implementasi Kurikulum Merdeka pada berbagai jenjang pendidikan madrasah, termasuk Madrasah Aliyah (MA) Plus Keterampilan. KMA ini menggantikan KMA Nomor 347 Tahun 2022 dan menekankan fleksibilitas bagi madrasah dalam mengembangkan kurikulum yang sesuai dengan potensi dan sumber daya masing-masing.

a) Struktur Kurikulum untuk MA Plus Keterampilan:

MA Plus Keterampilan adalah madrasah yang menawarkan program penguatan keterampilan tertentu kepada peserta didiknya. Menurut KMA 450 Tahun 2024, madrasah yang memilih penguatan program, termasuk MA Plus Keterampilan, ditetapkan oleh Direktur Jenderal Pendidikan Islam. Untuk program penguatan ini, alokasi waktu pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik dan madrasah, yaitu antara 720 hingga 900 jam pelajaran (JP) per tahun. Selain itu, paling sedikit 72 JP dan paling banyak 216 JP per tahun dialokasikan untuk mata pelajaran pilihan.

b) Fleksibilitas dalam Pengembangan Kurikulum:

KMA 450 Tahun 2024 menekankan prinsip fleksibilitas, di mana madrasah memiliki keleluasaan untuk mengembangkan kurikulum operasional sesuai dengan potensi dan sumber daya yang dimiliki. Hal ini memungkinkan MA Plus Keterampilan untuk menyesuaikan program keterampilan yang ditawarkan dengan kebutuhan lokal dan perkembangan teknologi.

c) Fokus pada Pengembangan Karakter dan Kompetensi:

Selain penguatan keterampilan, KMA ini juga menekankan pentingnya pembentukan karakter Islami dan pengembangan kompetensi yang relevan dengan era modern. Pembelajaran di MA Plus Keterampilan diarahkan untuk membekali peserta didik dengan kemampuan yang dibutuhkan di dunia kerja serta menanamkan nilai-nilai keislaman yang kuat.

Dengan demikian, KMA 450 Tahun 2024 memberikan kerangka kerja yang memungkinkan MA Plus Keterampilan untuk mengembangkan program pendidikan

yang komprehensif, mengintegrasikan penguatan keterampilan dengan pembentukan karakter dan kompetensi yang relevan dengan kebutuhan zaman.

Kepala Madrasah menekankan bahwa perencanaan dalam program keterampilan multimedia di MAN 1 Tanah Datar Plus Keterampilan dimulai dengan pemahaman tentang kebutuhan masa depan siswa, terutama dalam bidang teknologi. Kepala madrasah menyatakan: *"Perencanaan program ini berawal dari kebutuhan dunia kerja yang semakin mengutamakan keterampilan multimedia. Perencanaan dilakukan sekali setahun di awal tahun ajaran baru. Kami ingin mempersiapkan siswa dengan keterampilan yang bisa langsung diaplikasikan"*. (Informan 1, 09 Desember 2024)

Wakil Kepala Kurikulum juga mengungkapkan bahwa perencanaan program multimedia melibatkan kolaborasi antar pihak di madrasah, baik dari guru, kepala madrasah, maupun pihak-pihak eksternal yang relevan dengan dunia industri. *"Kami menyusun rencana pembelajaran ini dengan mempertimbangkan standar industri multimedia yang terus berkembang, serta kesiapan siswa dalam mempelajari keterampilan ini"* (Informan 2, 10 Desember 2024)

2. Perencanaan Program Keterampilan Multimedia

Guru mengungkapkan bahwa dalam perencanaan pembelajaran, mereka selalu berusaha memastikan materi yang diajarkan sesuai dengan perkembangan teknologi saat ini. Guru multimedia mengungkapkan: *Persiapan diri sebelum program ini dilaksanakan adalah mempelajari dan mengulang materi yang akan diajarkan, berbagi informasi tentang perkembangan materi dengan rekan kerja, mengikuti webinar terkait materi multimedia, dan belajar secara otodidak"*. (Informan 3, 12 Desember)

Tabel 4. 3
Perencanaan Program Keterampilan Multimedia

No.	Uraian Kegiatan	Tujuan	Indikator Keberhasilan
1.	Menyusun tata tertib penggunaan bengkel multimedia	kegiatan bengkel berlangsung secara tertib	Adanya tata tertib penggunaan bengkel
2.	Menginventaris fasilitas bengkel	Terdatanya daftar inventaris bengkel	Tersedianya daftar inventaris bengkel
3.	Menyusun jadwal piket dibengkel dan penanggung jawab bengkel	Pemeliharaan fasilitas dan terjaga keberhasilannya	Adanya daftar jadwal piket dan tanggung jawab setiap harinya
6.	Alur tujuan pembelajaran	Terdapatnya modul yang digunakan oleh guru	Tersedianya modul pembelajaran keterampilan multimedia
7.	Melaksanakan lomba-lomba terkait multimedia	Promosi madrasah	Terlaksananya lomba-lomba yang berkaitan dengan multimedia
8.	Pendataan program magang peserta didik	Melaksanakan program magang peserta didik	Terlaksananya program magang peserta didik
9.	MOU dengan mitra MAN 1 Tanah Datar Plus Keterampilan	Terciptanya kerja sama dengan mitra MAN 1 Tanah Datar Plus Keterampilan	Adanya MOU multimedia MAN 1 Tanah Datar Plus Keterampilan dengan beberapa institusi mitra
10.	Kegiatan ekspo madrasah tingkat propinsi dan nasional	Mengikuti kegiatan ekspo madrasah tingkat propinsi dan nasional	Ikut sertanya MAN 1 Tanah Datar Plus Keterampilan

			pada kegiatan Ekspo madrasah tingkat propinsi dan nasional
11.	Pengadaan barang perlengkapan multimedia	Tersedianya alat dan perlengkapan pembelajaran multimedia	Tersedianya tambahan alat Multimedia 1) Printer 2) Press sablon mug 3) Mesin press pin 4) Kamera 5) Lensa 6) Gimbal 7) Microfon 8) Dry cabinet 9) Lighting 10) Laptop editing

Jadi Perencanaan program keterampilan multimedia di MAN 1 Tanah Datar Plus Keterampilan dilakukan secara sistematis melalui rapat lokakarya awal tahun ajaran yang melibatkan kepala madrasah, wakil kepala, guru multimedia, dan stakeholder lainnya. Perencanaan ini bertujuan membekali siswa dengan keterampilan teknologi digital dan kemampuan abad ke-21, dengan mempertimbangkan kebutuhan dunia kerja dan standar industri multimedia yang terus berkembang. Kegiatan perencanaan mencakup penyusunan jadwal, tata tertib, inventarisasi dan penataan fasilitas bengkel multimedia, serta pengadaan alat dan bahan praktek. Selain itu, dirancang juga kegiatan seperti lomba multimedia, program magang, MOU dengan mitra, dan partisipasi dalam ekspo madrasah tingkat provinsi dan nasional. Semua ini didukung dengan pemeliharaan berkala fasilitas serta penyediaan media pembelajaran untuk memastikan efektivitas program dan pencapaian tujuan.

b. Pengorganisasian Program Keterampilan Multimedia (*Organizing*)

Pengorganisasian program keterampilan multimedia di MAN 1 Tanah Datar Plus Keterampilan memiliki tanggung jawab dan tugas pokok yang penting, namun dinamika baru muncul ketika kepala bengkel multimedia pindah ke sekolah lain karena pindahan ASN. Untuk memastikan program tetap berjalan efektif, koordinasi yang intensif dan kolaborasi yang baik antara kepala TIK yang menggantikan dan para guru multimedia menjadi kunci. Sinergi ini menjadi langkah strategis dalam menjaga keberlanjutan program di tengah transisi kepemimpinan. Meskipun kepala TIK perlu beradaptasi dengan peran barunya, dukungan teknis dari para guru multimedia menjadi faktor kunci dalam meminimalisir hambatan yang ada. Pendekatan ini mencerminkan manajemen sekolah yang adaptif, di mana kerja sama antar elemen menjadi solusi untuk menghadapi perubahan struktur organisasi tanpa mengurangi kualitas pengelolaan program.

1. Tugas dan tanggung jawab

Berdasarkan dokumen program multimedia yang diperoleh peneliti, berikut ini adalah pembagian wewenang, tanggung jawab, dan tugas pokok masing-masing pihak yang terlibat dalam pengelolaan program multimedia pembagian tugas antara pengelola pendidikan, guru, dan pihak terkait diatur secara umum, termasuk dalam hal wewenang dan tanggung jawab mereka dalam pelaksanaan pendidikan.:

1) Kepala Madrasah

Kepala Madrasah memiliki tanggung jawab untuk memberikan arahan strategis dan pengawasan terhadap pelaksanaan program multimedia. Tugas-tugas kepala madrasah meliputi:

- a) Memberikan tugas kepada seluruh personil yang menjadi tanggung jawabnya.
- b) Mengesahkan program kerja Unit Multimedia dan mendisposisikan program yang dapat dilaksanakan dan tidak dapat dilaksanakan dengan memberikan masukan serta pertimbangan terhadap program yang diajukan.

- c) Memberikan bimbingan, motivasi, pemantauan, dan evaluasi kinerja kepala unit dan guru mata pelajaran.
- d) Membantu pengalokasian dana operasional untuk kegiatan Workshop Unit Multimedia sesuai dengan program kerja yang telah disusun.

2) Kepala Workshop Unit Multimedia

Catatan:

Seiring dengan peralihan kepala bengkel multimedia yang pindah ke sekolah lain, tugas dan wewenang yang tercantum di bawah ini merupakan bagian dari struktur yang berlaku sebelum perubahan tersebut. Saat ini, kepala TIK menggantikan peran kepala bengkel multimedia dan menjalankan tugas-tugas terkait dengan koordinasi program multimedia.

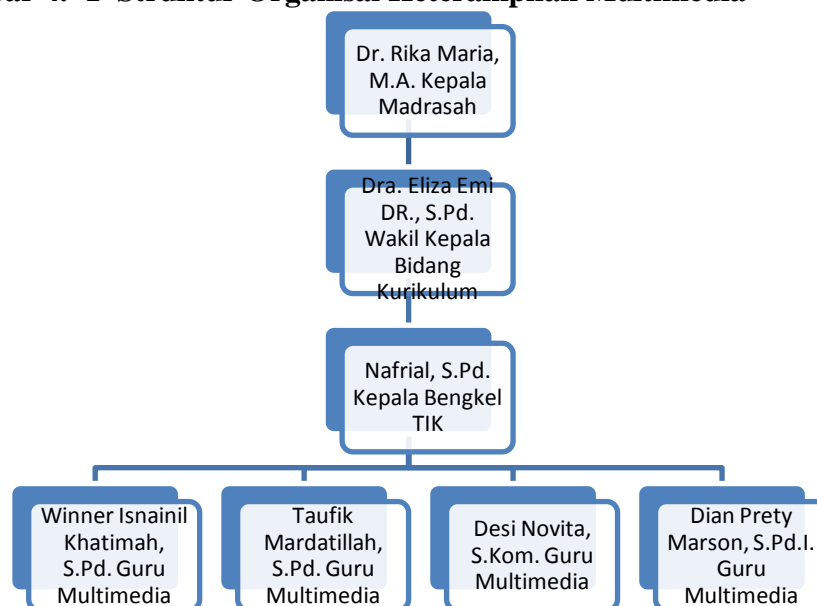
Kepala Workshop Unit Multimedia berwenang dan bertanggung jawab untuk merencanakan, melaksanakan, mengembangkan, mengevaluasi, dan menindaklanjuti seluruh kegiatan yang berhubungan dengan kegiatan workshop multimedia. Tugas pokok kepala workshop multimedia adalah sebagai berikut:

- a) Perencanaan dan Pengembangan Workshop
 - (1) Menyusun rencana pengembangan workshop.
 - (2) Merencanakan pengelolaan workshop.
 - (3) Mengembangkan sistem administrasi workshop.
 - (4) Menyusun Standar Operasional Prosedur (SOP) kerja workshop yang terintegrasi dengan kesehatan dan keselamatan kerja.
- b) Pengelolaan Kegiatan Workshop:
 - (1) Mengkoordinasikan kegiatan praktik dengan guru mata pelajaran multimedia untuk menyusun buku pedoman pelaksanaan praktikum.
 - (2) Menyusun jadwal kegiatan workshop.
 - (3) Memantau pelaksanaan kegiatan workshop.

- (4) Mengevaluasi kegiatan workshop.
- c) Memantau Sarana dan Prasarana Workshop:
- (1) Memantau kondisi dan keamanan bahan serta alat workshop.
 - (2) Memantau kondisi keamanan bangunan workshop.
 - (3) Mendesain ruangan workshop.
 - (4) Mengusulkan kepada kepala sekolah untuk pengadaan alat dan bahan praktik.
- 3) Guru Keterampilan Multimedia
- Guru mata pelajaran memiliki wewenang dan tanggung jawab secara teknis dalam pemanfaatan peralatan workshop multimedia. Tugas-tugas guru mata pelajaran meliputi:
- a) Merencanakan Pemanfaatan Workshop Keterampilan Multimedia:
- (1) Membuat daftar dan merencanakan kebutuhan bahan, peralatan, dan suku cadang workshop.
 - (2) Memanfaatkan katalog sebagai acuan dalam merencanakan bahan, peralatan, dan suku cadang workshop.
- b) Mengatur Penyimpanan Bahan, Peralatan, dan Suku Cadang Workshop:
- (1) Mencatat bahan, peralatan, dan fasilitas workshop dengan memanfaatkan peralatan teknologi informasi dan komunikasi (TIK).
 - (2) Mengatur tata letak bahan, peralatan, dan fasilitas workshop multimedia.
- c) Berkoordinasi dengan Guru Multimedia untuk menyiapkan paket bahan dan rangkaian peralatan yang siap pakai untuk kegiatan praktik.
- d) Bersama Guru Multimedia, Mengkoordinir Penataan Ruang Workshop Multimedia berdasarkan desain yang dibuat oleh kepala workshop.

Kepala Madrasah menjelaskan bahwa pengorganisasian program multimedia ini melibatkan pembagian tugas yang jelas di antara semua pihak terkait, seperti pembagian jadwal antara mata pelajaran teori dan keterampilan praktis. Kepala madrasah mengatakan: *“Madrasah memiliki struktur organisasi yang jelas dengan pembagian peran antara pengelola, pengajar, dan pendukung lainnya. Tugas dan tanggung jawab dibagi secara terstruktur, dengan kepala TIK yang menggantikan kepala bengkel multimedia mengelola program dan fasilitas, para guru multimedia bertanggung jawab dalam pengajaran dan pelatihan keterampilan, serta siswa yang memiliki tanggung jawab untuk mengikuti pembelajaran dengan baik. Koordinasi yang baik antara elemen-elemen ini memastikan keberlanjutan program keterampilan multimedia meskipun ada perubahan dalam struktur kepemimpinan.”*(Informan 1, 09 Desember 2024)

Guru Multimedia mengatakan: *“Koordinasi dengan kepala madrasah serta pihak-pihak terkait lainnya dilaksanakan secara rutin melalui rapat koordinasi yang efektif, guna memastikan kelancaran pelaksanaan program dan pemecahan masalah secara bersama-sama.”*(Informan 3, 11 Desember 2024)

Gambar 4. 1 Struktur Organisasi Keterampilan Multimedia

2. Fasilitas dan peralatan

Waka Kurikulum menambahkan bahwa pengorganisasian program multimedia mencakup penyediaan fasilitas. Beliau menjelaskan: " Fasilitas meliputi 2 kelas, 60 unit komputer, kamera, gimbal, tripod, perlengkapan multimedia, dan ponsel yang diperbolehkan digunakan selama pembelajaran dan kami ingin Mewujudkannya lagi." (Informan 2, 11 Desember 2024)

Tabel 4. 4 Daftar Fasilitas dan Peralatan Multimedia

NO	Nama Barang	Jumlah
1	Meja Siswa	60
2	Meja Guru	2
3	Kursi Siswa	60
4	Kursi Guru	2
5	Monitor	60
6	CPU	60
7	Mouse	60
8	Keyboard	60
9	Box Container	2
10	Proyektor	2

11	Almari	2
12	Kipas Angina	4
13	Jam Dinding	2
14	Papan Tulis	2
15	CCTV	2
16	Lampu	15
17	Stabilizer	1
18	UPS	2
19	Router	1
20	Switch	2
21	Saklar	5
22	Stop Kontak	4
23	Kabel Panjang	125
24	Kamera Lensa	1
25	Tripod	1
26	Gimbal	1

Tabel 4. 5 Jumlah Siswa Keterampilan Multimedia

Kelas	Jumlah Siswa
10 (A, B, C)	44
11	22
12 (A, B)	41
Total	107

Fasilitas utama seperti meja, kursi, komputer, dan perangkat lainnya sudah mencukupi. Namun, jumlah kamera, tripod, dan gimbal masih terbatas dibandingkan dengan jumlah siswa yang mengikuti program ini. Untuk mengatasi keterbatasan ini, sekolah memberikan kebijakan bagi siswa dan guru untuk menggunakan perangkat pribadi, seperti kamera milik sendiri atau handphone sebagai alternatif dalam praktik multimedia.

c. Pelaksanaan Program Keterampilan Multimedia (*Actuating*)

1. Pelaksanaan Kurikulum

KMA 450 Tahun 2024 memberikan kerangka kerja yang memungkinkan MA Plus Keterampilan untuk mengembangkan program pendidikan yang komprehensif, mengintegrasikan penguatan keterampilan dengan pembentukan karakter dan kompetensi yang relevan dengan kebutuhan zaman. Implementasi kebijakan ini di madrasah diwujudkan melalui pengembangan KTSP sesuai dengan Keputusan Dirjen Pendidikan Islam No. 6985 Tahun 2019, yang memungkinkan madrasah menyesuaikan kurikulum dengan potensi, kebutuhan peserta didik, dan perkembangan teknologi di dunia kerja.

a) Struktur Kurikulum

Dalam implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) di MA Plus Keterampilan, mata pelajaran keterampilan diberikan alokasi waktu sebanyak 6 jam pelajaran (JP) per minggu. Dengan jumlah minggu efektif dalam satu tahun ajaran sekitar 36 minggu, maka total alokasi waktu untuk keterampilan mencapai 216 JP per tahun. Ketentuan ini sudah sesuai dengan KMA 450 Tahun 2024, yang menetapkan bahwa alokasi waktu untuk mata pelajaran pilihan, termasuk keterampilan, berada dalam rentang minimal 72 JP dan maksimal 216 JP per tahun. Dengan demikian, pemberian 6 JP keterampilan per minggu memastikan bahwa siswa mendapatkan porsi pembelajaran yang optimal sesuai dengan kebijakan kurikulum yang berlaku. Selain itu, fleksibilitas dalam pengembangan KTSP memungkinkan madrasah untuk menyesuaikan program keterampilan dengan kebutuhan lokal dan perkembangan teknologi, sehingga pembelajaran dapat lebih aplikatif dan relevan bagi peserta didik.

Waka Kurikulum menambahkan bahwa program ini pembelajarannya keterampilan multimedia diatur seimbang dengan mata pelajaran inti, dengan alokasi 6 jam per minggu (2 jam teori dan 4 jam

praktik), dan ditempatkan pada waktu yang strategis setelah mata pelajaran inti: *“Distribusi waktu antara keterampilan multimedia dan mata pelajaran lain dalam jadwal telah dirancang secara seimbang. Biasanya, mata pelajaran inti seperti matematika, bahasa, dan sains tetap mendapatkan porsi waktu yang lebih besar untuk menjaga keseimbangan kurikulum nasional. Namun, keterampilan multimedia diberikan alokasi waktu khusus setiap minggu, Dialokasikan 6 jam pelajaran per minggu (2 jam teori dan 4 jam praktik), Dengan demikian, siswa dapat fokus pada pengembangan kompetensi teknis tanpa mengabaikan pembelajaran akademik mereka. Selain itu, jadwal multimedia sering ditempatkan di waktu yang strategis, seperti pada jam-jam setelah mata pelajaran inti, untuk memastikan siswa tetap fokus dan produktif.”* (Informan 2, 10 Desember 2024).

Tabel 4. 6 Jumlah Jam Pe;ajaran Keterampilan Multimedia

Rincian Jam Pembelajaran	Alokasi Waktu	Jumlah Jam
Semester 1		
Pembelajaran 4 JP	18 pertemuan	72
Pembelajaran 2 JP	15 pertemuan	30
Asesmen Sumatif	2 pertemuan	4
Cadangan	1 pertemuan	2
Semester 2		
Pembelajaran 4 JP	15 pertemuan	60
Pembelajaran 2 JP	12 pertemuan	24
Asesmen Sumatif	1 pertemuan	4
Cadangan	1 pertemuan	2
Jumlah Jam Keseluruhan : 198		


Jumlah jamoleh karena itu keseluruhan untuk pembelajaran keterampilan multimedia dalam dua semester adalah 198 jam, yang terdiri dari 72 jam di semester 1 dan 126 jam di semester 2. Dengan alokasi 6 jam pelajaran per minggu, total tersebut masih berada dalam batas ketentuan KMA 450 Tahun 2024 yang menetapkan bahwa alokasi waktu untuk mata pelajaran pilihan, termasuk

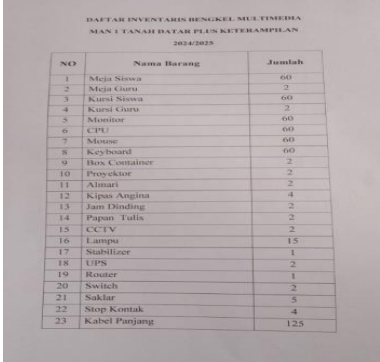

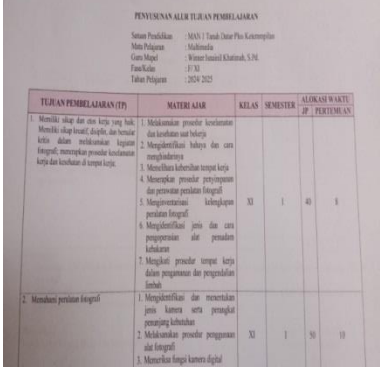
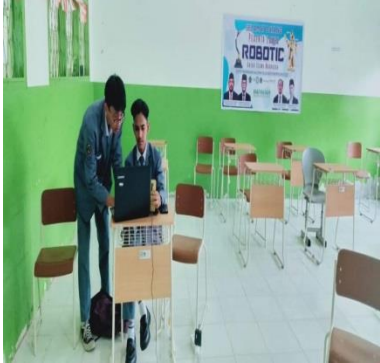
keterampilan, harus berada dalam rentang minimal 72 JP dan maksimal 216 JP per tahun. Oleh karena itu, pembelajaran keterampilan multimedia yang diterapkan di MA Plus Keterampilan sudah sesuai dengan kebijakan KTSP dan KMA 450 Tahun 2024, serta memberikan porsi waktu yang optimal bagi pengembangan kompetensi teknis siswa.


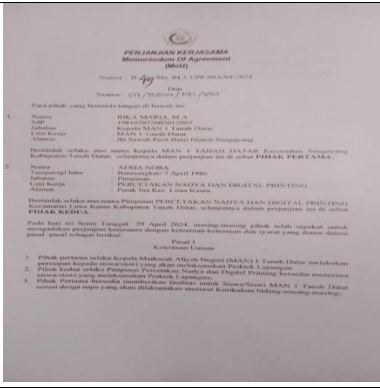


b) Fleksibilitas dalam Pengembangan Kurikulum

KMA 450 Tahun 2024 menekankan fleksibilitas, yang sejalan dengan prinsip pengembangan KTSP dalam Dirjen Pendis No. 6985 Tahun 2019. Dengan KTSP, madrasah memiliki kewenangan untuk menyesuaikan struktur kurikulum sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan kondisi lokal. Hal ini memungkinkan MA Plus Keterampilan untuk menyesuaikan program keterampilan dengan sumber daya sekolah dan kebutuhan industry, mengembangkan metode pembelajaran inovatif, termasuk penggunaan teknologi dalam praktik keterampilan. Memaksimalkan kerja sama dengan dunia industri, agar keterampilan yang diberikan lebih aplikatif di dunia kerja.

Tabel 4. 7 Pelaksanaan Keterampilan Multimedia

No.	Uraian Kegiatan	Pelaksanaan	Bukti
1.	Menyusun tata tertib penggunaan bengkel multimedia	Tata tertib disusun oleh tim multimedia, kemudian dicetak dan dipampang di luar ruangan multimedia, di sampaikan pada saat awal kontrak belajar juga	

<p>2.</p>	<p>Menginventaris fasilitas bengkel</p>	<p>Inventarisasi fasilitas dilakukan oleh guru multimedia dengan mencatat jumlah peralatan.</p>	
<p>3.</p>	<p>Menyusun jadwal piket dan penanggung jawab bengkel multimedia</p>	<p>Guru diberikan daftar piket dan tanggung jawab setiap hari untuk memastikan bengkel bersih fasilitas dan alat terpelihara</p>	
<p>4.</p>	<p>Alur tujuan pembelajaran</p>	<p>Guru menyusun modul pembelajaran berbasis multimedia dengan bantuan perangkat lunak yang tersedia.</p>	
<p>5.</p>	<p>Melaksanakan lomba-lomba terkait multimedia</p>	<p>Terlaksananya lomba tingkat madrasah</p>	

<p>6.</p>	<p>Program magang peserta didik</p>	<p>Terlaksananya program peserta didik dengan di tempatkan di berbagai tempat dan berbagai daerah</p>	
<p>7.</p>	<p>MOU dengan mitra MAN 1 Tanah Datar Plus Keterampilan</p>	<p>Kerjasama dijalin dengan beberapa institusi teknologi lokal untuk mendukung program multimedia.</p>	
<p>8.</p>	<p>Kegiatan ekspo madrasah tingkat propinsi dan nasional</p>	<p>Siswa berpartisipasi dalam ekspo madrasah dengan menampilkan karya multimedia mereka di tingkat provinsi.</p>	
<p>9.</p>	<p>Pengadaan barang perlengkapan multimedia</p>	<p>Kamera, lensa, gimbal, tripod, selain itu masih dalam proses</p>	

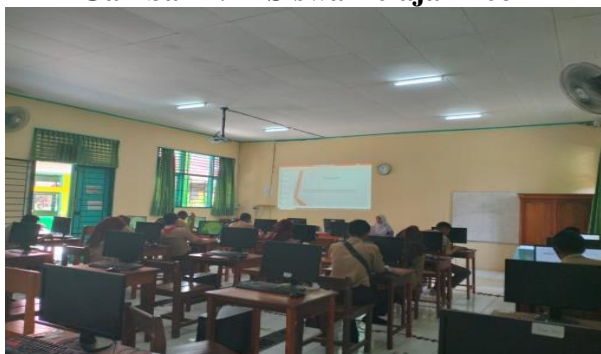
Pelaksanaan (*actuating*) program keterampilan multimedia di MAN 1 Tanah Datar Plus Keterampilan Kepala Madrasah memberikan arahan, pengawasan, dan pengesahan program multimedia, sementara Kepala Unit Multimedia (kepala TIK) bertanggung jawab mengelola, mengembangkan, dan memantau workshop. Guru Keterampilan Multimedia berperan dalam perencanaan, penggunaan, dan pengaturan teknis workshop, serta koordinasi pelaksanaan praktik.

Kepala Madrasah menjelaskan bahwa pelaksanaan program ini lebih menekankan pada pengalaman langsung siswa dalam proyek-proyek multimedia, baik individu maupun kelompok. Beliau berkata *"Pelaksanaan program keterampilan multimedia di MAN 1 Tanah Datar Plus Keterampilan berjalan secara terstruktur sesuai rencana. Tata tertib dan jadwal piket disusun untuk menjaga kedisiplinan dan keberlanjutan kegiatan di bengkel. Inventarisasi fasilitas serta pengadaan alat multimedia dilakukan untuk mendukung kegiatan pembelajaran. Guru dan siswa berperan aktif dalam menyusun modul pembelajaran, melaksanakan lomba-lomba, dan mengikuti program magang. Program ini juga diperkuat dengan kerja sama melalui MOU dengan institusi teknologi lokal serta partisipasi dalam expo madrasah di tingkat provinsi dan nasional. Semua langkah ini bertujuan untuk Mewujudkan kompetensi siswa dalam keterampilan multimedia."* (Informan 1, 09 Desember 2024)

Pada pembelajaran dijalankan dengan menerapkan berbagai metode pembelajaran yang komprehensif dan interaktif, meliputi studi kasus, ceramah, diskusi kelompok, tanya jawab, demonstrasi, eksperimen, penugasan proyek, dan analisis karya. Guru memberikan contoh langsung melalui proyektor lalu siswa mencoba sendiri dengan suasana pembelajaran yang santai namun tetap fokus, dimana siswa diberikan kesempatan menampilkan karya dalam acara sekolah seperti Photography Exhibition kemudian mengikuti magang untuk pengalaman kerja nyata.

Guru juga mengungkapkan bahwa dalam pelaksanaan, mereka banyak memberikan tugas proyek untuk mengasah keterampilan siswa. Salah satu guru multimedia mengatakan: *"Peserta didik dipastikan terlibat aktif selama pembelajaran dengan memberikan penugasan individu dalam proyek kelompok dan mengumpulkan langsung hasil karya peserta didik di akhir pembelajaran. Peserta didik yang mengalami kesulitan diberikan bimbingan tambahan secara personal."* (Informan 3, 11 Desember 2024)

Gambar 4. 2 Siswa Belajar Teori



Gambar 4. 3 Siswa Belajar Praktek



Siswa mengungkapkan bahwa mereka merasa belajar lebih banyak melalui kegiatan praktikum. Seorang siswa mengatakan: *"Saya lebih senang mengerjakan proyek dan juga belajar teori. Proyek membuat saya bisa langsung praktek dan melihat hasil kerja saya secara nyata, memberikan kepuasan tersendiri serta pemahaman yang lebih mendalam tentang bagaimana teori diterapkan dalam kehidupan"*

nyata. Di sisi lain, teori membantu saya memahami konsep-konsep dasar yang mendasari setiap langkah dalam proyek, memberikan fondasi yang kuat agar saya bisa melakukan pekerjaan dengan lebih terarah dan efisien. Gabungan antara praktik dan teori ini memberi saya keseimbangan yang menyenangkan dan bermanfaat dalam proses belajar." (Informan 4, 12 Desember 2024)

Materi Pelajaran Multimedia :

- 1) Dasar-dasar Multimedia
- 2) Grafik gambar
- 3) Desain grafis
- 4) Teori warna
- 5) Fotografi
- 6) Video grafi
- 7) Corel draw
- 8) Animasi 2D dan 3D
- 9) Teknik pengolahan audio dan video
- 10) Produk kreatif
- 11) PKL/Magang dan tugas akhir

Oleh karena itu program keterampilan multimedia di MAN 1 Tanah Datar Plus Keterampilan telah sesuai dengan prinsip MA Plus Keterampilan, dengan menyesuaikan program berdasarkan sumber daya sekolah, mengembangkan metode pembelajaran inovatif berbasis teknologi, dan menjalin kerja sama dengan dunia industri. Siswa mendapatkan pembelajaran yang komprehensif, seimbang antara teori dan praktik, serta terhubung langsung dengan dunia kerja melalui magang dan kerja sama industri, menjadikan keterampilan mereka relevan dan aplikatif di dunia kerja modern.

c) Fokus pada Pengembangan Karakter dan Kompetensi

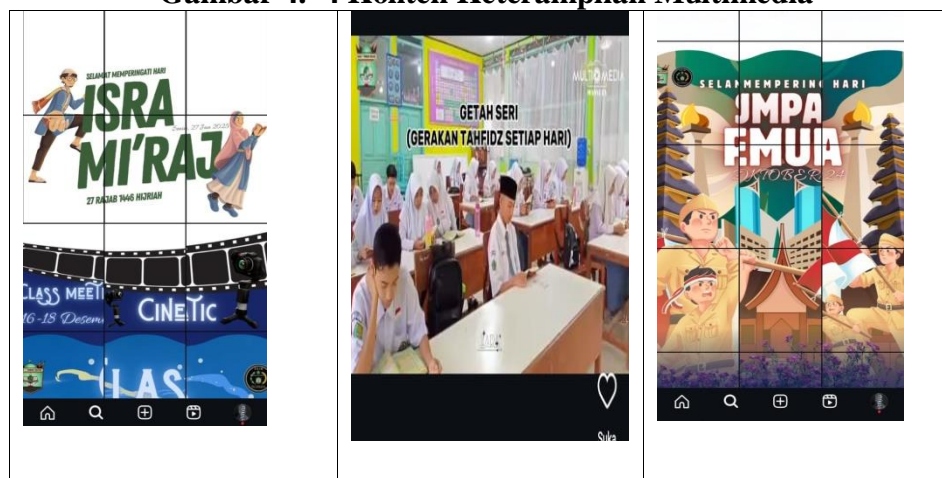
KMA 450 Tahun 2024 juga menekankan pentingnya pembentukan karakter Islami dan pengembangan kompetensi yang relevan dengan era modern. Hal ini sejalan dengan KTSP dalam

Dirjen Pendis No. 6985 Tahun 2019, yang mengutamakan pendidikan berbasis nilai-nilai Islam dan penguatan kompetensi abad ke-21.

Waka Kurikulum mengatakan : *“Siswa tidak hanya diajarkan keterampilan teknis multimedia, tetapi juga diberikan pemahaman mendalam tentang teknologi zaman sekarang, termasuk potensi bahayanya dan cara memanfaatkannya dengan bijak. Siswa diajarkan membuat konten sesuai norma agama, seperti video dakwah dan karya islami lainnya”* (Informan 2, 10 Desember 2024).

Guru Multimedia mengatakan program ini membantu kehidupan sehari-hari, kreativitas kolaborasi 4C dan mempunyai kemampuan teknis beliau mengatakan : *“Siswa menggunakan pengetahuan mereka dalam kehidupan sehari-hari, seperti membuat karya desain, fotografi, dan videografi yang berkualitas. Program ini dirancang berdasarkan tantangan abad ke-21 (4C), yang mendorong siswa untuk berpikir kritis, berkomunikasi, berkolaborasi, dan berkegiatan. Beberapa siswa bahkan mampu membuat logo, spanduk, dan banner, serta menghasilkan video. Faktor yang berkontribusi pada keberhasilan ini adalah dukungan guru dan ketekunan siswa dalam menggali potensi mereka.”*(Informan 3, 11 Desember 2024)

Gambar 4. 4 Konten Keterampilan Multimedia



Program keterampilan multimedia di MAN 1 Tanah Datar Plus Keterampilan menggabungkan nilai-nilai Islam dan kompetensi abad ke-21. Siswa diajarkan keterampilan teknis seperti desain dan videografi, serta membuat konten Islami, sambil memahami bahaya teknologi dan cara bijak memanfaatkannya. Program ini juga menekankan pengembangan 4C (Critical thinking, Communication, Collaboration, Creativity) untuk menghadapi tantangan abad ke-21, dengan dukungan guru dan ketekunan siswa dalam menghasilkan karya berkualitas.

d. Pengendalian dan Evaluasi Program Keterampilan Multimedia (*Controlling*)

Proses *controlling* dalam program keterampilan multimedia di MAN 1 Tanah Datar Plus Keterampilan dilakukan melalui rapat evaluasi pada lokakarya yang diselenggarakan diakhir tahun ajaran. Rapat ini melibatkan seluruh stakeholder, termasuk kepala madrasah, wakil kepala, guru, dan pihak terkait lainnya. Tujuan utama rapat adalah untuk menilai sejauh mana pelaksanaan program telah sesuai dengan rencana, serta mengidentifikasi kebutuhan dan tantangan yang dihadapi selama proses pembelajaran. Hasil dari evaluasi ini menjadi dasar untuk merumuskan langkah-langkah perbaikan yang bertujuan agar program keterampilan multimedia dapat berlangsung lebih efektif dan berkelanjutan di masa depan.

Di MAN 1 Tanah Datar plus keterampilan, pengawasan pembelajaran dilakukan secara langsung oleh Kepala Madrasah dan para Wakil Kepala Madrasah sesuai bidang masing-masing. Kepala Madrasah mengamati proses pembelajaran di kelas untuk menilai efektivitas metode mengajar guru, sementara Wakil Kepala Madrasah bidang Kurikulum bertanggung jawab atas aspek akademik dan kurikulum dengan memastikan perencanaan serta implementasi pembelajaran berjalan optimal. Wakil Kepala bidang Sarana dan Prasarana mengawasi ketersediaan serta pemanfaatan fasilitas

pendidikan, khususnya teknologi dalam keterampilan multimedia, agar dapat digunakan secara maksimal.

Kepala madrasah menyampaikan : *“Selain mengamati langsung Pengawasan ini juga mencakup diskusi langsung dengan guru mengenai tantangan yang mereka hadapi serta strategi pembelajaran yang lebih efektif, baik melalui pertemuan informal maupun rapat lokakarya. Sebagai bentuk evaluasi menyeluruh, rapat lokakarya ini dilaksanakan sekali dalam setahun untuk menyempurnakan strategi pengajaran dan mendukung pengembangan profesional guru”* (Informan 1, 09 Desember 2024).

Kepala Madrasah menambahkan: *”Dalam evaluasi program, kami mengadakan rapat di akhir tahun ajaran untuk meninjau keseluruhan pelaksanaan program. Pada rapat ini, kami mengevaluasi perencanaan yang telah dilakukan sebelumnya dengan mengidentifikasi pencapaian yang telah diraih serta hal-hal yang belum berhasil dicapai. Selain itu, kami juga membahas berbagai kendala yang dihadapi selama pelaksanaan program, sehingga dapat menjadi bahan masukan untuk perbaikan dan peningkatan program di masa mendatang.”*(Informan 1, 09 Desember 2024)

Waka Kurikulum juga menekankan pentingnya pengendalian dalam program ini untuk memastikan kualitas pembelajaran tetap terjaga. Beliau berkata: *” Umpan balik dari siswa dan guru dimanfaatkan secara optimal untuk Mewujudkan kualitas proses pembelajaran serta hasil karya yang dihasilkan. Masukan tersebut menjadi dasar untuk mengidentifikasi kelebihan yang perlu dipertahankan dan area yang memerlukan perbaikan, sehingga pembelajaran dapat berlangsung lebih efektif dan menghasilkan karya yang lebih bermakna.”* (Informan 2, 10 Desember 2024)

Siswa merasa terbantu dengan bantuan guru, dukungan teman, pengaturan waktu. *siswa menyatakan bahwa guru selalu memberikan contoh langsung dan siap membantu jika ada yang tidak paham, sehingga pemahaman materi tetap terjaga. Mereka merasa terbantu ketika tugas menumpuk karena ada dukungan dari guru dan teman. Pengaturan waktu dan deadline membantu mereka belajar disiplin, meskipun fasilitas yang ada sudah cukup mendukung pembelajaran, mereka berharap ada penambahan fasilitas. Selain itu, diskusi kelompok dan kerja sama tim membantu Mewujudkan keterampilan komunikasi mereka, membuat mereka lebih percaya diri dan siap menghadapi tantangan di dunia kerja.* (Informan 4, 12 Desember 2024)

Oleh karena itu, Pengendalian dan evaluasi program keterampilan multimedia di MAN 1 Tanah Datar Plus Keterampilan berperan penting dalam memastikan keberlanjutan dan efektivitas program. Dukungan guru, umpan balik dari berbagai pihak, serta evaluasi yang komprehensif mampu Mewujudkan kompetensi siswa dalam bidang multimedia, baik secara teknis maupun non-teknis. Program ini telah berhasil memberikan dampak positif bagi siswa, namun perlu peningkatan fasilitas untuk mendukung keberhasilan yang lebih optimal.

- e. Kendala yang di hadapi dalam pelaksanaan program keterampilan multimedia MAN 1 Tanah Datar Plus Keterampilan.

Dalam pelaksanaan program keterampilan multimedia di MAN 1 Tanah Datar Plus Keterampilan, terdapat kendala terkait dengan pengadaan barang perlengkapan multimedia yang direncanakan untuk mendukung kegiatan pembelajaran. Beberapa alat yang diharapkan tersedia antara lain printer, mesin press sablon mug, mesin press pin, kamera, lensa, gimbal, mikrofon, dry cabinet, lighting, dan laptop editing. Namun, dalam pelaksanaannya, hanya sebagian perlengkapan yang berhasil tersedia, seperti kamera, lensa, gimbal, dan tripod. Sementara itu, alat lainnya seperti printer, mesin press sablon mug,

mesin press pin, mikrofon, dry cabinet, lighting, dan laptop editing masih dalam tahap pengadaan.

Tantangan utama yang dihadapi adalah keterbatasan fasilitas yang belum mencukupi untuk menampung tingginya minat siswa.(Informan 1, 09 Desember 2024)

Kendala lain yang dihadapi dalam pelaksanaan program keterampilan multimedia adalah pergantian kepala multimedia yang baru saja pindah karena mutasi ASN, sehingga posisinya digantikan oleh kepala TIK. Pergantian ini menyebabkan proses adaptasi yang mempengaruhi kelancaran koordinasi dan pengelolaan program. Kepala TIK yang baru menjabat masih perlu waktu untuk memahami lebih mendalam mengenai kebutuhan dan arah pengembangan program keterampilan multimedia

Pelaksanaan program keterampilan multimedia yang bertanggung jawab adalah Kepala madrasah, wakil kepala kurikulum, kepala bengkel multimedia Kepala bengkel multimedia yang sebelumnya menjabat kini digantikan oleh kepala TIK karena mutasi ASN, guru, dan siswa memiliki peran dalam pelaksanaan program ini.(Informan 1, 09 Desember 2024)

Ketika di luar jam sekolah, siswa bebas menggunakan perangkat pribadi mereka tanpa pengawasan langsung. Hal ini membuat sulit untuk memastikan mereka tetap fokus pada kegiatan belajar dan mematuhi aturan yang sudah ditetapkan, karena tidak ada pemantauan yang efektif di luar jam sekolah.

Tantangan utama adalah keterbatasan memantau siswa menggunakan teknologi di luar sekolah.(Informan 2, 10 Desember 2024)

Maka dari itu, kendala dalam pelaksanaan program keterampilan multimedia di MAN 1 Tanah Datar Plus Keterampilan menghadapi beberapa kendala, antara lain keterbatasan dalam pengadaan perlengkapan multimedia yang direncanakan, seperti printer, mesin

press sablon mug, dan laptop editing, yang masih dalam tahap proses pengadaan. Selain itu, pergantian kepala multimedia akibat mutasi ASN yang digantikan oleh kepala TIK mengharuskan adanya proses adaptasi yang mempengaruhi kelancaran koordinasi dan pengelolaan program. Tantangan lain muncul dari kesulitan memantau siswa saat menggunakan perangkat pribadi di luar jam sekolah, yang membuat mereka sulit untuk tetap fokus dan mematuhi aturan yang ada.

- f. Solusi yang diterapkan untuk mengatasi kendala dalam pelaksanaan program keterampilan multimedia di MAN 1 Tanah Datar Plus Keterampilan.

Solusi untuk mengatasi kendala pengadaan perlengkapan multimedia yang belum tersedia dapat dilakukan dengan mengoptimalkan alat dan barang yang sudah ada. Salah satu langkah yang dapat diambil adalah memanfaatkan alat yang dimiliki oleh guru, seperti laptop, kamera, dan perangkat multimedia lainnya yang dapat digunakan dalam pembelajaran. Selain itu, pemanfaatan ponsel milik siswa juga dapat menjadi alternatif untuk mendukung proses pembelajaran, mengingat banyak aplikasi dan perangkat lunak yang dapat diakses melalui smartphone yang mendukung kegiatan produksi multimedia. Dengan demikian, meskipun beberapa alat utama belum tersedia, pembelajaran tetap dapat berjalan efektif dengan memaksimalkan sumber daya yang ada.

Kami Lakukan inventarisasi dan evaluasi terhadap fasilitas yang sudah ada untuk mengetahui kekuatan dan kekurangan yang perlu diperbaiki atau ditambah. (Informan 1, 09 Desember 2024)

Perlengkapan yang kurang diatasi dengan optimalisasi penggunaan smartphone milik siswa dan alat pribadi guru yang menunjang pembelajaran. (Informan 3, 11 Desember 2024)

Solusi untuk mengatasi kendala pergantian kepala multimedia adalah dengan Mewujudkan koordinasi yang intensif antara semua pihak terkait, terutama kepala madrasah, wakil kepala kurikulum,

kepala TIK, serta guru-guru yang terlibat dalam program. Koordinasi ini harus dilakukan kapan pun diperlukan untuk memastikan kelancaran dan keberlanjutan program keterampilan multimedia, khususnya selama proses adaptasi kepala TIK yang baru. Dengan komunikasi yang terbuka dan rutin, semua pihak dapat memastikan bahwa pengelolaan dan pengembangan program tetap berjalan sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan.

Koordinasi yang baik antara elemen-elemen ini memastikan keberlanjutan program keterampilan multimedia meskipun ada perubahan dalam struktur kepala multimedia. sistem komunikasi yang efektif diterapkan, seperti penggunaan grup WhatsApp, email, atau platform lain untuk memudahkan penyampaian informasi secara cepat dan akurat. (Informan 1, 09 Desember 2024)

Koordinasi dengan kepala madrasah dan pihak terkait lainnya rutin dilakukan melalui rapat koordinasi. Meskipun kepala TIK yang baru menggantikan posisi kepala multimedia, proses koordinasi tetap dapat dioptimalkan melalui kerjasama yang erat dengan seluruh pihak terkait, memastikan kelancaran dan kesuksesan pelaksanaan program keterampilan multimedia secara berkelanjutan. (Informan 3, 11 Desember 2024)

Solusi untuk mengatasi pemantauan siswa di luar madrasah atau dirumah adalah madrasah menjalin kerjasama dengan orang tua melalui komite kelas untuk memperkuat pengawasan dan koordinasi, guna memastikan siswa mematuhi aturan yang berlaku. Selain itu, dalam setiap rapat wali murid, sekolah memberikan arahan kepada orang tua mengenai pentingnya peran mereka dalam mendidik dan mengawasi anak-anak, termasuk dalam memantau penggunaan teknologi di luar sekolah. Hal ini bertujuan agar siswa tetap terfokus pada pembelajaran dan perkembangan pribadi mereka, serta menghindari potensi gangguan yang dapat mempengaruhi konsentrasi mereka.

Madrasah bekerja sama dengan orang tua melalui komite kelas untuk Mewujudkan pengawasan dan koordinasi dalam memastikan siswa mengikuti aturan yang ada. Selain itu, dalam rapat wali murid, sekolah memberikan arahan kepada orang tua mengenai pentingnya peran mereka dalam mendidik dan memantau anak-anak, termasuk dalam mengawasi penggunaan teknologi di luar sekolah agar siswa tetap fokus pada pembelajaran dan perkembangan pribadi mereka. (Informan 2, 10 Desember 2024)

Maka solusi dalam pelaksanaan program keterampilan multimedia di MAN 1 Tanah Datar Plus Keterampilan menunjukkan bahwa pengadaan perlengkapan multimedia yang belum lengkap dapat diatasi dengan memaksimalkan penggunaan alat yang ada, seperti perangkat pribadi guru dan ponsel siswa. Selain itu, kendala pergantian kepala multimedia dapat diatasi dengan koordinasi yang intensif antara kepala madrasah, kepala TIK, dan pihak terkait lainnya, guna memastikan kelancaran program. Untuk masalah pemantauan siswa di luar madrasah, kerjasama dengan orang tua melalui komite kelas dan rapat wali murid menjadi solusi efektif untuk Mewujudkan pengawasan dan memastikan siswa tetap fokus pada pembelajaran.

g. Dampak Program Keterampilan Multimedia terhadap *Life Skill* Siswa

Program keterampilan multimedia di madrasah ini memberikan dampak positif signifikan terhadap pengembangan *Life Skill s* siswa, terutama dalam hal kreativitas, kerja sama tim, komunikasi, manajemen waktu, kepemimpinan, dan pemecahan masalah. Siswa menjadi lebih kreatif dalam menghasilkan karya multimedia, seperti desain grafis dan videografi, serta belajar bekerja sama dalam proyek kelompok. Mereka juga dilatih untuk berpikir kritis dan mengomunikasikan ide mereka dengan lebih jelas. Program ini membantu siswa mengelola waktu dengan menyelesaikan tugas sesuai deadline dan Mewujudkan rasa percaya diri dalam menggunakan teknologi. Selain itu, siswa belajar tanggung jawab dan kepemimpinan dalam proyek, serta menghadapi

tantangan teknis dengan mencari solusi sendiri atau dengan bantuan guru dan teman-teman mereka.

Kepala madrasah mengungkapkan bahwa program ini Mewujudkan kepercayaan diri, kreativitas, kemampuan teknis, kepemimpinan, dan manajemen waktu siswa dalam menghasilkan karya multimedia beliau mengatakan : *“Siswa menunjukkan peningkatan kepercayaan diri dalam menghasilkan karya multimedia, seperti desain grafis dan video. Kemampuan teknis mereka juga mengalami peningkatan signifikan, yang terlihat dari hasil karya mereka. Selain itu, kreativitas dan inovasi siswa semakin berkembang, memungkinkan mereka untuk menciptakan karya-karya multimedia yang unik dan orisinal. Program ini juga membantu siswa Mewujudkan kemampuan kepemimpinan mereka, terutama dalam menjalankan proyek kelompok. Tidak kalah penting, siswa belajar mengelola waktu dengan baik untuk menyelesaikan proyek sesuai jadwal, sehingga memperkuat keterampilan manajemen waktu mereka.”* (Infoman 1, 09 Desember 2024)


Waka Kurikulum Program ini mengembangkan kreativitas, kolaborasi, prestasi, dan kemampuan siswa dalam menghasilkan karya yang sesuai dengan nilai agama : *”Program ini membantu siswa untuk berpikir kreatif, berkomunikasi dengan baik, dan bekerja sama dalam tim. Prestasi mereka terlihat dari kemenangan karya siswa dalam lomba expo nasional. Hasil desain siswa diakui sebagai portofolio yang berharga, sementara siswa juga diajarkan untuk membuat konten yang sesuai dengan norma agama, seperti video dakwah dan karya islami lainnya.”*(Informan 2, 10 Desember 2024)

Guru Multimedia mengatakan program ini membantu kehidupan sehari-hari, kreativitas kolaborasi 4C dan mempunyai kemampuan teknis beliau mengatakan : *“Siswa menggunakan pengetahuan mereka dalam kehidupan sehari-hari, seperti membuat karya desain, fotografi, dan videografi yang berkualitas. Program ini dirancang berdasarkan*

tantangan abad ke-21 (4C), yang mendorong siswa untuk berpikir kritis, berkomunikasi, berkolaborasi, dan berkeaktivitas. Beberapa siswa bahkan mampu membuat logo, spanduk, dan banner, serta menghasilkan video untuk lomba tingkat nasional. Faktor yang berkontribusi pada keberhasilan ini adalah dukungan guru dan ketekunan siswa dalam menggali potensi mereka.”(Informan 3, 11 Desember 2024)

Siswa merasa terbantu oleh keterampilan multimedia yang mereka pelajari : *dengan mengikuti program multimedia, kami merasa terbantu karena keterampilan yang kami pelajari dapat diterapkan langsung dalam kehidupan sehari-hari. Kami kini dapat membuat konten yang menarik, serta menghasilkan karya seperti brosur, spanduk, dan lainnya. Selain itu, dalam pembelajaran lainnya, kami sering diberikan tugas yang mengharuskan tampilan pembelajaran yang menarik, yang menjadi lebih mudah bagi mereka dibandingkan dengan siswa yang tidak mengikuti program multimedia.(Informan 4, 12 Desember)*

Tabel 4. 8
Karya dan Kegiatan Siswa Multimedia

Karya Film Siswa Keterampilan Multimedia	
--	--

<p>Karya design foto foto di scan bisa di lihat melalui website</p>	
<p>Pembuatan Brosur hasil karya siswa keterampilan multimedia</p>	
<p>Spanduk dan Banner Madrasah hasil karya siswa keterampilan multimedia</p>	
<p>Siswa multimedia mendokumentasikan acara madrasah</p>	

Maka dari itu dapat disimpulkan Program keterampilan multimedia di MAN 1 Tanah Datar Plus Keterampilan memberikan dampak positif yang signifikan terhadap pengembangan kompetensi

teknis dan *Life Skills* siswa, mencakup kreativitas, komunikasi, kolaborasi, dan pemecahan masalah. Selain menghasilkan karya berkualitas tinggi yang diakui di tingkat nasional, program ini juga mempersiapkan siswa untuk menghadapi tantangan abad ke-21 dengan lebih percaya diri dan berorientasi pada nilai agama. Dukungan guru dan stakeholder menjadi kunci keberhasilan program ini, yang tidak hanya bermanfaat untuk pembelajaran, tetapi juga dapat diterapkan langsung dalam kehidupan sehari-hari.

B. Pembahasan

Berdasarkan paparan data dan hasil wawancara peneliti, pembahasan penelitian ini bermaksud untuk memberikan penjelasan terhadap hasil penelitian sesuai dengan teori yang digunakan. Adapun pembahasan dari hasil penelitian ini yaitu:

1. Perencanaan Program Keterampilan Multimedia

Kurikulum Merdeka dalam KMA Nomor 450 Tahun 2024 memberikan fleksibilitas bagi MA Plus Keterampilan, seperti MAN 1 Tanah Datar, untuk mengembangkan program keterampilan multimedia sesuai dengan kebutuhan dunia kerja. Perencanaan program dilakukan setahun sekali di awal tahun ajaran, melibatkan kolaborasi antara madrasah, guru, dan pihak industri untuk memastikan kurikulum relevan dengan perkembangan teknologi dan standar industri. Program ini bertujuan membekali siswa dengan keterampilan yang dapat diaplikasikan langsung, sambil tetap mengedepankan pembentukan karakter Islami dan kompetensi yang sesuai dengan kebutuhan zaman. Proses ini dimulai melalui lokakarya di awal tahun ajaran, yang melibatkan kepala madrasah, wakil kepala, guru multimedia, dan stakeholder lainnya. Tujuannya adalah membekali siswa dengan keterampilan teknologi digital serta kemampuan abad ke-21 yang relevan dengan dunia kerja.

Menurut George R. Terry, perencanaan melibatkan penetapan tujuan, prediksi kebutuhan masa depan, penyusunan kebijakan, danantisipasi kemungkinan. Hal ini diterapkan di MAN 1 Tanah Datar melalui penyusunan tata tertib, inventarisasi fasilitas, pengadaan alat multimedia, serta pelatihan guru agar pembelajaran selaras dengan perkembangan teknologi. Guru multimedia juga mempersiapkan materi secara mandiri dan mengikuti pelatihan untuk memastikan kompetensi siswa sesuai kebutuhan industri.

Selain itu, teori dari Machali et al. (2017) yang menyebutkan bahwa perencanaan pendidikan adalah proses sistematis yang mempersiapkan kegiatan masa depan, juga tampak dalam program ini. Kegiatan seperti lomba multimedia, program magang, kerja sama dengan mitra melalui MOU, dan partisipasi dalam ekspo madrasah tingkat provinsi dan nasional dirancang untuk memberikan siswa pengalaman praktis dan Mewujudkan kompetensi mereka.

2. Pengorganisasian Program Keterampilan Multimedia

Pengorganisasian merupakan serangkaian kegiatan manajerial yang bertujuan untuk menyusun struktur, wewenang, tugas, dan tanggung jawab guna mencapai tujuan yang telah ditetapkan (Permendiknas No. 26 Tahun 2008). Dalam pendidikan, pengorganisasian berfungsi untuk mengelola kegiatan yang mendukung tercapainya tujuan pendidikan (Machali et al., 2017:142). Junaidah (2016:104) menekankan pentingnya pemahaman teori organisasi formal bagi pemimpin lembaga pendidikan untuk memastikan koordinasi antara struktur organisasi dan hasil yang diinginkan.

MAN 1 Tanah Datar Plus Keterampilan, pengorganisasian program keterampilan multimedia melibatkan pembagian tugas yang jelas antara kepala madrasah, kepala workshop (sekarang kepala TIK), dan guru multimedia. Walaupun terjadi peralihan kepala bengkel multimedia, koordinasi yang baik antar semua pihak terkait tetap memastikan kelancaran program. Kepala madrasah memberikan arahan strategis,

kepala workshop mengelola kegiatan, dan guru multimedia bertanggung jawab dalam pengajaran keterampilan.

Meskipun ada perubahan dalam struktur kepemimpinan, pengorganisasian program multimedia di MAN 1 Tanah Datar Plus Keterampilan tetap berjalan efektif. Kolaborasi yang erat antara kepala madrasah, kepala TIK, dan guru multimedia memungkinkan program berjalan lancar dan berkelanjutan. Hal ini mencerminkan penerapan prinsip teori organisasi formal dalam pengelolaan program di lembaga pendidikan.

Pengorganisasian program keterampilan multimedia di MAN 1 Tanah Datar Plus Keterampilan mencerminkan pembagian tugas yang jelas antara kepala madrasah, kepala TIK, dan guru multimedia. Koordinasi yang baik antar elemen ini memastikan kelancaran dan keberlanjutan program meskipun ada perubahan kepemimpinan.

Meskipun fasilitas seperti kamera, tripod, dan gimbal terbatas, kebijakan sekolah yang memungkinkan siswa dan guru menggunakan perangkat pribadi, seperti kamera atau handphone, tetap menciptakan lingkungan belajar yang efektif. Hal ini sejalan dengan pemikiran Vygotsky, yang menekankan bahwa pembelajaran tidak hanya bergantung pada fasilitas fisik, tetapi juga pada interaksi sosial dan dukungan komunitas. Dalam konteks ini, kolaborasi antar pemangku kepentingan, seperti siswa, guru, dan orang tua, menjadi kunci dalam menciptakan pembelajaran yang inklusif dan mendukung. Penggunaan perangkat pribadi memperkuat prinsip *scaffolding* Vygotsky, yang memungkinkan siswa untuk lebih mandiri dan bertanggung jawab dalam proses pembelajaran multimedia, meskipun terbatasnya fasilitas yang tersedia.

3. Pelaksanaan Program Keterampilan Multimedia

Pelaksanaan Program Keterampilan Multimedia di MAN 1 Tanah Datar, sesuai dengan KMA 450 Tahun 2024 dan Keputusan Dirjen Pendidikan Islam No. 6985 Tahun 2019, mengintegrasikan pembelajaran teknis dan karakter Islami. Program ini memberikan alokasi waktu 6 jam

pelajaran per minggu untuk teori dan praktik, mencakup multimedia, desain grafis, fotografi, videografi, dan animasi. Siswa juga mengikuti magang dan proyek kolaboratif. Pendekatan berbasis teknologi ini menanamkan nilai-nilai Islam serta mengembangkan kompetensi abad ke-21 (4C): berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi, dan kreativitas. Pelaksanaan program keterampilan multimedia di MAN 1 Tanah Datar sesuai dengan teori *actuating* dalam manajemen pendidikan, yang menekankan pada pengorganisasian dan pengawasan agar tujuan tercapai dengan efektif (Muhammad D, 2022).

Pelaksanaan program keterampilan multimedia di MAN 1 Tanah Datar menunjukkan kolaborasi antara kepala madrasah, kepala unit multimedia, dan guru dalam mengorganisir, mengawasi, serta mengimplementasikan kegiatan pembelajaran. Program ini menggabungkan teori dan praktik dengan alokasi waktu yang seimbang, memungkinkan siswa untuk mengembangkan keterampilan teknis melalui proyek, lomba, dan magang. Meskipun fasilitas masih dalam pengembangan, program ini berhasil memberikan pengalaman langsung yang membangun kepercayaan diri siswa.

4. Pengendalian Program Keterampilan Multimedia

Pengendalian dan evaluasi program keterampilan multimedia di MAN 1 Tanah Datar dilakukan melalui rapat evaluasi di akhir tahun ajaran yang melibatkan seluruh stakeholder, termasuk kepala madrasah, wakil kepala, guru, dan pihak terkait lainnya. Rapat ini bertujuan untuk menilai sejauh mana pelaksanaan program telah sesuai dengan rencana, mengidentifikasi pencapaian dan tantangan yang dihadapi, serta merumuskan langkah-langkah perbaikan agar program dapat berjalan lebih efektif dan berkelanjutan. Evaluasi ini juga dilakukan melalui asesmen formatif, diskusi, presentasi, dan proyek untuk menilai kualitas karya siswa. Pengawasan, menurut UU No. 20 Tahun 2003 Pasal 57 Ayat (1), bertujuan untuk menjamin mutu pendidikan secara berkesinambungan melalui evaluasi yang sistematis.

Proses evaluasi tidak hanya dilakukan oleh pihak madrasah tetapi juga melibatkan umpan balik dari siswa dan guru. Umpan balik tersebut digunakan untuk Mewujudkan kualitas pembelajaran dan hasil karya siswa, dengan tujuan untuk mengidentifikasi area yang perlu diperbaiki serta hal-hal yang patut dipertahankan. Evaluasi ini juga mencakup penilaian terhadap ketercapaian tujuan pembelajaran dan kualitas kreatifitas serta aplikasi pengetahuan multimedia dalam kehidupan sehari-hari siswa. Proses ini sesuai dengan pengertian pengawasan yang diungkapkan oleh Jeka F (2024:195), yang menyatakan bahwa pengawasan adalah proses sistematis yang memantau pelaksanaan program serta melakukan pembinaan dan perbaikan atas hal-hal yang tidak sesuai.

Pengendalian dan evaluasi program keterampilan multimedia di MAN 1 Tanah Datar memainkan peran penting dalam memastikan keberlanjutan dan efektivitas program. Meskipun fasilitas yang ada sudah cukup mendukung pembelajaran, hasil evaluasi menunjukkan adanya kebutuhan untuk peningkatan fasilitas agar keberhasilan program lebih optimal. Dukungan dari guru, umpan balik dari berbagai pihak, serta evaluasi yang komprehensif, telah berhasil Mewujudkan kompetensi siswa dalam bidang multimedia, baik secara teknis maupun non-teknis, dan mempersiapkan mereka untuk menghadapi tantangan di dunia kerja. Pengendalian ini juga sejalan dengan konsep pengendalian yang menyatakan bahwa aktivitas pengendalian bertujuan untuk menilai kinerja berdasarkan standar yang telah ditetapkan dan melakukan perbaikan jika diperlukan

5. Kendala dalam Pelaksanaan Keterampilan Multimedia

Pelaksanaan program keterampilan multimedia di MAN 1 Tanah Datar Plus Keterampilan menghadapi beberapa tantangan yang mempengaruhi kelancaran dan efektivitasnya. Salah satu tantangan utama yang ditemui adalah keterbatasan dalam penyediaan perlengkapan multimedia yang telah direncanakan, seperti printer, mesin press sablon

mug, dan laptop untuk editing. Keterbatasan ini sangat berpengaruh terhadap kelancaran pelaksanaan kegiatan, karena perangkat yang diperlukan untuk mendukung pembelajaran multimedia tidak sepenuhnya tersedia. Hal ini sesuai dengan konsep perencanaan yang dikemukakan oleh Suryana (2018:223), yang menekankan pentingnya pengelolaan dan organisasi sumber daya yang tepat guna mencapai tujuan yang maksimal. Keterbatasan sumber daya ini memunculkan perlunya pemanfaatan alternatif lain, seperti penggunaan alat yang ada, untuk mendukung kelancaran program.

Selain itu, tantangan lain yang dihadapi adalah perubahan dalam struktur pengorganisasian akibat pergantian kepala multimedia yang disebabkan oleh mutasi ASN. Pergantian ini membawa perubahan dalam pembagian tugas dan tanggung jawab di antara staf, yang memerlukan penyesuaian agar program dapat berjalan dengan baik. Pengorganisasian yang efektif sangat penting dalam manajemen pendidikan untuk memastikan setiap bagian berfungsi dengan optimal. Dalam konteks ini, penting untuk merencanakan dan mengorganisasi ulang peran dan tanggung jawab agar komunikasi dan koordinasi antar pihak yang terlibat dapat berjalan lancar, sesuai dengan prinsip perencanaan yang dikemukakan oleh Suryana (2018), yang memandang pentingnya peran perencanaan dalam mengatur sumber daya untuk mencapai tujuan yang ditetapkan.

Tantangan lainnya adalah pengawasan terhadap siswa di luar jam sekolah, yang menjadi tantangan tersendiri untuk memastikan bahwa siswa tetap fokus pada kegiatan dan mematuhi aturan yang telah ditetapkan. Pengawasan yang tidak hanya berlangsung dalam jam sekolah, tetapi juga di luar jam tersebut, berfungsi untuk menjaga agar tujuan program dapat tercapai dengan efektif. Mengacu pada teori perencanaan yang diungkapkan oleh Suryana (2018), dalam menghadapi masalah pengawasan ini, diperlukan pendekatan perencanaan yang matang untuk mencari cara yang tepat dalam mengelola dan memantau kegiatan siswa di

luar jam sekolah. Hal ini dapat mencakup inovasi dalam penggunaan sumber daya yang ada, serta menciptakan mekanisme pengawasan yang lebih baik dengan melibatkan pihak luar, seperti orang tua atau wali murid.

Pelaksanaan program keterampilan multimedia di MAN 1 Tanah Datar Plus Keterampilan menghadapi tantangan terkait keterbatasan perlengkapan multimedia, pergantian kepala multimedia, dan pengawasan siswa di luar jam sekolah. Keterbatasan sumber daya mengharuskan pemanfaatan alternatif alat yang ada, sesuai dengan prinsip perencanaan yang menekankan pengelolaan sumber daya yang tepat. Pergantian kepala multimedia memerlukan penyesuaian dalam pengorganisasian dan pembagian tugas agar koordinasi tetap lancar. Selain itu, pengawasan yang efektif di luar jam sekolah memerlukan perencanaan matang dan inovasi, termasuk kerjasama dengan orang tua atau wali murid, untuk mencapai tujuan program dengan baik.

6. Solusi dalam Pelaksanaan Keterampilan Multimedia

Solusi yang diusulkan untuk mengatasi kendala dalam pelaksanaan program keterampilan multimedia di MAN 1 Tanah Datar sangat relevan dengan teori Vygotsky yang menekankan pentingnya interaksi sosial dan dukungan komunitas dalam proses pembelajaran. Meskipun fasilitas terbatas, seperti kekurangan perlengkapan multimedia, pendekatan berbasis kolaborasi antara pemangku kepentingan (guru, kepala madrasah, dan orang tua) menjadi solusi efektif. Kolaborasi ini menciptakan lingkungan belajar yang inklusif, di mana dukungan komunitas—baik itu dengan memanfaatkan perangkat pribadi guru dan ponsel siswa—dapat mewujudkan pengalaman belajar meskipun keterbatasan sarana dan prasarana ada. Dengan demikian, pemanfaatan perangkat yang ada secara maksimal sejalan dengan konsep Vygotsky, yang menganggap pembelajaran sebagai hasil dari interaksi sosial yang produktif.

Selanjutnya, untuk kendala pergantian kepala multimedia yang mengganggu kelancaran program, teori organisasi formal menjadi acuan

yang sangat penting. Seperti yang dijelaskan oleh Junaidah (2016), dalam organisasi yang kompleks seperti lembaga pendidikan, koordinasi yang tinggi antara struktur dan hasil diperlukan untuk memastikan kelancaran program. Dalam hal ini, koordinasi intensif antara kepala madrasah, kepala TIK, dan pihak terkait lainnya akan memastikan bahwa meskipun ada pergantian pemimpin, transisi kepemimpinan tetap berjalan lancar dan program keterampilan multimedia dapat terus berlanjut dengan efisien.

Terakhir, terkait dengan pengawasan siswa di luar jam sekolah, teori pengawasan yang dijelaskan oleh Jeka F. (2024) dapat diterapkan dengan cara yang lebih sistematis dan berkelanjutan. Pengawasan yang melibatkan orang tua melalui komite kelas dan rapat wali murid sangat efektif dalam menciptakan sistem yang memantau secara menyeluruh, memberikan petunjuk, dan memastikan bahwa siswa tetap fokus pada pembelajaran. Pengawasan ini sejalan dengan teori pengawasan yang menekankan pentingnya pemantauan secara sistematis untuk memperbaiki kesalahan atau ketidaksesuaian dalam pelaksanaan program. Dengan menerapkan strategi pengawasan yang efektif ini, kendala terkait pemantauan siswa di luar madrasah dapat diminimalisir, sehingga proses pembelajaran tetap berjalan dengan baik

7. Dampak Keterampilan Multimedia Pada Life Skill Siswa

Sejalan dengan hasil temuan penelitian di MAN 1 Tanah Datar Plus Keterampilan, berbagai pendapat ahli tentang pentingnya pengembangan keterampilan hidup (*Life Skill s*) melalui pendidikan keterampilan multimedia mendukung dampak positif yang ditemukan dalam penelitian ini. Cahyani (2023) menyatakan bahwa program pendidikan keterampilan, termasuk multimedia, bertujuan untuk membekali siswa dengan kemampuan praktis yang dapat langsung diterapkan di dunia kerja. Pendapat ini sejalan dengan Permendikbud Nomor 81A Tahun 2013 tentang Implementasi Kurikulum, yang menegaskan bahwa pendidikan harus mempersiapkan siswa untuk memiliki kompetensi abad ke-21, termasuk keterampilan berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, dan kolaborasi. Dalam

konteks ini, program multimedia di MAN 1 Tanah Datar Plus Keterampilan memberikan kontribusi nyata pada pengembangan *Life Skill s* siswa yang relevan dengan regulasi ini. Hal ini sesuai dengan temuan bahwa siswa di MAN 1 Tanah Datar Plus Keterampilan tidak hanya menguasai keterampilan teknis dalam desain grafis dan videografi, tetapi juga memperkuat kemampuan praktis yang berguna dalam kehidupan sehari-hari dan dunia profesional mereka. Program multimedia di madrasah ini telah memberikan pelatihan yang relevan dan sesuai dengan kebutuhan dunia kerja, yang sejalan dengan tujuan *Life Skill s* untuk mempersiapkan siswa menghadapi tantangan di masyarakat.

Menurut Jakariya et al. (2018), keterampilan hidup (*Life Skill s*) sangat penting di abad ke-21, dan salah satu cara untuk mengembangkannya adalah melalui program yang mengajarkan keterampilan praktis, seperti multimedia. Dalam konteks penelitian ini, siswa di MAN 1 Tanah Datar Plus Keterampilan tidak hanya memperoleh pengetahuan tentang teknologi, tetapi juga dilatih untuk berpikir kritis, kreatif, serta memecahkan masalah dalam proyek berbasis teknologi. Hal ini mencerminkan pengembangan keterampilan hidup yang sangat relevan dengan tantangan abad ke-21, di mana keterampilan seperti berpikir kritis, kreativitas, dan pemecahan masalah sangat dibutuhkan dalam kehidupan profesional dan sosial.

Hasanah dalam Ahmad A.K. (2022) juga mengaitkan *Life Skills* dengan keterampilan hidup yang diperlukan dalam masyarakat. Hal ini sejalan dengan hasil temuan penelitian yang menunjukkan bahwa program multimedia membantu siswa untuk mengembangkan kemampuan sosial dan kolaboratif. Siswa dilatih untuk bekerja dalam tim, berkomunikasi dengan baik, dan memecahkan masalah yang muncul dalam proyek berbasis teknologi. Keterampilan sosial yang dikembangkan melalui kolaborasi dalam proyek kelompok sangat penting dalam kehidupan sehari-hari dan dunia profesional, yang juga menjadi salah satu fokus dalam pengembangan *Life Skills*.

Efferi (2017) mengungkapkan bahwa pendidikan keterampilan hidup menekankan kemampuan mandiri dan bertahan hidup. Dalam konteks ini, program multimedia di MAN 1 Tanah Datar Plus Keterampilan memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar keterampilan praktis yang memungkinkan mereka mandiri dalam dunia teknologi dan informasi. Dengan menguasai keterampilan ini, siswa akan lebih siap untuk menghadapi tantangan di dunia kerja yang semakin bergantung pada teknologi, yang juga sejalan dengan teori *Life Skill* yang mengedepankan kemandirian dan daya tahan dalam menghadapi tantangan.

Shoumi (2019) menyoroti bahwa multimedia sebagai bentuk teknologi mendukung pendidikan yang inovatif dan relevan dengan kebutuhan zaman. Dalam penelitian ini, implementasi teknologi melalui program multimedia di MAN 1 Tanah Datar Plus Keterampilan telah memperkuat kemampuan siswa dalam berkomunikasi, berpikir kreatif, dan mempersiapkan mereka untuk menjadi individu yang produktif dalam masyarakat modern. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan teknologi dalam pendidikan, seperti multimedia, sangat relevan dengan kebutuhan dunia kerja dan masyarakat yang semakin mengandalkan teknologi.

Pendapat Setiawan (2023) juga mendukung temuan ini dengan menekankan pentingnya penguasaan multimedia oleh siswa di era digital. Dengan menguasai multimedia, siswa tidak hanya memperoleh keterampilan teknis, tetapi juga mengembangkan *Life Skill* yang sangat dibutuhkan, seperti kreativitas, kemampuan bekerja sama, dan pemecahan masalah. Program multimedia di MAN 1 Tanah Datar Plus Keterampilan terbukti membantu siswa dalam mengembangkan keterampilan-keterampilan ini, yang sangat mendukung kesuksesan mereka di masa depan.

Berdasarkan teori-teori yang disampaikan oleh para ahli dan hasil temuan penelitian, dapat disimpulkan bahwa program keterampilan multimedia di MAN 1 Tanah Datar Plus Keterampilan memberikan dampak positif terhadap pengembangan *Life Skill* siswa. Program ini tidak hanya

Mewujudkan keterampilan teknis siswa, tetapi juga membekali mereka dengan keterampilan hidup yang sangat penting untuk sukses di dunia kerja dan kehidupan sosial di abad ke-21.

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Penelitian tentang program keterampilan multimedia di MAN 1 Tanah Datar Plus Keterampilan menunjukkan bahwa program ini berhasil dirancang dan dilaksanakan dengan baik sesuai dengan teori manajemen *POAC* (*Planning, Organizing, Actuating, Controlling*). Berikut adalah kesimpulan utamanya:

1. Perencanaan Program Keterampilan Multimedia di MAN 1 Tanah Datar Plus Keterampilan dilakukan dengan melibatkan seluruh pihak terkait, seperti kepala madrasah, guru multimedia, dan stakeholder eksternal, untuk membekali siswa dengan keterampilan teknologi digital yang relevan dengan kebutuhan dunia kerja. Program ini melibatkan berbagai kegiatan, seperti penyusunan jadwal, tata tertib penggunaan fasilitas, pengadaan alat, lomba multimedia, dan kerjasama dengan mitra melalui MOU, yang bertujuan memastikan efektivitas pembelajaran dan pengembangan kompetensi siswa dalam bidang multimedia.
2. Pengorganisasian program keterampilan multimedia di MAN 1 Tanah Datar Plus Keterampilan menunjukkan bahwa meskipun terdapat perubahan kepemimpinan, yakni peralihan kepala bengkel multimedia ke sekolah lain yang digantikan oleh kepala TIK, program tetap berjalan efektif berkat koordinasi yang intens antara semua pihak terkait. Kepala madrasah, kepala TIK, dan guru multimedia bekerja sama dengan baik untuk memastikan kelancaran program, dengan pembagian tugas yang jelas, mulai dari perencanaan, pengelolaan kegiatan, hingga pemeliharaan fasilitas. Program ini mencerminkan manajemen yang adaptif, di mana perubahan struktur organisasi tidak mengurangi kualitas pengelolaan program. Kolaborasi yang solid antara kepala TIK, guru multimedia, dan pihak terkait lainnya menjadi faktor kunci dalam

menjaga keberlanjutan dan kesuksesan program keterampilan multimedia di madrasah.

3. Pelaksanaan program keterampilan multimedia di MAN 1 Tanah Datar Plus Keterampilan menunjukkan keterlibatan aktif semua stakeholder, mulai dari penyusunan tata tertib hingga kegiatan praktikum dan proyek. Program ini dirancang dengan alokasi waktu yang seimbang, yakni 6 jam per minggu, untuk mengintegrasikan teori dan praktik, serta mendukung pengembangan keterampilan siswa dalam bidang multimedia. Meskipun pengadaan fasilitas pendukung masih dalam tahap pengembangan, program ini berhasil memberikan pengalaman langsung melalui berbagai kegiatan seperti lomba, magang, dan ekspo madrasah, yang Mewujudkan kompetensi siswa. Secara keseluruhan, program ini tidak hanya memperkaya keterampilan teknis siswa tetapi juga membangun rasa percaya diri dan kesiapan mereka untuk bersaing di industri multimedia.
4. Pengendalian dan evaluasi program keterampilan multimedia di MAN 1 Tanah Datar Plus Keterampilan sangat penting untuk memastikan efektivitas dan keberlanjutan program. Melalui evaluasi yang melibatkan stakeholder dan umpan balik dari siswa serta guru, program ini berhasil Mewujudkan kompetensi siswa. Meskipun dampak positif telah tercapai, peningkatan fasilitas masih diperlukan untuk mendukung keberhasilan program secara optimal.
5. Kendala dalam pelaksanaan program keterampilan multimedia di MAN 1 Tanah Datar menghadapi kendala keterbatasan perlengkapan, pergantian kepala multimedia, dan pengawasan siswa di luar jam sekolah. Keterbatasan alat mempengaruhi kelancaran, sedangkan perubahan struktur organisasi memerlukan penyesuaian tugas. Pengawasan di luar jam sekolah menjadi tantangan untuk menjaga fokus siswa.
6. Solusi yang diterapkan adalah memaksimalkan alat yang ada, seperti perangkat pribadi guru dan ponsel siswa, serta Mewujudkan koordinasi antar pihak terkait. Untuk pengawasan, kerjasama dengan orang tua melalui komite kelas dan rapat wali murid menjadi langkah penting

7. Program keterampilan multimedia di MAN 1 Tanah Datar Plus Keterampilan memberikan dampak positif yang signifikan terhadap pengembangan kompetensi teknis dan *Life Skill* siswa. Program ini berhasil Mewujudkan kreativitas, komunikasi, kolaborasi, manajemen waktu, kepemimpinan, dan pemecahan masalah siswa, serta menghasilkan karya berkualitas tinggi yang diakui di tingkat nasional. Selain itu, program ini mempersiapkan siswa untuk menghadapi tantangan abad ke-21 dengan percaya diri dan berorientasi pada nilai agama. Dukungan dari guru dan stakeholder sangat penting untuk keberhasilan program ini, yang tidak hanya bermanfaat dalam pembelajaran tetapi juga dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

B. Saran

1. Peningkatan Fasilitas

Untuk mengatasi keterbatasan perlengkapan multimedia, disarankan agar sekolah mengupayakan pengadaan fasilitas yang lebih lengkap dan memadai, seperti printer, mesin press sablon, dan laptop editing. Selain itu, dapat mempertimbangkan penggunaan sumber daya yang ada secara lebih efisien, seperti perangkat pribadi guru atau ponsel siswa, sambil menunggu pengadaan perlengkapan yang lebih permanen. Pengalokasian anggaran yang jelas dan perencanaan fasilitas yang matang dapat memastikan keberlanjutan program.

2. Peningkatan Koordinasi

Mengingat pergantian kepala multimedia dan perubahan struktur organisasi, penting untuk memperkuat koordinasi antara kepala madrasah, kepala TIK, dan pihak terkait lainnya. Koordinasi yang baik akan mempermudah pembagian tugas yang jelas dan memastikan kelancaran komunikasi antar staf. Pengorganisasian yang baik dapat meminimalkan gangguan akibat perubahan struktural dan mendukung keberlanjutan program.

DAFTAR KEPUSTAKAAN

- Ahmadi, 2013 *Manajemen Kurikulum: Pendidikan Kecakapan Hidup* (Yogyakarta: Pustaka Ifada, 2013).
- Akhadiyah, D. D., Ulfatin, N., & Kusumaningrum, D. E. (2019). Muatan Life Skill s dalam Kurikulum 2013 dan Manajemen Pembelajarannya. *Jurnal Administrasi Dan Manajemen Pendidikan*.
- Akbar, J., Dethan, J. F. N., Arijanto, R., Daniawan, B., & Leo, A. (2024). Implementasi Internet of Things (IoT) dalam Pelatihan Siswa Multimedia SMK Setia Bhakti. *Jurnal Abdimas Berdaya: Jurnal Pembelajaran, Pemberdayaan dan Pengabdian Masyarakat*.
- Ahmad, A. K. (2022). Pendidikan Life Skill di Madrasah Aliyah: Studi Kasus MA Keterampilan Al Irsyad Gajah, Demak. *EDUKASI: Jurnal Penelitian Pendidikan Agama Dan Keagamaan*.
- Ali Ma'shum & Zainal Abidin Munawwir. (1997). *Kamus Al-Munawwir*. Surabaya: Pustaka Progresif.
- Amra, Abhanda. (2016) "Pembelajaran dengan Menggunakan Multimedia Digital." *Ta'dib*
- Andika Trirangga Putra et al., 2020 *"Implementasi Evaluasi Hasil Belajar Pada Sekolah Dengan Program Double Track Di Provinsi Jawa Timur,"* Ekonomi
- Anwar, Moh. 2006 *"Pendidikan kecakapan hidup (Life Skill s education)."* Bandung: Alfabeta.
- Arikunto, Suharsismi dan Safaruddin, Cepi. (2009). *Evaluasi Program Pendidikan*. Bandung: PT Bumi Aksara.
- Aritonang, Aram Franata(2024).. "Perkembangan Multimedia Digital Dan Pembelajaran Dalam Kehidupan Sehari-Hari." *Cendikia: Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran* 2.10
- Asmendri, A., Mulia, J. R., Nasution, B., & Sari, M. (2023). Peranan Kurikulum Dalam Mencapai Tujuan Pendidikan. *El-Idare: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 9(2),
- Asrin, A. (2021). *Manajemen Kepemimpinan Kepala Sekolah dan Kinerja Guru*. CV. Azka Pustaka.

- Batlajery, S. (2016). Penerapan Fungsi-Fungsi Manajemen Pada Aparatur Pemerintahan Kampung Tambat Kabupaten Merauke. *Jurnal Ilmu Ekonomi & Sosial*.
- Cahyani, A. E., & Ahmadi, A. (2023). *Manajemen Program Keterampilan Multimedia Pada Madrasah Unggul*. Edumanagerial.
- Cen, C. C. (2023). *Pengantar Manajemen*. PT Inovasi Pratama Internasional. Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Atas, 2015 “*Kecakapan Hidup (Life Skill)*,” Mei 2015, <http://www.clearinghouse.dikmenum.go.id>.
- Farida Harun. (2018). *Peningkatan Kemandirian Santri Melalui Penyelenggaraan Life Skill di Pesantren*. Yogyakarta: Deepublish.
- Fitriani, Mellyana Eka, et al. "Manajemen Sarana dan Prasarana Melalui Pengadaan Gedung Keterampilan sebagai Upaya Mewujudkan Hard Skill Siswa di MAN 2 Mojokerto." *Jurnal Administrasi Pendidikan Islam* 4.1 (2022).
- George R. Terry. 1994. *Principles of Management*. Alih bahasa: N. Halim. Kaiya Remada. George R.
- Haryadi, T., & Aripin, A. (2015). Melatih kecerdasan kognitif, afektif, dan psikomotorik anak sekolah dasar melalui perancangan game simulasi “Warungku.” *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*.
- Hastalona, D. (n.d.). PKM Pentingnya Penguasaan Softskill Bagi Generasi Z Dikalangan Siswa Siswi SMA Inti Nusantara Tebing Tinggi. *Indone-sian Collaboration Journal Of Commu-nity Service*, 1(4)
- Husaini, H., & Fitria, H. (2019). Manajemen Kepemimpinan Pada Lembaga Pendidikan Islam. *JMKSP (Jurnal Manajemen, Kepemimpinan, dan Supervisi Pendidikan)*.
- Iskandar, Jamaluddin. "Keterampilan Manajerial Kepala Sekolah." *Idarah: Jurnal Manajemen Pendidikan* 1.1 (2017).
- Jakaria, Y., Purwadi, A., Yufriawati, Y., Martini, A. I. D., Murdiyningrum, Y., & Suprastowo, P. (2018). Peningkatan derajat manusia melalui pendidikan.
- Jeka, F., & Indriyani, T. (2024). Penerapan fungsi-fungsi manajemen dalam pengembangan lembaga pendidikan Islam. *Jurnal Genta Mulia*.
- Kristiawan, M., Safitri, D., & Lestari, R. (2017). *Manajemen Pendidikan*. Yogyakarta: Deepublish.

- Konz dan O'Donnel. 1989. *Management*. Penerjemah. Antariksa dkk. Jakarta: Erlangga
- Kustandi, Cecep dan Bambang Sutjipto. 2013. *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia
- L Fajarina, "Implementasi Pendidikan Keterampilan (Vokasional) Melalui Program Life Skill Di SMA Muhammadiyah 1 Muntilan," *Spektrum Analisis Kebijakan Pendidikan*, no. d. 2018.
- Masruroh, Zumrotul. "*Manajemen pendidikan keterampilan (vocational skill) di MAN Kembangawit.*" Muslim Heritage 1.2 (2016).
- Pananrangi, H. A. R., & SH, M. P. (2017). Manajemen pendidikan (Vol. 1). Celebes media perkasa.Mengkatkan Kemandirian Santri. *Jurnal Empowermen*. Vol 3 No 1.
- Munir., 2015. *Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Machali Imam, I., & Hamid Noor, N. (2017). Pengantar Manajemen Pendidikan Islam; Perencanaan, Pengorganisasian, dan Pengawasan dalam Pengelolaan Pendidikan Islam.
- Miranti, M., Lukman, L., & Iqbal, M. (2021). Penerapan Fungsi Manajemen Terhadap Peningkatan Sumber Daya Manusia Di Kantor Desa Lagading Kecamatan Pitu Riase Kabupaten Sidenreng Rappang. *PRAJA: Jurnal Ilmiah Pemerintahan*.
- Muslim, U., & Haq, M. S (2020). Manajemen Program Sekolah Untuk Mewujudkan Life Skill s Peserta Didik di Jenjang Sekolah Dasar.
- Muhammad, D. (2022). Implementasi Fungsi Actuating (Penggerakan/Pelaksanaan) dalam Manajemen Program Bahasa Arab di MI Manarul Islam Malang. *Mahira: Journal of Arabic Studies*.
- Muhammad Munadi, 2020 *Manajemen Pendidikan Tinggi Di Era Revolusi Industri 4.0* (Jakarta: Kencana, 2020).
- Noor, A. H. (2015). Pendidikan kecakapan hidup (Life Skill) di pondok pesantren dalam Mewujudkan kemandirian santri. *EMPOWERMENT: Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Luar Sekolah*.
- R Sugiarni , N Kurniawati. *Penerapan Media Ajar Digital Berbasis 4c (Communication, Collaboration, Critical Thinking And Problem Solving, Dan Creativity And Innovation) Dalam Menghadapi Revolusi Industri 4.0 Di Kalangan Guru Yayasan Mandiri Bersemi The Implementation Of 4cs Based Digital Instructional Media*.

- Ridwan, S. (2019). Intellectual capital dan knowledge management dalam inovasi dan kreasi media pembelajaran berbasis kemampuan 4c dan literasi. *Proceedings of the ICECRS*.
- Sakurina, I. A. (2023). ANALISIS PELAKSANAAN KURIKULUM MA PLUS KETRAMPILAN DI MA NEGERI 1 KARANGANYAR. *ILJ: Islamic Learning Journal*.
- Sadiyah, H., Shofawi, M. A., & Fatmawati, E. (2019). Manajemen Program Pendidikan Leadership untuk Siswa di Sekolah Alam Banyubelik Kedungbanteng Banyumas. *Tarbawi: Jurnal Keilmuan Manajemen Pendidikan*.
- Setiawan, Zunan, et al. 2023 *PENDIDIKAN MULTIMEDIA: Konsep dan Aplikasi pada era revolusi industri 4.0 menuju society 5.0*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2023.
- Shiddiqi, A. M., Ijtihadie, R. M., Ahmad, T., Wibisono, W., Anggoro, R., & Santoso, B. J. (2020). *Penggunaan Internet dan Teknologi IoT untuk Mewujudkan Kualitas Pendidikan*. Sewagati.
- Shoumi, Aulia Zulfa. 2019 "Peran multimedia dalam pendidikan pada aplikasi ruang guru." Prosiding seminar nasional cendekiawan.
- Suryana, Y., Dian, D., & Nuraeni, S. (2018). Manajemen Program Tahfidz Al-Quran. *Jurnal Isema: Islamic Educational Management*.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2018b). *Metodologi Penelitian Manajemen. Pendekatan: Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi (Mixed Methods), Penelitian Tindakan (Action Research), Penelitian Evaluasi*. Alfabet
- Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2009)
- Suharningsih, L., & Fathoni, A. (2025). Menguk Hambatan dan Solusi untuk Pendidikan Berkelanjutan di Sekolah dengan Fasilitas Minim. *Perspektif: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Bahasa*.
- Suprihatiningsih, "Implementasi Kurikulum Pendidikan Keterampilan Vokasi Di Madrasah Aliyah," *Indo-Islamika* 5, no. No.2 (2015).
- Suryana, Y., Dian, D., & Nuraeni, S. (2018). Manajemen Program Tahfidz Al-Quran. *Jurnal Isema: Islamic Educational Management*.
- Suryosubroto, B. (2004). *Manajemen Pendidikan di Sekolah*. Jakarta: Rineka Cipta.

- Syahputra, R. D., & Aslami, N. (2023). Prinsip-Prinsip Utama Manajemen George R. Terry. *Manajemen Kreatif Jurnal*.
- Uzer, Y., Uzer, Y. V., & Hidayad, F. (2024). Peningkatan Kemampuan Speaking Dengan Menggunakan Metode Drill Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Melalui Perangkat Multimedia Pada Siswa Kelas 8 (Penelitian Tindakan Kelas di SMPN 16 Palembang). *Madani: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*.
- Wahyuni, S., & Indrasari, D. Y. (2017). *Implementasi pendidikan Life Skill di SMK Negeri 1 Bondowoso*. Jurnal Edukasi.
- Zainiyati, Husniyatus Salamah., 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT (Konsep dan Aplikasi pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam)*. Jakarta: Kencana.
- Zulfirman, R. (2022). *Implementasi Metode Outdoor Learning dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Agama Islam di MAN 1 Medan*. Jurnal Penelitian, Pendidikan Dan Pengajaran: JPPP.

