



*Mencerdaskan dan  
Memartabatkan Bangsa*

**STANDAR OPERASIONAL PROSEDUR (SOP) LABORATORIUM  
PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA  
2024**

**STANDAR OPERASIONAL PROSEDUR (SOP)**  
**LABORATORIUM PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN**  
**FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA**

A. Latar Belakang

Sistem dalam laboratorium akan dapat mempengaruhi kualitas pembelajaran sehingga mampu membantu tercapainya tujuan lembaga. Idealnya laboratorium adalah lembaga yang mampu memberikan stimulus dan akan dapat menggali kemampuan mahasiswa baik secara kognitif, afektif maupun psikomotorik. Sebagai rujukan, untuk pengembangan Standar Operasional Prosedur (SOP) Laboratorium Program Studi Teknologi Pendidikan FIP UNJ menggunakan acuan dari Asosiasi Program Studi Teknologi Pendidikan Indonesia (APSTPI). Berdasarkan APS-TPI, dinyatakan perlunya standar laboratorium dalam memfasilitasi belajar dan pembelajaran yaitu laboratorium yang mampu menyajikan media-media yang terlibat dalam memfasilitasi pembelajaran melalui aktifitas dalam memanfaatkan, mengembangkan dan mengelola sumber belajar. Standar Laboratorium Fasilitas Belajar dan Pembelajaran menyajikan berbagai perspektif pengembangan, pemanfaatan dan pengelolaan media yang dapat memfasilitasi proses belajar dan pembelajaran yang seimbang sehingga dapat dipergunakan dalam kegiatan belajar informal dan formal, metode pembelajaran, penilaian hingga evaluasi pebelajar yang telah difasilitasi. Adapun Standar Laboratorium Fasilitas belajar dan Pembelajaran mencakup:

1. Laboratorium memiliki fasilitas audiovisual yang dapat digunakan memfasilitasi persepsi sensorik pebelajar sehingga dapat membangun makna dari potongan-potongan informasi pendengaran dan visual, memiliki daya tarik yang besar terhadap moda audiovisual. Laboratorium memfasilitasi belajar dan pembelajaran dalam:
  - a. Merangsang berbagai indera, menyediakan alat baru untuk mengatasi keterbatasan sumber belajar dan mendukung lingkungan belajar yang kaya,
  - b. Memperluas gagasan pembelajaran secara audio visual dengan mementingkan pengalaman belajar dengan spektrum dari konkret ke abstrak, menggunakan tool kit yang sesuai.
  - c. Merasakan rangsangan melalui penggunaan proses kognitif untuk memahami dan memecahkan masalah berlandaskan wawasan manusia, kreativitas, inovasi dan moralitas.
2. Laboratorium memiliki fasilitas pembelajaran visual yang dapat digunakan dalam memfasilitasi ketertarikan teknologi pendidikan dan pembelajaran yang mencakup desain pesan berdasarkan prinsip-prinsip persepsi visual. Laboratorium memfasilitasi belajar dan pembelajaran dalam:
  - a. Membangun dan menafsirkan pembelajaran visual
  - b. Melakukan representasional (gambar yang menyerupai benda atau ide yang digambarkan), analogis (menunjukkan objek yang diketahui dan menyiratkan kesamaan dengan konsep yang tidak diketahui), dan arbitrer (bagan atau diagram yang mencoba untuk mengatur pemikiran. tentang suatu konsep tetapi tidak secara fisik menyerupainya).
  - c. Membangun fungsi mental yang lebih spesifik, seperti dekoratif, representasional, mnemonik, organisasional, relasional, transformasional, dan interpretatif

- d. Mengidentifikasi kumpulan prinsip dan generalisasi tentang penjabaran visual dan teks yang telah menginformasikan praktik desain pesan, tata letak gambar dan teks untuk membantu pebelajar dalam fokus pada fitur penting dan untuk memahami serta mengingat kata kunci sebagai ide
  - e. Pengujian kegunaan pada halaman Web menegaskan kembali prinsip-prinsip desain pesan yang ditemukan di era digital.
3. Laboratorium memiliki fasilitas pembelajaran auditif yaitu laboratorium pembelajaran berdasarkan pendengaran melalui teori kognitif mengenai pemrosesan, penyimpanan, dan pengambilan informasi pendengaran. Laboratorium memfasilitasi belajar dan pembelajaran dalam:
- a. memroses pendengaran, visual, dan verbal dalam menunjukkan modalitas sensorik ini diproses secara berbeda di otak
  - b. menggunakan materi audio secara produktif dalam pengajaran, termasuk beban kognitif. Situasi menjadi lebih kompleks ketika mempertimbangkan kombinasi informasi audio, visual, dan verbal dalam pembelajaran multimedia. Moore, Burton, dan Myers (2004)
  - c. meringkas temuan penelitian yang agak berbeda pada presentasi multi-channel dengan mengamati sistem pemrosesan informasi manusia
  - d. *load cognitive system* sebagai kapasitas sistem maksimal
4. Laboratorium memiliki fasilitas belajar dan pembelajaran multimedia digital yaitu laboratorium yang memiliki kemampuan dalam memfasilitasi interaksi manusia dan komputer melalui *hardware* maupun *software*. Laboratorium memfasilitasi belajar dan pembelajaran dalam:
- a. menyajikan tampilan multimedia dengan lebih mudah dan lebih murah daripada yang dimungkinkan dengan peralatan analog sebelumnya. penggunaan pembelajar dari berbagai modalitas sensorik seperti yang disajikan dalam multimedia komputer lebih mirip dengan sistem kognitif alami manusia.
  - b. mengubah informasi dari satu sistem simbol ke sistem simbol lainnya. Sehingga memungkinkan *hypertext* komputer dapat menghubungkan ide-ide pebelajar. Optimalisasi World Wide Web sebagai teknologi kekinian
  - c. memajukan agenda kognitif yang mencakup:
    - Dari penerimaan ke keterlibatan dalam lingkungan yang imersif.
    - Dari ruang kelas ke dunia nyata dengan menunjukkan bahwa teknologi dapat membawa masalah dan sumber daya dari dunia nyata ke dalam kelas, dan dapat memungkinkan pembelajaran difokuskan di luar lingkungan kelas melalui sumber daya dan keterjangkauan teknologi.
    - Dari teks ke beberapa representasi sehingga memungkinkan penggunaan sistem matematika, grafis, pendengaran, visual, dan lainnya, bukan hanya simbol verbal.
    - Dari liputan hingga penguasaan dengan menggunakan simulasi, permainan, dan program latihan dan latihan yang mendorong latihan keterampilan dasar berulang-ulang hingga diotomatisasi.
    - Dari isolasi ke interkoneksi melalui mengubah pengalaman pembelajar dari pengalaman soliter menjadi pengalaman kolaboratif.
    - Dari produk ke proses dengan membantu siswa untuk terlibat dalam proses kerja dan cara berpikir dalam bidang yang mereka pilih.

- Dari mekanika hingga pemahaman di laboratorium yang memungkinkan siswa menggunakan simulasi komputer yang memungkinkan mereka mengeksplorasi lebih banyak hipotesis dan mencakup lebih banyak proses yang berbeda dalam waktu yang lebih singkat dan biaya yang lebih sedikit.

## B. Tujuan

Sat (SOP) ini bertujuan untuk:

- mencapai pengelolaan laboratorium yang efektif dan efisien dan terciptanya suasana laboratorium yang kondusif sehingga dapat membangkitkan minat untuk melakukan penelitian dan proses belajar mengajar lainnya baik bagi dosen maupun mahasiswa;
- memberikan panduan proses penggunaan laboratorium untuk keperluan layanan penelitian dan pembelajaran oleh pengguna.

## C. Ruang Lingkup

Kegiatan laboratorium sebagai penunjang pembelajaran dan peningkatan kompetensi Mahasiswa maupun dosen dalam pengembangan keilmuan bidang Teknologi Pendidikan melalui kegiatan praktikum, penelitian dan pembelajaran, peneliti atau ilmuan, dan masyarakat.

## D. Acuan

Berikut ini hal yang menjadi acuan untuk menjalankan kegiatan laboratorium:

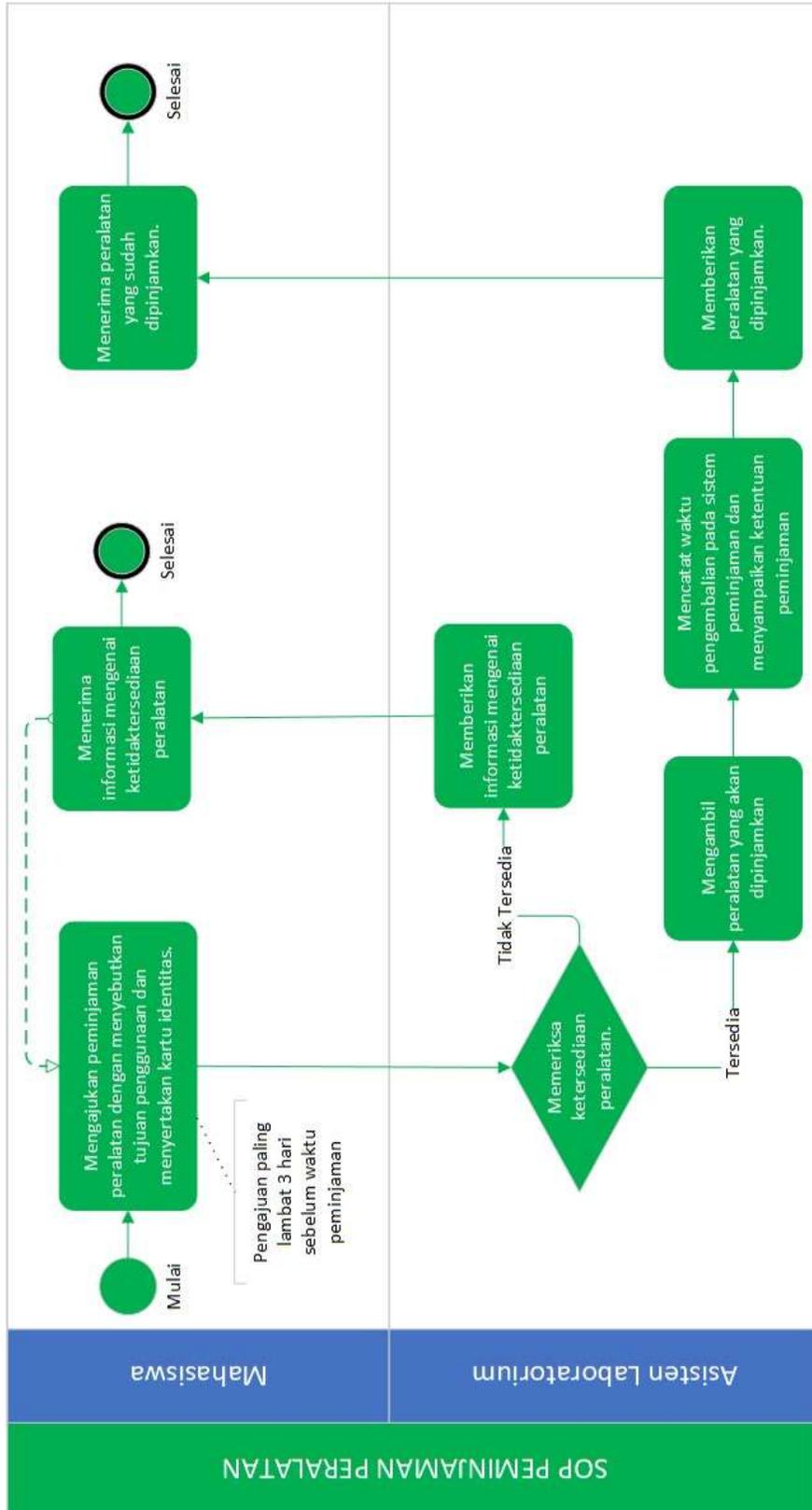
- Pemilihan Asisten Laboratorium
  - Pemilihan Asisten laboratorium dilakukan dengan cara rekrutmen terbuka untuk paling rendah mahasiswa tingkat kedua dan tingkat ketiga.
  - Pendaftar asisten laboratorium wajib mengisi formulir yang telah disediakan.
  - Pendaftar wajib mengikuti tahap wawancara dengan kepala laboratorium
- Tugas dan kewajiban
  - Kepala laboratorium bertugas mengkoordinasikan seluruh kegiatan laboratorium pada media sederhana, audio, video, fotografi, komputer serta bertanggungjawab atas kinerja dalam laboratorium kepada ketua Program Studi Teknologi Pendidikan FIP UNJ.
  - Kepala laboratorium bertugas melaporkan inventaris laboratorium Program Studi Teknologi Pendidikan FIP UNJ.
  - Asisten Laboratorium bertugas mengatur penggunaan, pemeliharaan dan pelaporan fasilitas laboratorium.
- Tata tertib Berada di Ruang Laboratorium
  - Mengisi daftar hadir di buku pengunjung setiap hari.
  - Memakai pakaian yang sopan dan rapi bagi warga laboratorium.
  - Bersikap sopan dan santun pada saat berada di ruangan laboratorium.
  - Saling menghargai antara pengurus dan pengunjung laboratorium.
  - Menjaga kebersihan dan kenyamanan ruangan.
  - Tidak merokok di dalam ruangan maupun area laboratorium.
  - Tidak diperbolehkan makan di laboratorium.
  - Tidak membuat gaduh di dalam ruangan (Ponsel berstatus silent)
  - Semua peminjaman barang peralatan laboratorium harus seijin asisten

laboratorium.

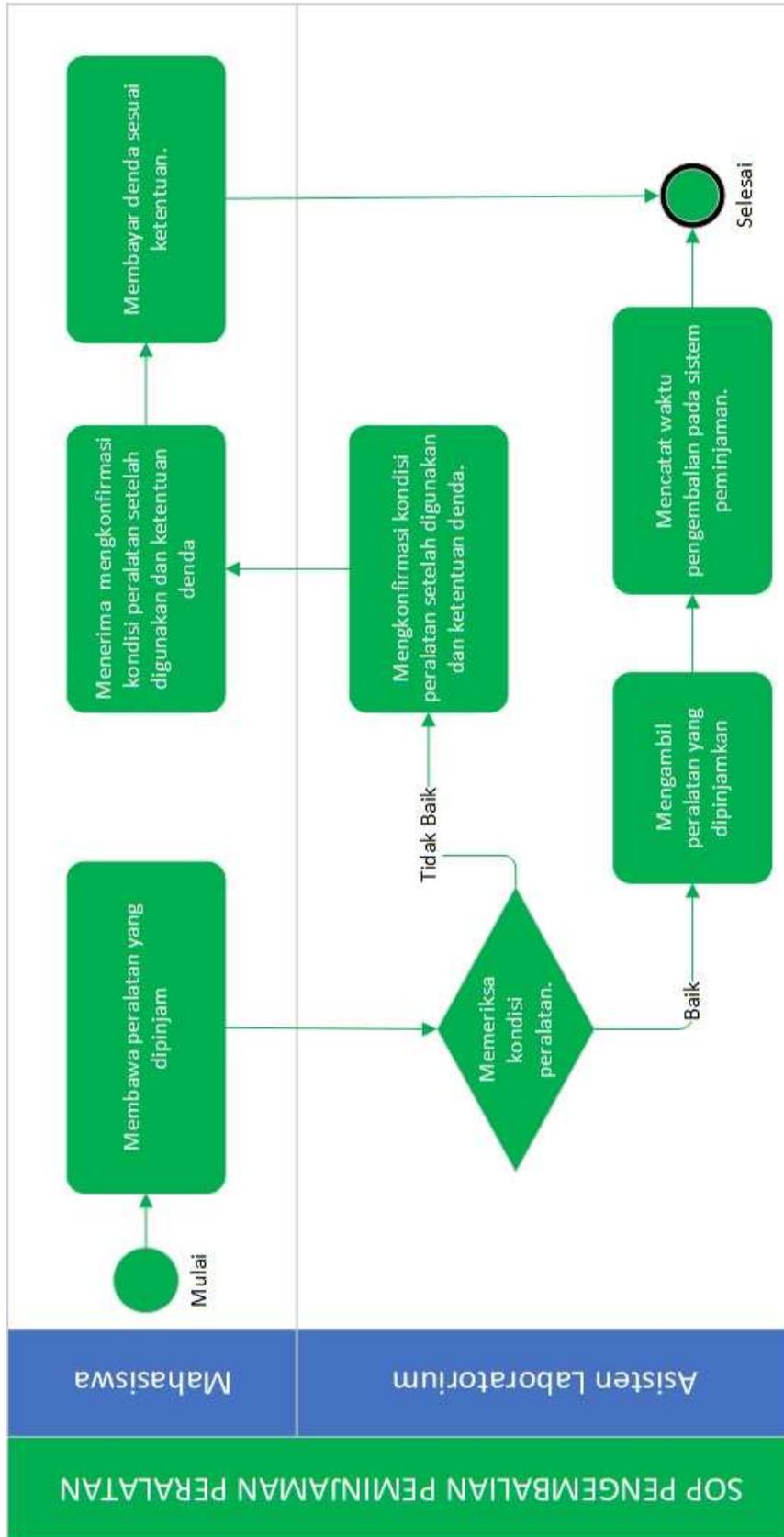
- j. Mengembalikan barang-barang di laboratorium harus sepengetahuan asistenlaboratorium.
- k. Laboratorium buka (menyesuaikan jadwal perkuliahan asisten laboratorium)
- l. Membaca, memahami dan mengerti setiap prosedur dalam penggunaan fasilitas serta layanan laboratorium.

E. Prosedur

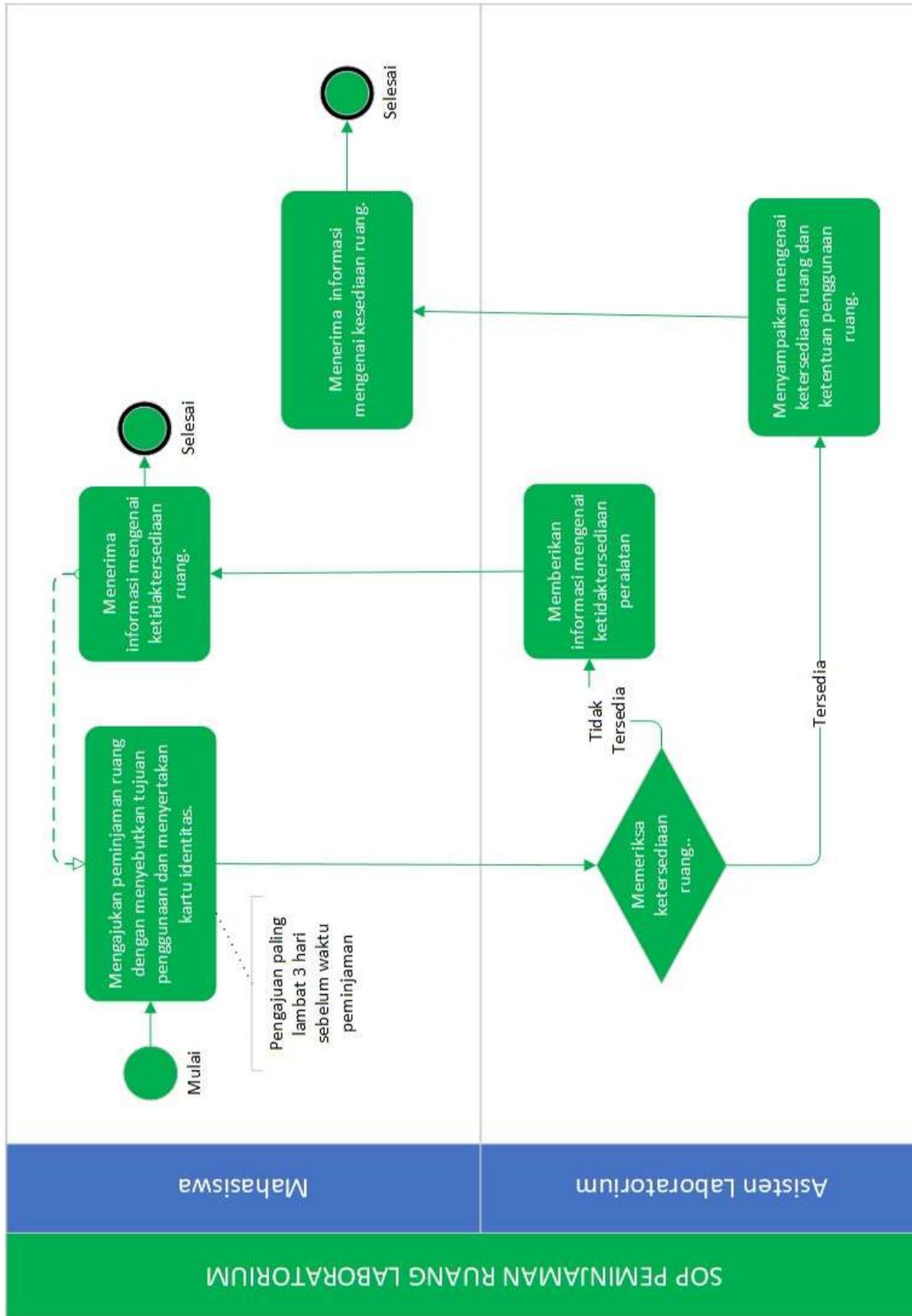
1. Pelayanan peminjaman peralatan laboratorium.



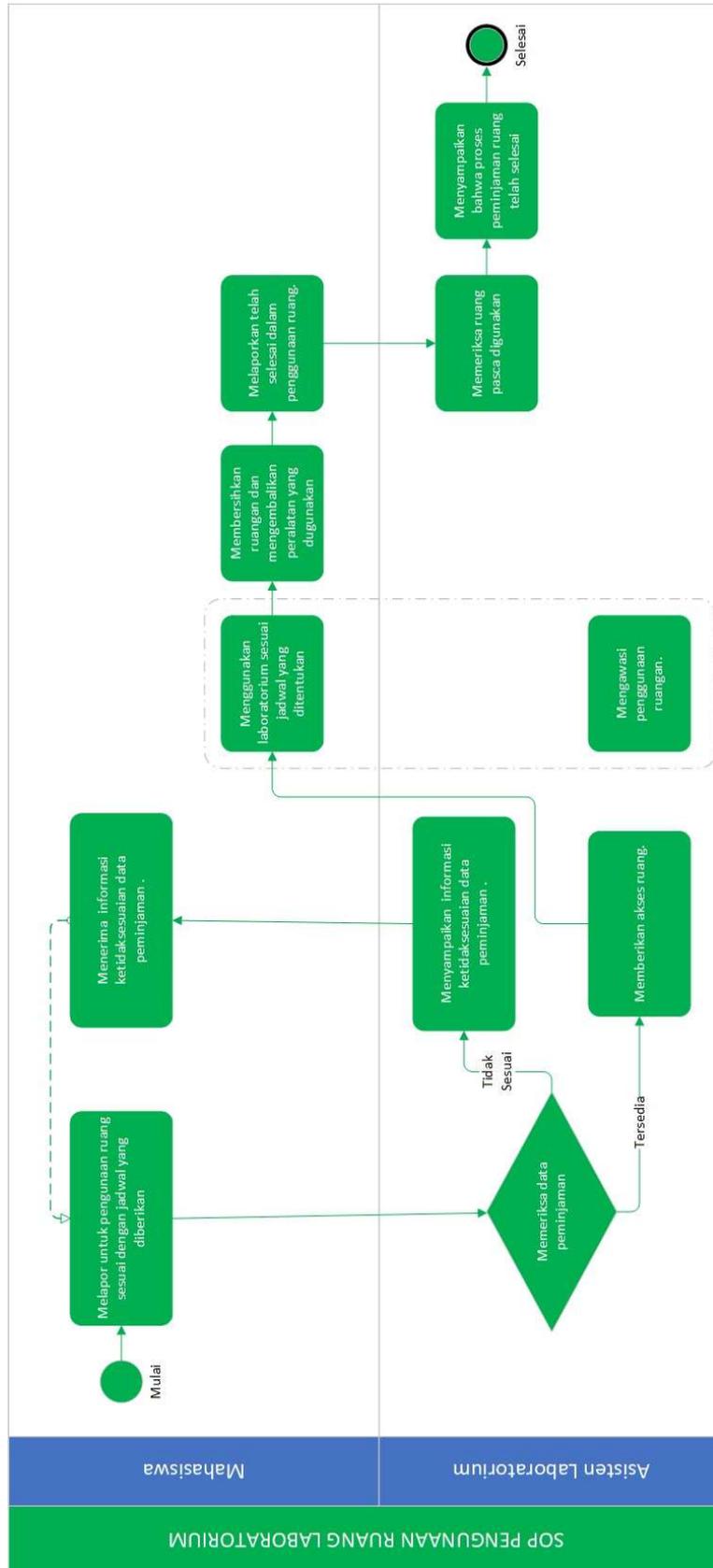
2. Pelayanan pengembalian peminjaman peralatan laboratorium.



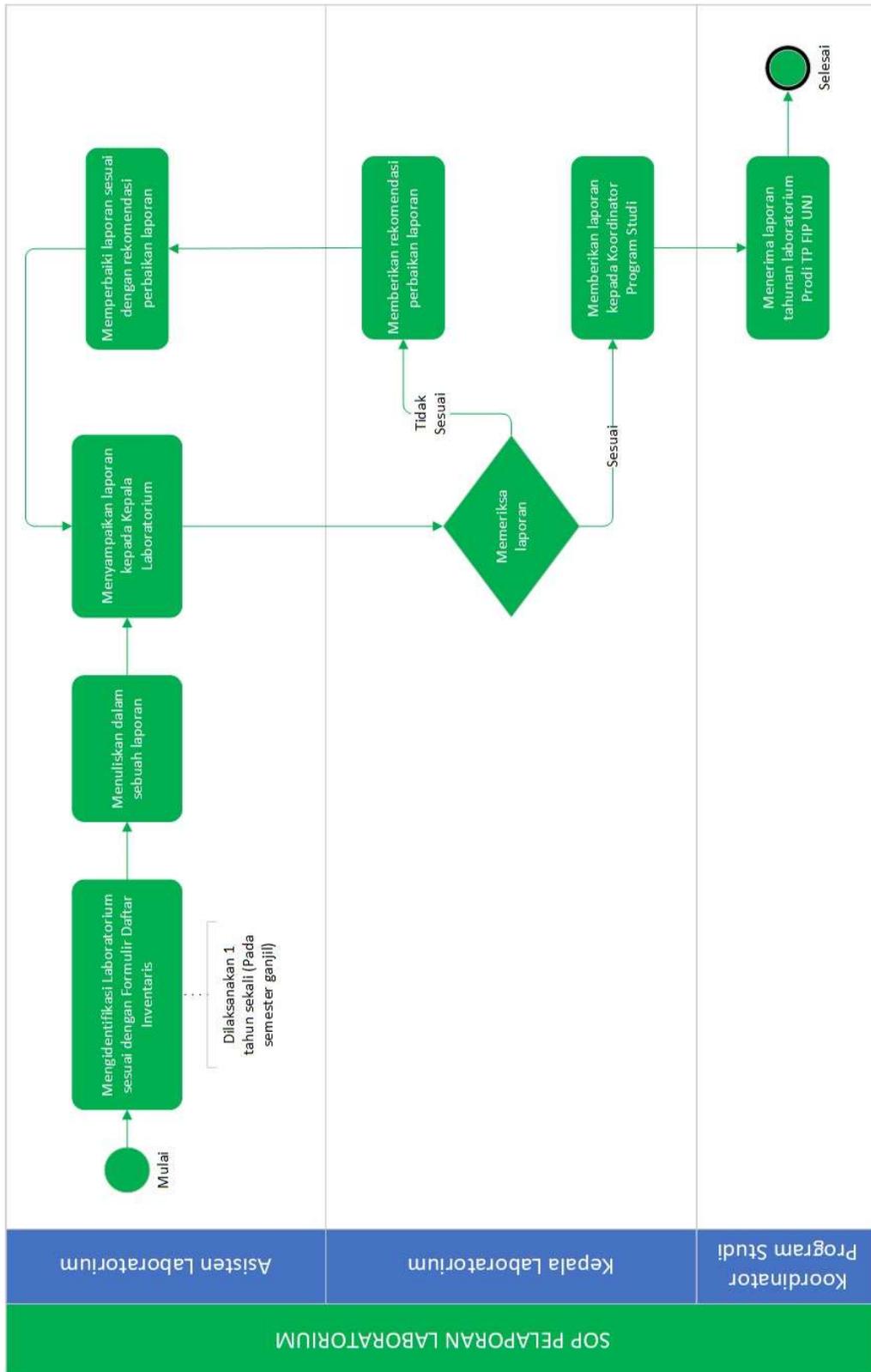
### 3. Pelayanan peminjaman ruang laboratorium.



4. Pelayanan penggunaan ruang laboratorium.



5. Pelaporan tahunan laboratorium.





*Meucedaskan dan  
Memartabatkan Bangsa*

**EMENTERIAN PENDIDIKAN KEBUDAYAAN RISET DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
PROGRAM STUDI S1 TEKNOLOGI PENDIDIKAN**

Gd. FIP (Daksinapati) Lt. II R. 220 Komplek UNJ, Jl. Rawamangun Muka, Jakarta Timur  
Telp/Fax. (021) 47867162 E-mail: [tpfip@unj.ac.id](mailto:tpfip@unj.ac.id) Website: <http://fip.unj.ac.id/tp/>

---

**FORMULIR CALON ASISTEN LABORATORIUM PROGRAM STUDI TEKNOLOGI  
PENDIDIKAN FIP UNJ**

Nama Lengkap :

NIM :

Tempat Tanggal Lahir :

Alamat Domisili :

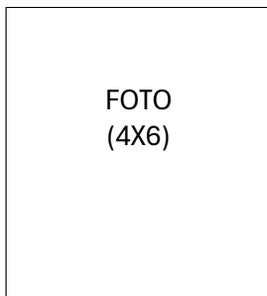
No.Telp/alamat email :

Nama Orngtua :

No.Telp. Orng Tua :

Pengalaman Organisasi :

Prestasi yang pernah  
dicapai  
Motivasi menjadi  
Asisten Laboratorium



Jakarta, .....  
Mahasiswa

.....  
NIM.

