



BAB 6

*Tahap Pengembangan Media
Pembelajaran*

Media Pembelajaran

BAB 12

MENDESAIN MEDIA PEMBELAJARAN

12.1 Pendahuluan

Dalam aspek pembelajaran, dua hal yang sangat penting menuju perubahan adalah metode mengajar dan media pembelajaran. Keduanya harus mendukung satu sama lain guna menciptakan pembelajaran menarik sekaligus menyenangkan. Namun sebelum membahas lebih lanjut, penting untuk mengetahui definisi antara metode mengajar dan media pembelajaran.

Metode diartikan sebuah cara, strategi, atau prosedur yang dipakai untuk mencapai tujuan tertentu. Sementara 'Mengajar' adalah memberi pelajaran. Maka jika digabung keduanya memiliki makna cara atau strategi dalam menyajikan bahan pelajaran kepada siswa untuk mencapai tujuan standar pembelajaran yang sudah ditetapkan.

Namun perlu disadari juga bahwa suatu strategi tidak akan berhasil diterapkan apabila sejumlah komponen pembelajaran tidaklah lengkap. Nah, komponen yang dimaksud di sini, adalah salah satunya media pembelajaran. Kenapa media pembelajaran memiliki peran penting dalam proses belajar mengajar?

Tentu jawabannya akan merujuk pada kondisi negara kita yang sudah mulai melek dengan kecanggihan teknologi terkini. Di mana proses belajar mengajar tidak seperti zaman dulu yang terkesan jadul dan monoton. Guru menyampaikan materi, sementara siswa menyimak, lalu mengerjakan tugas sesuai perintah.

Untuk sekarang, metode seperti yang disebutkan tidak sangat relevan diterapkan pada siswa yang sudah merasakan kecanggihan teknologi cukup pesat. Setidaknya, guru dituntut lebih kreatif dan inovatif dalam mengajar. Di sinilah peran

penting dari media pembelajaran. Oleh karena itu, bisa dikatakan media tak sekadar menjadi alat bantu pembelajaran. Selain tujuannya membuat pembelajaran lebih menarik, kedudukan media menjadi bagian integral dari proses pembelajaran (Nurrita, 2018).

12.2 Pentingnya Mengembangkan Media Pembelajaran

Kemajuan teknologi secara tidak langsung menuntut sumber daya manusia untuk keluar dari zona nyaman, tak terkecuali di bidang pendidikan. Seperti halnya sekarang ini, banyak sekolah yang mewajibkan para guru untuk membuat metode pembelajaran menarik agar siswa lebih senang belajar di kelas. Guru pun harus lebih kreatif menciptakan media ajar supaya materi yang ingin disampaikan pada siswa tersampaikan dengan baik (Miftah, 2013).

Tak hanya itu saja, peran dari media pembelajaran sendiri jika diaplikasikan dalam kelas adalah sebagai penentu keberhasilan pembelajaran itu sendiri. Misal, siswa yang memiliki ketertarikan pada teknologi, maka guru sebaiknya membuat media pembelajaran yang lebih dominan dengan teknologi, seperti MS. Power Point yang didesain dengan menambahkan animasi gerak di dalamnya.

Dengan begitu bisa dipastikan bahwa siswa penyuka teknologi akan menyerap lebih cepat terkait materi yang disampaikan oleh guru. Tetapi dari sini muncul pertanyaan baru lagi, yaitu bagaimana dengan siswa yang masih cukup gagap teknologi karena dari lingkungan keluarga juga belum memfasilitasi?

Nah, di sinilah peran 'guru kreatif dan inovatif' untuk memberikan media pembelajaran yang bisa ditangkap oleh semua siswa yang berbeda-beda tipe belajarnya. Karena kembali lagi pada definisi dari media pembelajaran, yakni media untuk menyampaikan pesan, media yang berfungsi sebagai alat bantu menyampaikan informasi bermanfaat.

Agar lebih memahami tentang media pembelajaran, mungkin cukup penting untuk diulas tentang alasan kenapa

media pembelajaran penting untuk dikembangkan? Ada beberapa poin yang perlu digarisbawahi bahwa mengembangkan media pembelajaran era digitalisasi ini sangat penting, antara lain:

1. Bahan pengajaran lebih jelas sehingga siswa mudah memahami serta menguasai materi dalam proses belajar mengajar dengan baik
2. Pembelajaran lebih menarik sehingga mampu mendorong siswa lebih mencintai pelajaran
3. Adanya media pembelajaran yang inovatif membuat siswa berinisiatif untuk mencari sumber valid atas materi yang telah dipelajari di kelas
4. Proses belajar mengajar lebih efisien karena materi yang disampaikan langsung pada pokok pembahasan
5. Mampu meningkatkan motivasi belajar siswa
6. Memberikan pengalaman '*learning by doing*' pada siswa sehingga siswa lebih interaktif berdiskusi
7. Dengan adanya media pembelajaran yang menggunakan metode terkini mendorong siswa memahami materi secara menyeluruh
8. Siswa dan guru sama-sama terlibat dalam proses pembelajaran di kelas sehingga suasana kelas tidak monoton
9. Media pembelajaran yang berkembang mengikuti tren digital bisa meningkatkan konsentrasi siswa

12.3 Fungsi Penggunaan Media Pembelajaran Media Pembelajaran

Pada umumnya, poin penting dari media pembelajaran adalah sebagai:

- Alat bantu pembelajaran
- Alat penyalur informasi dalam pembelajaran
- Alat penguatan
- Sebagai wakil guru dalam penyampaian materi lebih jelas, teliti dan menarik

Dengan melihat empat poin di atas sehingga bisa disimpulkan para pendidik akan lebih tahu apa fungsi dari penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar

mengajar. Saya akan merangkum fungsi media pembelajaran menurut beberapa ahli berikut ini (Miftah, 2013).

Menurut Wina Sanjaya dalam Nurrita (2018), ada 5 fungsi media pembelajaran yang wajib diketahui oleh para pendidik, yaitu:

1. Fungsi komunikatif

Media pembelajaran berfungsi sebagai alat komunikasi antara pendidik dan siswa dalam penyampaian materi supaya lebih mudah dipahami, jelas, dan bermakna. Harapannya, di sini tidak terjadi *miss communication* antara penyampai pesan dan penerima pesan.

2. Fungsi Motivasi

Media pembelajaran mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Sebab peran pendidik di sini membuat bahan ajar lebih menarik dan kreatif di mana tujuannya adalah agar siswa lebih bergairah mempelajari materi yang disampaikan pendidik di kelas

3. Fungsi Kebermaknaan

Penerapan media pembelajaran di dalam kelas sejatinya menjadikan proses belajar mengajar lebih bermakna. Siswa tidak hanya menerima materi dari guru, tetapi juga bisa belajar menganalisa dan mencipta.

4. Fungsi Menyamakan Persepsi

Sebuah pembelajaran terkesan membosankan akibat tidak adanya persamaan persepsi antara guru yang menyampaikan materi dengan siswa yang menerima materi. Nah, peran adanya pengaplikasian media pembelajaran yang wajib digunakan oleh guru dalam proses belajar mengajarnya adalah tak lain agar siswa memiliki pandangan yang sama terhadap materi yang disampaikan oleh guru.

5. Fungsi Individualitas

Dalam satu ruangan kelas berisi beragam karakter siswa. Yang tentunya memiliki tipe gaya belajar berbeda. Dengan adanya media pembelajaran, setidaknya bisa menaungi seluruh tipikal siswa.

Sementara menurut Mc Kown dalam bukunya yang berjudul *Audio Visual Aids to Instruction* menyatakan bahwa ada 4 fungsi media pembelajaran, antara lain:

1. Mengubah Titik Berat Pendidikan Formal

Media pembelajaran berfungsi menjadikan suasana belajar lebih asyik. Misal saja pembelajaran yang biasanya abstrak, dengan adanya media pembelajaran yang kreatif terlihat lebih konkret. Tak hanya itu, pembelajaran yang mungkin saja lebih mengarah pada teoretis bisa berubah menjadi fungsional praktis dengan media pembelajaran yang menarik.

2. Membangkitkan Motivasi Belajar

Tak dimungkiri jika karakter siswa era digital cenderung menyukai pembelajaran yang menghibur dan menyenangkan di kelas. Sehingga guru masa kini wajib membuat media pembelajaran yang menarik perhatian siswa supaya motivasi belajarnya meningkat.

3. Memahamkan Materi

Fungsi dari media pembelajaran yang ketiga lebih mengarah pada tujuan untuk memberikan kejelasan pada siswa agar lebih mudah menyerap materi yang diberikan oleh guru.

Berbeda lagi dengan pendapat yang dikemukakan oleh Sudjana, yang menurutnya fungsi dari media pembelajaran itu mengusung 3 poin penting, yakni:

1. Sumber Ajar yang Jelas

Media digunakan guru untuk memperjelas materi. Tujuannya, materi diberikan bersifat padat, tidak bertele-tele.

2. Alat untuk Mengkaji Suatu Masalah

Fungsi dari media pembelajaran bukan sekadar untuk alat mengajar. Akan tetapi media pembelajaran difungsikan sebagai mengkaji suatu masalah. Guru menyajikan persoalan dan siswa diajarkan untuk mencari solusi dari masalah tersebut.

3. Sumber Belajar Siswa

Disebutkan bahwasanya media pembelajaran sebagai alat belajar siswa. Maka di sini media tersebut dijadikan bahan-

bahan yang bisa dipelajari, baik individual maupun kelompok.

Selain pendapat para ahli di atas, menurut Gerlach dan Ely, dalam Daryanto (2013) jika diartikan fungsi media pembelajaran secara umum bertujuan untuk memperkuat kemampuan penyampaian pengajar sekaligus penerimaan siswa. Yang dirangkum kembali secara khusus menjadi 3 poin utama, yaitu:

1. Kemampuan Fiksatif

Ada tiga fungsi penting media pembelajaran, yaitu menangkap, menyimpan, dan menampilkan kembali suatu objek. Artinya, media pembelajaran bisa berupa gambar atau rekaman yang bisa disimpan dan diperlihatkan kembali saat dibutuhkan.

2. Kemampuan Manipulatif

Sejatinya media pembelajaran tidak ada aturan baku karena sewaktu-waktu bisa mengalami perubahan sesuai kebutuhan.

3. Kemampuan Distributif

Era digital dapat menjadikan media pembelajaran bisa tersebar luas dengan cara mudah. Anda bisa membuat media pembelajaran berupa video atau gambar yang bisa disebarluaskan di media online.

12.4 Prinsip Penerapan Media Pembelajaran

Penting diketahui bahwa tujuan dari media pembelajaran memang supaya materi yang disampaikan oleh guru akan dipahami sekaligus dimengerti oleh siswa. Namun berdasarkan beberapa survey di lapangan, nyatanya media pembelajaran tidak akan berfungsi dengan baik apabila guru tidak dapat menggunakan media pembelajaran dengan semestinya. Untuk itu, guru harus memilih media yang tepat sekaligus menguasainya sesuai dengan prinsip media pembelajaran itu sendiri.

Hal tersebut di atas pernah diungkapkan oleh Jailani dan Hamid, bahwa prinsip dalam media pembelajaran penting diperhatikan, antara lain:

1. Ada dana dan tenaga yang mendukung berjalannya media pembelajaran agar lebih efektif
2. Media pembelajaran dibuat secara fleksibel, artinya media tersebut praktis bisa diterapkan di mana saja dan kapan saja sekalipun ada sedikit kendala dalam praktiknya
3. Media pembelajaran yang bisa digunakan dalam waktu jangka panjang, artinya baik guru maupun pihak sekolah harus memiliki prinsip media pembelajaran yang efektif adalah bahan-bahan yang disajikan menghabiskan biaya banyak, tetapi awet.
4. Tersedianya sumber tempat

Berbeda dengan pendapat dua ahli di atas, bahwa menurut Yohana pemilihan media hendaknya dilihat dari beberapa kriteria, antara lain:

1. Memahami karakter siswa, meliputi latar belakang, kemampuan siswa, serta kepribadian siswa sendiri
2. Tujuan belajar tersampaikan, yakni meliputi siswa akan mendapatkan pengetahuan dari hasil belajar menggunakan media pembelajaran, penanaman konsep, dan pembentukan sikap
3. Prinsip lainnya dari media pembelajaran adalah ketersediaan tenaga, waktu, serta fasilitas pendukung
4. Guru wajib memahami potensi media pembelajaran yang dibuat, sehingga guru diwajibkan untuk mengetahui ciri-ciri dari media lebih luas dibanding siswanya

Sedangkan Prasatya mengungkapkan bahwa prinsip pemilihan media pembelajaran hanya terangkum dalam 6 poin penting, yaitu:

1. Biaya terjangkau
2. Metode pembelajaran dan media yang digunakan guru telah sesuai
3. Praktis
4. Tujuan media pembelajaran harus berdasarkan kurikulum pendidikan yang sudah ditetapkan
5. Media pembelajaran harus ditinjau keefektifannya sesuai dengan karakter siswa, aturan kurikulum serta sarana
6. Kemampuan guru dan siswa

Kesimpulannya, pada dasarnya teori-teori di atas hanya merujuk pada media pembelajaran praktis dan mudah dipahami oleh guru dan siswa, kemampuan biaya sekolah, serta keahlian guru. Guru sangat disarankan ahli sekaligus mahir dalam menerapkan media pembelajaran dengan metode yang memang benar-benar dikuasai agar tujuan pembelajaran tercapai secara maksimal.

12.5 Langkah-langkah Mendesain Media Pembelajaran

12.5.1 Perangkat dan Klasifikasi Media Pembelajaran

Sebelum menyusun media pembelajaran ada baiknya kita mengenal apa itu perangkat media pembelajaran apa saja. Diantaranya adalah bahan media, peralatan seperti papan tempel, film slide, kamera dan lain sebagainya. Selain itu kita juga membutuhkan perangkat berupa *software* dan juga *hardware* (Daryanto, 2013).

Adapun klasifikasi media pembelajaran akan dipaparkan berdasarkan pendapat para ahli, yang pertama adalah menurut Wilbur Schramm yang menggolongkan media menjadi tiga kelompok, yakni media rumit, media yang mahal dan media sederhana. Ia juga menambahkan jenis media berdasarkan luasnya daya tangkap media, yaitu jenis liputan luas dan serentak, seperti TV, Radio; jenis lingkup terbatas dalam satu ruang saja, contohnya video, slide, atau film; dan jenis lingkup individual yang berupa buku, modul atau program komputer (Daryanto, 2013).

Sementara itu Allen membagi media pembelajaran dalam 9 kelompok, yakni jenis visual diam, film, televisi, objek tiga dimensi, rekaman, materi pelajaran berupa program, demonstrasi, buku teks/buku cetak, dan presentasi lisan. Selain mengelompokkan jenis media pembelajaran, menurut Allen setiap jenis media memiliki tujuan yang berbeda. Jadi, ketika kita akan membuat suatu media pembelajaran harus sesuai dengan tujuan akhir pembelajaran yang kita inginkan agar tidak timpang.

Pemilihan media pembelajaran juga harus sesuai dengan materi, kemampuan dan karakter siswa, sehingga hasil akhir pembelajaran akan lebih efektif dan efisien.

Jenis media pembelajaran sendiri terdiri dari 2 jenis yakni model dua dimensi, seperti media grafis (gambar, sketsa, karikatur/kartun, peta, dll); media papan (papan tulis, *white board*, papan flanel, dll); dan media cetak (koran, majalah, buku, ensiklopedi, dll), dan model media tiga dimensi adalah media yang memiliki wujud baik itu tiruan atau asli ciptaan Tuhan, model ini memiliki lebih banyak kelebihan dibanding media dua dimensi (Hasan, 2021).

Banyak media pembelajaran yang bisa digunakan oleh para pendidik. Apalagi sekarang ini zaman teknologi semakin berkembang, sehingga cukup memudahkan pendidik untuk menerapkan media pembelajaran dari beragam aspek. Sayangnya, sekalipun teknologi sudah maju tetapi media pembelajaran masih cukup tidak diperhatikan.

Oleh karena itu, penting bagi pendidik untuk mengetahui jenis-jenis media pembelajaran apa saja yang bisa dijadikan bahan pendukung supaya pembelajaran menarik sekaligus siswa lebih termotivasi semangat belajar.

1. Media Audio

Media Audio ini berfungsi menyalurkan informasi pembelajaran melalui audio. Di sini siswa diminta untuk mengasah pendengaran untuk memahami media pembelajaran yang diberikan oleh guru. Media pembelajaran audio ini meliputi radio, tape recorder, telepon, laboratorium bahasa.

2. Media Visual

Media visual identik mengandalkan indera penglihatan. Jenis media ini lebih cenderung menampilkan media pembelajaran dalam bentuk visual dengan menggunakan alat proyeksi atau proyektor. Guru memberikan informasi atas materi yang mau disampaikan dalam bentuk media visual diam dan media

visual gerak. Apa itu media visual diam dan media visual gerak?

- a. Media visual diam meliputi foto, ilustrasi, flashcard, gambar pilihan, potongan gambar, film bingkai, film rangkai, OHP, Grafik, bagan, diagram, poster, peta, dan lainnya.
- b. Media visual gerak, seperti gambar-gambar proyeksi bergerak (film bisu contohnya)

3. Media Audio Visual

Media pembelajaran audio visual berupa media yang menampilkan suara atau gambar. Berdasarkan karakteristiknya, jenis media audio visual ini dibagi menjadi dua, yakni media audio visual diam dan media audio visual gerak.

- a. Media audio visual, yaitu TV diam, film rangkai bersuara, halaman bersuara, buku bersuara.
- b. Media Audio visual gerak, yaitu Film TV, TV, Film bersuara, gambar bersuara.

4. Media pembelajaran Microvideo

Media pembelajaran microvideo ini mengikuti perkembangan digital saat ini di mana metode belajarnya fokus pada video instruksional pendek yang difokuskan pada topik yang sempit berupa rangkaian video

5. Media Pembelajaran Tutorial

Tutorial atau lebih dikenal dengan how to juga bisa lebih mudah dipahami jika menggunakan media pembelajaran berupa video. Pendidik bisa menyajikan video singkat berdurasi 2-10 menit, lalu siswa bisa diminta untuk mengulas kembali.

6. Media Pembelajaran Animasi

Penggunaan animasi untuk media pembelajaran menjadikan suasana belajar yang menyenangkan. Pendidik cukup membuat video riil ditambah dengan animasi. Pada jenis media ini, meskipun tema pembelajarannya rumit sangat bisa disederhanakan

melalui penjelasan detil tetapi cara penyampaiannya jelas dan mudah

Apa pun jenis media pembelajaran yang digunakan, hal penting yang perlu diperhatikan adalah kenali siapa peserta didik kita dan karakteristik perkembangannya.

12.5.2 Rancangan Penyusunan Desain Media Pembelajaran

Untuk membuat sebuah desain media pembelajaran yang baik dan efektif, maka terlebih dahulu pendidik membuat rancangan atau *outline* supaya desain menjadi lebih terarah. Secara umum rancangan tersebut dapat disusun seperti berikut ini:

1. Mengidentifikasi karakteristik siswa dan kebutuhannya. Tentu akan berbeda kebutuhan siswa SD dengan siswa SMA. Untuk membuat media pembelajaran yang sesuai kita butuh informasi kebutuhan siswa hingga gaya belajar mereka.
2. Merumuskan tujuan penggunaan media yang merupakan hasil akhir yang diharapkan terjadi pada siswa dapat proses pembelajaran tersebut.
3. Merumuskan materi sesuai dengan tujuan pembelajaran.
4. Merumuskan alat ukur keberhasilan/evaluasi/*post test*

Tabel 6. Contoh penyusunan poin 2, 3 dan 4 untuk mata pelajaran Agama Islam

Tujuan	Materi	Evaluasi
Siswa dapat menyebutkan 5 jenis ibadah maghdah dalam Islam	Jenis ibadah dalam Agama Islam	Sebutkan apa saja contoh ibadah maghdah yang sering dilakukan sehari-hari?
Siswa dapat mengingat syarat dan rukun shalat fardhu	Tatacara dan rukun shalat fardhu	Sebut dan urutkan rukun shakat fardhu!
Siswa mampu menuliskan 6 rukun iman	Iman dan Islam	Sebutkan 6 rukun iman!

5. Menyusun Garis Besar Program Media (GBPM), dalam hal ini pembuatan GBPM sama dengan saat guru membuat RPP/ Silabus dengan menambahkan media pembelajaran apa yang akan digunakan sesuai dengan materi.
6. Penulisan naskah/narasi media, entah itu berupa narasi audio maupun video.
7. Uji coba media.
8. Revisi dan penyempurnaan.
9. Pembuatan Media Pembelajaran.

Keberhasilan dalam menyusun dan membuat media pembelajaran tidak terlepas dari kerjasama antar guru, siswa, dan sarana/prasarana sekolah/lembaga. Media ini pun nantinya diharapkan memiliki daya pakai yang panjang sehingga dapat terus menerus diaplikasikan pada setiap siswa di tahun ajaran yang berbeda. Tentunya sebagai pengajar kita juga harus siap melakukan modifikasi dan inovasi agar media tersebut tidak mati termakan usia dan zaman.

Selain dibutuhkan ketekunan dan keuletan, perlu kesabaran serta ketelitian pula agar dapat menciptakan sebuah media pembelajaran yang baik dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Penerapannya pun membutuhkan proses panjang agar sebuah media pembelajaran mampu memberi pengaruh besar pada siswa, tentu tidak bisa secara instan. Itulah mengapa selain kualitas media, aspek penguasaan guru terhadap media juga diperlukan agar usaha pembuatannya tidak sia-sia.

BAB 9

PROSEDUR PEMILIHAN MEDIA PEMBELAJARAN

9.1 Pendahuluan

Media pembelajaran merupakan sesuatu yang dapat menyampaikan pesan, merangsang pikiran, perasaan dan akan mendorong terjadinya proses pembelajaran. Kali ini dengan adanya tulisan ini memiliki tujuan untuk menganalisis bobot kriteria pemilihan media pembelajaran pada mata pelajaran yang termasuk pendidikan karakter di perguruan tinggi.

Metode yang digunakan adalah pembobotan melalui metode *Analytical Hierarchy Process*, perhitungan data yang diperoleh berdasarkan hasil Focus Group Discussion. Hasil analisis menunjukkan pengurutan prioritas dari kriteria terpenting yang terdiri dari kesesuaian tujuan pembelajaran, metode pembelajaran, keadaan peserta, ketersediaan, dan efisiensi.

Orang-orang telah memperdebatkan pilihan media yang tepat untuk pelatihan maritim sejak bermigrasi secara online. Apakah simulasi lebih unggul? Teks? Video? Bagaimana dengan bermain game online? Semua item ini berpotensi menjadi instrumen yang sangat berguna dalam pelatihan kelautan. Masing-masing memiliki kelebihan dan kekurangan, dan pilihan ideal belum tentu yang paling jelas.

Tulisan kali ini ditujukan dengan sengaja ingin berbagi pengetahuan tentang prosedur pemilihan media pembelajaran untuk kegiatan mengajar belajar saat ini.

9.2 Cara Memilih Prosedur Pemilihan Media Pembelajaran

Saat memilih media, ada banyak faktor yang perlu dipertimbangkan. Salah satu faktor yang paling penting untuk dievaluasi adalah efektivitas dan biaya sekolah. Dalam posting pertama seri ini, kami membahas biaya.

Mari kita tambahkan pengingat bahwa memperbarui konten instruksional dapat memakan waktu. Ini terutama berlaku untuk konten yang perlu sering diperbarui. Kemungkinan media tingkat lanjut menghasilkan biaya perawatan yang jauh lebih tinggi (yaitu teks mudah diperbarui, video lebih mahal).

Kami tidak ingin menyiratkan bahwa biaya adalah satu-satunya faktor yang perlu dipertimbangkan ketika memilih media pembelajaran. Mengabaikannya, di sisi lain, akan menghasilkan konten dengan umur simpan yang pendek. Ini akan mengakibatkan pemborosan investasi awal Anda. Sumber belajar yang ketinggalan zaman akan mengikis kepercayaan siswa Anda dan menunjukkan bahwa bisnis Anda tidak peduli dengan pelatihan dan keselamatan. Ini sangat penting karena anggaran memadai.

Dengan segala sesuatunya, mari kita ke poin penting: efektivitas pendidikan.

9.3 Tujuan Prosedur Pemilihan Media Pembelajaran

Media yang ideal untuk digunakan ditentukan oleh tujuan pembelajaran Anda. Ada metode lain untuk mengkategorikan tujuan pembelajaran, tetapi ini adalah salah satunya:

1. Asimilasi pengetahuan.

Asimilasi pengetahuan adalah proses kognitif di mana seseorang menggabungkan pengamatan, konsep, atau pengalaman baru ke dalam skema atau pola mental saat ini. Asimilasi dianggap sebagai proses kognitif yang menggabungkan dan mengkategorikan peristiwa atau

rangsangan baru ke dalam skema yang sudah ada sebelumnya.

2. **Memahami sebuah konsep.**

Memahami konsep memerlukan usaha untuk menjelaskan bagaimana sesuatu bekerja. Ini berisi fakta-fakta yang akan membantu Anda memahami bagaimana, katakanlah, sebuah peralatan bekerja.

3. **Lakukan pekerjaan (tugas).**

Melakukan pekerjaan itu sama dengan mencoba mengajari seseorang bagaimana melakukan sesuatu dengan aman dan efektif.

Biasanya mudah untuk mengidentifikasi tujuan pembelajaran mana yang diperlukan untuk mengajarkan kompetensi yang harus dimiliki peserta didik Anda. Banyak kompetensi memerlukan pencapaian lebih dari satu tujuan ini.

9.4 Teknik dalam prosedur pemilihan media pembelajaran

Menurut Abidin (2016), Teknik Pemilihan Media Pembelajaran, media pembelajaran tidak harus menentukan kriteria tertentu yang harus diperhatikan dalam pemilihan media pembelajaran, seperti berikut ini:

1. Kesesuaian dengan tujuan (*instructional goals*)

Oleh karena itu, mengetahui tujuan pembelajaran apa yang ingin dicapai dalam suatu kegiatan pembelajaran menjadi penting. Kemudian dapat ditentukan media mana yang paling cocok untuk mencapai tujuan tersebut.

2. Kesesuaian dengan materi pembelajaran (*instructional content*)

Topik atau studi apa yang akan dibahas dalam program pembelajaran? Faktor lain yang perlu dikaji, berdasarkan substansi atau materi pelajaran, adalah kedalaman materi yang harus disebarluaskan, sehingga kita dapat menentukan media mana yang paling cocok untuk menyebarkan materi.

3. Kesesuaian dengan karakteristik pembelajar atau siswa.

Dalam situasi ini, media harus mengenali sifat/karakteristik siswa/guru. Seorang guru, misalnya, tidak akan menggunakan media video atau film, meskipun media ini secara luas dianggap bermanfaat ketika diajarkan kepada siswa tunanetra.

4. Kesesuaian dengan teori

Pertimbangan teoretis harus memandu pemilihan media. Media yang mereka pilih tidak dipilih karena hasrat mereka yang menyayat hati terhadap media yang menurut mereka paling disukai dan dinikmati. Pemilihan media juga lebih dari sekedar sarana pengalih perhatian atau kesenangan. Ini harus menjadi elemen penting dari keseluruhan proses pembelajaran, dengan tujuan meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran.

5. Kesesuaian dengan kondisi lingkungan, fasilitas, dukungan, biaya, dan waktu yang tersedia.

Sebaik apapun suatu media, akan kurang efektif jika tidak didukung dengan fasilitas dan waktu yang memadai. Jika ingin memilih media, juga terkait dengan pengguna atau kegunaannya, dalam hal ini guru; jika guru tidak memiliki kemampuan untuk menggunakan media dengan baik, semua fasilitas lainnya akan sia-sia. Selain itu, ada teknik di sini, dan kami memiliki perasaan yang layak tentang kriteria prosedur pemilihan media pembelajaran. Pemilihan media tidak dilakukan secara khusus, berdasarkan kriteria yang ditentukan. Baik pilihan jenis media maupun topik yang akan dimediasi akan memiliki dampak jangka panjang yang tidak kita inginkan di masa depan jika kita sedikit salah pada saat pemilihan.

Menurut Falahudin (2014), ada banyak pertanyaan yang harus dijawab sebelum membuat keputusan memilih media tertentu. Secara umum kriteria yang harus diperhatikan dalam pemilihan media pembelajaran adalah:

1. Tujuan

Media yang digunakan sesuai dan melengkapi tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Apakah tujuan ini

termasuk dalam domain kognitif, emosional, atau psikomotorik, atau campuran dari semuanya?

Apa bentuk rangsangan sensorik yang diprioritaskan: penglihatan, pendengaran, atau kombinasi keduanya? Apakah perlu memiliki gerakan visual yang cukup atau keheningan jika itu visual? Penjelasan pertanyaan ini akan membawa kita ke beberapa jenis media, seperti media audio, visual diam, visual gerak, audio visual gerak, dan sebagainya.

2. Targetkan pengguna media

Siapa target siswa yang akan menggunakan media tersebut? apa karakteristik mereka, menurut usia mereka? Berapa banyak, apa latar belakang sosial mereka, apa motivasi dan minat mereka untuk belajar? Dll.

Jika kita bertanya tentang kriteria tersebut, media yang kita atau kita hampir pasti tidak akan banyak membantu. Mengapa? Karena, pada akhirnya, audiens (peserta didik) inilah yang akan diuntungkan dari media yang kita pilih. Akibatnya, media harus menyesuaikan diri dengan keadaan.

3. karakteristik media

Apakah Anda perlu memahami fitur-fitur media? Apa keuntungan dan kerugiannya, dan apakah media yang kita gunakan sesuai dengan tujuan kita? Kita tidak akan dapat memilih media dengan tepat jika kita tidak memahami fitur masing-masing media.

Karena memilih pada hakekatnya adalah perbandingan mana yang lebih baik dan lebih cocok dari yang lain. Oleh karena itu, sebelum memutuskan jenis media tertentu, pahami secara menyeluruh fitur-fitur media tersebut.

4. Waktu

Waktu mengacu pada berapa lama waktu yang dibutuhkan untuk mendapatkan atau menghasilkan media yang telah kita pilih, serta berapa banyak waktu yang kita miliki/apa yang kita miliki, apakah cukup? Berapa lama

waktu yang dibutuhkan untuk menyampaikan media dan berapa banyak waktu yang tersedia untuk pembelajaran?

Kita tidak punya cukup waktu untuk memilih media yang layak, jadi tidak ada gunanya. Jangan sampai dikatakan bahwa materi yang kita buat membutuhkan waktu lama untuk dibuat, tetapi ketika digunakan untuk mengajar, kita merasa kekurangan waktu.

5. Biaya

Penggunaan media untuk meningkatkan efisiensi dan kemanjuran pembelajaran. Mengapa kita menggunakan media jika hasilnya tidak ada artinya? Alhasil, faktor biaya menjadi pertimbangan yang harus diperhatikan.

Berapa banyak uang yang kita perlukan untuk membuat, membeli, atau menyewa media? Bagaimana kita menghitung biaya / berapa biaya untuk memenuhi tujuan pembelajaran?

Apakah tidak mungkin jika tujuan pembelajaran tetap dapat terpenuhi tanpa penggunaan media? Apakah ada pilihan media lain yang lebih murah tetapi tetap memenuhi tujuan pembelajaran? Media yang mahal tidak selalu lebih berhasil memenuhi tujuan pembelajaran dibandingkan dengan media dasar dan murah.

6. ketersediaan

Bukankah media yang kita gunakan ada di mana-mana di sekitar kita, baik di sekolah maupun di pasar? Apakah ada keterampilan, waktu, tenaga, dan sumber daya untuk membuatnya sendiri jika perlu? Apakah ada cara untuk menampilkannya di kelas jika ini masalahnya? Misalnya, untuk menyampaikan mufrodah bahasa Arab kepada anak-anak di usia muda, yang lebih efisien dikomunikasikan melalui media visual.

7. Konteks Penggunaan

Konteks penerapannya dapat ditemukan dalam kondisi dan taktik bagaimana media akan digunakan. Misalnya, apakah ditujukan untuk studi individu, kelompok kecil, kelompok besar, atau massal? Dalam skenario ini, kita harus menguraikan strategi pembelajaran umum yang akan

kita gunakan selama proses pembelajaran untuk menggambarkan konteks penggunaan media dalam pembelajaran.

8. Kualitas Teknis

Kriteria ini banyak digunakan untuk memilih/membeli media, seperti audio, video, program visual yang sudah jadi, atau media cetak lainnya. Apakah kualitas teknis media baik, dan apakah visualnya jelas, menarik, dan sesuai? Apakah suaranya jernih dan enak untuk didengarkan? Jangan menggunakan media hanya karena Anda ingin; jika tidak, kita akan terpaksa menggunakan media berkualitas rendah.

9.5 Langkah – Langkah dalam Prosedur Pemilihan Media Pembelajaran

Prosedur Pemilihan Media Pembelajaran Pendekatan terdiri dari enam komponen besar.

- Mengetahui pesan apa yang ingin disampaikan adalah tujuan pembelajaran.
- Harus dapat menentukan apakah media ditujukan untuk tujuan pendidikan.
- Harus ditentukan apakah taktik psikomotorik atau kognitif yang berhasil akan digunakan untuk merangsang kegiatan belajar.
- Dapat memilih media yang tepat dari kelompok yang cocok untuk pendekatan yang akan dipilih dengan mempertimbangkan berbagai faktor.
- Melakukan pemeriksaan kedua terhadap kekuatan dan kesalahan media yang dipilih, dan jika perlu, memperkenalkan kembali opsi saat ini
- Bagaimana pengembangan media dan perencanaan produksi bekerja?

9.6 Faktor - Faktor Yang Memengaruhi Diadakannya Prosedur Pemilihan Media Pembelajaran

9.6.1 Tujuan Prestasi Siswa

Rencana peningkatan sekolah Anda sangat penting untuk pemilihan teknologi ruang kelas. Ada beberapa solusi hebat untuk meningkatkan kinerja dan mencapai hasil. Misalnya, grafik kalkulator dan probeware secara visual dapat memperkaya pelajaran dan memberikan umpan balik langsung dalam kursus matematika dan sains, dan guru membaca dapat menggunakan kamera dokumen, papan tulis interaktif, perangkat lunak, dan situs web untuk meningkatkan keterampilan literasi.

9.6.2 Pertimbangan Anggaran

Pertimbangkan sumber pendanaan Anda dan ketersediaannya. Alokasi dana satu kali membutuhkan pemilihan teknologi dengan umur yang panjang. Tetapi teknologi dapat diganti lebih sering jika dana tersedia secara berulang. Jangan lupa menganggarkan untuk pengembangan profesional, dukungan teknologi, infrastruktur, perkuatan ruang kelas dan instalasi.

9.6.3 Akses yang Merata

Semua siswa, staf, dan pemimpin harus memiliki “akses yang kuat dan andal ke teknologi dan sumber daya digital saat ini dan yang sedang berkembang.” Akses universal dapat dicapai dengan infrastruktur yang membawa konektivitas ke semua ruang belajar, atau dengan melengkapi semua ruang belajar dengan kamera dokumen dan proyektor.

9.6.4 Kondisi Kelas

Pertimbangkan kapasitas teknologi ruang kelas Anda. Untuk rasio komputer-siswa 1 banding 4 atau inisiatif notebook, pastikan ada cukup real estat dan kapasitas

listrik di dalam kelas. Juga, periksa lokasi *outlet* listrik; jika komputer penuh sesak di sepanjang satu dinding, siswa tidak akan memiliki ruang untuk bekerja dalam kelompok kecil.

Jika Anda mempertimbangkan proyektor dan kamera dokumen atau papan tulis interaktif, bagaimana Anda akan mengatur kabel agar siswa tidak tersandung? Apakah ada ruang di dinding depan untuk papan tulis interaktif? Masalah-masalah ini memerlukan pemikiran yang diberikan pada dampak pada praktik terbaik kelas instruksional, gaya mengajar yang bervariasi, pola lalu lintas dan keselamatan selain pertimbangan anggaran.

9.6.5 Keberlanjutan

Tanpa hibah besar atau retribusi teknologi, keberlanjutan mungkin menjadi faktor yang berlaku saat memilih teknologi kelas. Berikut ini adalah daftar indikator keberlanjutan:

- a. Cakupan luas: Teknologi berkelanjutan dapat digunakan untuk pembelajaran siswa, pengembangan profesional, presentasi dewan, dan pertemuan PTA dan komunitas.
- b. Berlaku untuk sebagian besar bidang studi: Teknologi yang dapat digunakan untuk pengajaran di seluruh kurikulum mengurangi kebutuhan akan pelatihan dan dukungan khusus.
- c. Mudah digunakan: Guru akan menggunakan teknologi yang mudah dihubungkan, dihidupkan, dan digunakan langsung dari kotaknya.
- d. Mudah diintegrasikan: Guru tidak memiliki banyak waktu untuk membuat pelajaran berkualitas profesional yang canggih. Teknologi terbaik adalah yang dapat digunakan guru untuk mengubah pelajaran lama menjadi aktivitas yang kaya visual yang menghasilkan hasil kelas atas.
- e. Pelatihan dan dukungan minimal: Penyiapan, pelatihan, dan dukungan tahunan harus membutuhkan waktu

kurang dari satu jam, dan teknologi harus mudah dipecahkan oleh guru.

- f. Tahan uji waktu: Solusi berkelanjutan masih digunakan untuk memenuhi tujuan awalnya lima tahun atau lebih setelah pembelian. Mereka dapat terus diperbarui dengan perangkat lunak dan driver baru (biasanya gratis) yang ditemukan di Internet.

9.7 Tips Memilih Media Pembelajaran

Menurut Gerlach dalam Kustandi dan Sutjipto (2016), media pembelajaran dapat berbentuk individu atau pengalaman pribadi selain benda dan instrumen. Sehingga siswa dapat belajar melalui pengalamannya sendiri dengan mengembangkan kemampuannya dan mengubah perilakunya menjadi lebih baik.

Beberapa tips dalam memilih media pembelajaran:

1. Menyesuaikan Jenis Media Terkait dengan Materi Kurikulum

Sangat penting untuk memperhatikan jenis materi pelajaran yang terkandung dalam kurikulum yang dianggap perlu didukung oleh media pembelajaran ketika memilih jenis media yang akan dikembangkan atau diadakan. Kemudian dilakukan kajian untuk menentukan jenis media yang tepat untuk menyajikan materi topik yang dimaksud.

Misalnya, di kelas bahasa Inggris, media kaset audio lebih dapat digunakan untuk keterampilan menyimak atau mendengarkan (contoh: heat vs hit). Media cetak lebih tepat untuk mengembangkan keterampilan menulis dan tata bahasa. Sementara itu, media video akan lebih ideal untuk mengajarkan siswa bagaimana menggunakan organ tertentu untuk mengucapkan kata atau kalimat (pelafalan).

2. Keterjangkauan dalam Pembiayaan

Ketersediaan anggaran yang ada juga harus diperhatikan dalam pengembangan atau pengadaan media pembelajaran. Jika guru berkewajiban untuk membuat materi pembelajaran mereka sendiri, penting untuk mengevaluasi apakah ada rekan guru yang memiliki

keahlian dan keterampilan yang diperlukan. Jika tidak, sangat penting untuk menyelidiki berapa biaya untuk memproduksi media.

3. Tersedianya perangkat keras untuk penggunaan media pembelajaran

Sebuah media tidak akan bermanfaat dalam merencanakan dan membangun media yang kompleks jika tidak didukung dengan ketersediaan peralatan kelas. Apa artinya memiliki akses ke sumber belajar online jika tidak ada komputer atau akses internet di sekolah yang juga didukung oleh Jaringan Area Lokal (LAN)?

Di sisi lain, pemilihan media pembelajaran dasar (seperti media kaset audio) untuk direncanakan dan dikembangkan akan sangat menguntungkan karena peralatan/fasilitas yang akan digunakan, selain dari sumber daya, sudah tersedia di sekolah atau mudah diperoleh di sekolah. Komunitas. Apa yang diperlukan untuk menjalankan peralatan penggunaan media sederhana ini juga sangat sederhana: hanya baterai kering..

4. Tersedianya Media Pembelajaran di Pasar

Karena iklan dan demonstrasi, misalnya, sangat mengesankan/menarik/menjanjikan, sekolah langsung tertarik untuk membeli sumber belajar yang disajikan. Namun, sebelum membeli media pembelajaran (program), sekolah harus terlebih dahulu membeli perangkat keras.

Setelah pembelian perangkat penggunaan media pembelajaran, diketahui ada atau tidak pasti cara pengoperasian perangkat, penggunaan media pembelajaran untuk media pembelajaran akan diadakan. Selanjutnya materi pembelajaran (program) sulit ditemukan di pasaran karena harus dipesan terlebih dahulu untuk jangka waktu tertentu.

Isi materi pelajaran dalam media pembelajaran yang telah disusun dan dipelajari dengan demikian mungkin sangat sedikit kaitannya dengan kebutuhan siswa (sangat dangkal). Di sisi lain, ada kemungkinan materi yang dikemas dalam media pembelajaran cocok untuk

membantu siswa dalam memahami materi pelajaran dengan lebih baik. Namun, media pembelajaran ini sulit didapat di pasaran.

5. Kemudahan Penggunaan Media Pembelajaran

Faktor lain yang perlu dipertimbangkan ketika mengembangkan atau membeli materi pembelajaran adalah kemudahan guru atau siswa dapat menggunakannya. Akan menjadi tidak efektif jika media pembelajaran yang dikembangkan oleh mereka atau dikontrak untuk produksi sulit digunakan, baik bagi guru maupun siswa. Media yang dibuat atau dibeli hanya akan ditampilkan di sekolah.

Selain itu ada beberapa model dalam prosedur pemilihan media pembelajaran. As-Syifa (2018) mengatakan sebagai berikut:

Setiap kegiatan pasti memiliki teknik yang harus diikuti untuk menentukan suatu kegiatan; demikian pula, pemilihan media mencakup banyak prosedur, termasuk:

1. Diagram alir model

Model ini menggunakan sistem eliminasi dalam pengambilan keputusan pemilu. Model flowchart juga digunakan untuk memudahkan pemilihan akhir media pembelajaran. Dalam model ini, pemilihan dilakukan dengan menghilangkan pertanyaan-pertanyaan pada bagan sampai keputusan dibuat untuk membeli media atau tidak.

Misalnya sebuah sekolah meminta film, jika sekolah tersebut sudah memiliki media film, otomatis media film tersebut tidak akan membelinya lagi. Namun ada opsi untuk membeli media lain, jika tidak disetujui karena media tersebut sudah ada di sekolah, maka pembelian tidak akan dilakukan.

Jadi teruskan sampai Anda menemukan media yang sebenarnya tidak dimiliki sekolah tetapi dibutuhkan. Lalu, jika sudah menemukan media yang dipesan, pertanyaan selanjutnya adalah apakah ada dana yang harus dicari? Jika tidak ada dana, maka secara otomatis media pembelajaran akan dibeli untuk pimpinan sekolah.

Namun jika ada dana, langkah selanjutnya adalah meminta media katalog dari toko. Jika perlu, setelah meminta katalog, dapat dilakukan peninjauan terlebih dahulu. Dari mereview media dapat dilakukan evaluasi yang dapat dijadikan keputusan untuk membeli atau tidak.

2. Model matriks

Model ini menunda proses pengambilan keputusan sampai seluruh seleksi dibuat. Model ini digunakan untuk memperkuat pemilihan akhir media pembelajaran. Dalam model sistem ini, variabel digunakan terhadap satu sama lain.

Matriks model ini menggunakan sistem penyesuaian antara satu variabel dengan variabel lainnya secara otomatis, sehingga kita akan mengetahui apakah media tersebut layak untuk dibeli atau tidak. Namun, variabel dalam tabel tersebut dapat diganti dengan tujuan pembelajaran, seperti keterampilan, informasi faktual, sikap, pengenalan visual, dan sebagainya. Dan hasil variabel dengan media tidak termasuk ya atau tidak tetapi termasuk tinggi, sedang atau rendah.

3. Daftar Periksa Model

Model ini juga menanggukhan keputusan seleksi sampai semua kriteria dipertimbangkan. Checklist model yang digunakan untuk mengkaji pemilihan media pembelajaran. Sesuai dengan namanya, sistem pada model ini hanya memberikan tanda dan nilai pada rating media. Dengan format evaluasi, yang kami lakukan cukup mudah, antara lain mengisi data, memilih media yang memberi tanda.

9.8 Kesimpulan

Kegiatan belajar mengajar berbasis media sering dipahami sebagai instrumen yang digunakan untuk membantu siswa memahami suatu mata pelajaran. Pendidik sebagai seseorang yang menyampaikan informasi melalui media ini tentunya harus mempertimbangkan media yang akan digunakan.

Oleh karena itu, sebelum menggunakan media pembelajaran, sebaiknya pilih media pembelajaran yang sesuai dengan mata pelajaran. Dapatkah anda memperhatikan cara memilih media pembelajaran saat memilih media pembelajaran? Apa tips terbaik untuk memilih media pembelajaran, dan faktor apa yang paling penting untuk dipertimbangkan saat memilih media pembelajaran? Apa saja metode pemilihan media pembelajaran? Apa saja kriteria pemilihan media pembelajaran? Dan bagaimana model/prosedur pemilihan media pembelajaran?

Setiap pilihan media memiliki kekuatan dan keterbatasannya masing-masing. Belum tentu media yang lebih mahal atau canggih lebih baik. Dan seperti yang telah dibahas di tulisan sebelumnya, mengombinasikan jenis media hampir selalu menghasilkan hasil pendidikan yang lebih baik. Intinya adalah – gunakan media yang akan melakukan pekerjaan itu, ingatlah bahwa apa pun pilihan yang Anda buat, Anda harus membuat dan juga mempertahankannya.

Pada tulisan berikutnya dalam seri ini saya ingin melihat secara khusus permainan edukatif dan potensinya sebagai alat untuk pelatihan maritim. Jika Anda ingin menerima pemberitahuan email saat tulisan sudah siap, silakan daftar di sini jika Anda belum melakukannya. Sampai saat itu – perahu dengan aman dan berlatih!

Prinsip juga harus diterapkan dalam memilih media pembelajaran. Emosi siswa juga terlibat dalam proses pembelajaran, oleh karena itu guru harus memahami kualitas siswanya. Media yang disesuaikan dengan kekhasan siswa tentunya akan meningkatkan proses belajar mengajar. Berikut ini adalah prinsip-prinsip yang harus diperhatikan seorang guru dalam memilih bahan ajar yang akan digunakan.

BAB 13

MEMPRODUKSI MEDIA PEMBELAJARAN

13.1 PENDAHULUAN

Proses pembelajaran memiliki banyak sarana dan prasarana yang mendukung. Beberapa diantaranya adalah unsur metode dan media pembelajaran. Dua unsur tersebut memiliki keterkaitan satu dengan yang lain. Pemilihan media pembelajaran yang baik dan memiliki tingkat efektif yang tinggi dalam pembelajaran mampu memberikan peran yang positif pada metode pembelajaran yang digunakan. Akan tetapi, tidak hanya dua unsur tersebut yang mampu memberikan pembelajaran yang efektif, ada banyak unsur lain yang mampu memberikan pondasi terhadap efektifnya pembelajaran, seperti tujuan pembelajaran, jenis tugas, respon, dan karakteristik peserta didik. Beberapa unsur lain tersebut juga mampu memberikan dampak yang positif terhadap pembelajaran. Walaupun hal tersebut tidak dapat dipungkiri bahwa pemilihan media pembelajaran menjadi satu faktor utama dalam efektifnya suatu pembelajaran (Budiman *et al.*, 2018).

Pembuatan media pembelajaran adalah suatu kegiatan dan aktivitas untuk membuat ilustrasi pembelajaran yang dapat digunakan secara terus menerus dan diaplikasikan pada kondisi pembelajaran secara umum. Yang harus diperhatikan adalah pembuatan media disini merupakan konstruksi isi media yang mampu memberikan pembelajaran dan penjelasan secara efektif tentang konsep pembelajaran yang akan dijelaskan oleh pendidik. Media pembelajaran dalam hal ini dapat dibedakan menjadi beberapa jenis, yaitu media pembelajaran visual, audio, audio-visual, cetak, elektronik, media dimensi dan yang lain.

Pemilihan media pembelajaran yang baik memberikan peran yang efektif, seperti diantaranya meningkatkan minat, motivasi dan interaksi positif di dalam proses pembelajaran.

Sehingga pembuatan media pembelajaran yang baik dapat memberikan efek positif. Hal ini dapat diartikan bahwa kewajiban pendidik dalam memproduksi media pembelajaran yang efektif dapat meningkatkan hasil belajar peserta didiknya.

Memproduksi media pembelajaran merupakan usaha yang harus dilakukan oleh pendidik untuk menciptakan, mengolah dan menterjemahkan konsep pembelajaran ke dalam media visual maupun non visual yang mampu mentransformasikan konsep ke dalam media tersebut. Berikut akan dijelaskan secara rinci terkait upaya yang dapat dilakukan untuk memproduksi media pembelajaran.

13.2 PRODUKSI MEDIA GAMBAR DAN OHP

13.2.1 Media Gambar Cetak

Pembuatan media pembelajaran berupa gambar cetak dapat dilakukan dari hal yang paling sederhana, sebagai contoh adalah pembuatan rambu lalu lintas dari pensil biasa dan digambar dengan krayon atau alat gambar lainnya. Hal tersebut sudah mampu memberikan ilustrasi media pembelajaran gambar cetak sederhana (Gusmida and Islami, 2017). Produksi media pembelajaran yang semi modern dapat dilakukan dengan mencetak media pembelajaran yang sudah ada dan kemudian kita warnai agar lebih menarik, atau dengan mencetak menggunakan mode warna. Pembuatan media cetak semi-modern memberikan ilustrasi yang lebih menarik. Selanjutnya pembuatan media pembelajaran gambar cetak yang lebih canggih adalah dilakukan dengan mencetak di dalam kertas bergambar yang memiliki kualitas yang baik dan dapat diperbesar dengan kapasitas warna dan kualitas gambar yang sangat baik. Hal ini juga memiliki tingkat kesulitan yang lebih tinggi, akan tetapi hasil yang didapatkan sangat optimal untuk menunjang pemahaman peserta didik di kelas.

13.2.2 Plastik Transparan

Pembuatan media pembelajaran menggunakan plastik transparan sudah tidak lagi digunakan. Akan tetapi penggunaan plastik transparan memiliki keuntungan dan kelebihan

tersendiri pada jamannya. Hal yang dapat dilakukan untuk membuat media pembelajaran dengan plastik transparan adalah dengan menulisnya langsung menggunakan spidol atau alat tulis permanen sehingga tidak mudah terhapus. Selain itu, dapat pula dengan mencetak atau print ke dalam plastik menggunakan alat foto kopi yang biasa dilakukan untuk menggandakan hasil tulisan. Kedua cara tersebut biasa dilakukan untuk membuat tulisan atau ilustrasi konsep pembelajaran ke dalam media pembelajaran menggunakan plastik transparan (Akrim, 2018).

13.3 PRODUKSI AUDIO

13.3.1 Studio Produksi

Produksi audio yang dilaksanakan dengan cara direkam dilakukan dalam ruang studio rekaman. Di dalam ruang tersebut terdiri dari dua ruangan, yaitu ruang rekaman dan ruang kontrol. Kedua rekaman tersebut hanya dibatasi oleh kaca untuk mempermudah koordinasi dan pelaksanaan rekaman.

Sedangkan ruang kontrol dilengkapi dengan berbagai alat untuk melakukan pengawasan rekaman, diantaranya adalah alat rekaman audio, alat putar audio, alat pandu suara, dan tombol pengatur suara. Di samping itu, di ruang studio rekaman, terdapat mikrofon dan alat peredam suara (headset) untuk mempermudah perintah di dalam ruang kontrol (Loren, 2017). Selain itu, di dalam ruang rekaman terdapat alat membuat FX atau menginput musik dan suara yang dapat dipadukan dalam suatu irama musik tertentu.

13.3.2 Pelaksana Produksi

Pada saat pelaksanaan rekaman, seorang sutradara hadir untuk memberikan instruksi kepada seluruh pemain dan operator. Seorang sutradara juga memberikan intruksi kepada semua pemain untuk melakukan sesi pemanasan dan latihan kering (di luar ruang rekaman). Dalam sesi pemanasan tersebut seorang sutradara juga melakukan proses pembetulan, apabila pemain tidak dapat melafalkan suara dengan benar, dan juga

intonasi suara harus diperhatikan. Selain itu, seorang sutradara juga harus memperhatikan kondisi ruangan rekaman dan ruang operator. Sehingga hal yang menjadi kendala teknis dapat dihindari. Setelah pemain semua selesai latihan pemanasan, seluruh pemain diharapkan untuk memasuki ruangan rekaman untuk melaksanakan sesi rekaman audio. Perlu diperhatikan seorang operator harus mengecek kondisi alat perekam sebelum pelaksanaan rekaman audio dapat berjalan dengan lancar. Selain itu, proses rekaman audio perlu memperhatikan kondisi real rekaman, apabila dalam suatu rekaman audio memiliki interaksi permainan, maka terdapat juga alat permainan dan suara bernyanyi ataupun suara gelak tawa agar proses rekaman audio dapat berjalan secara natural. Hal lain, seorang sutradara juga harus memberi petunjuk kapan pemain harus berdiri maupun duduk, selain itu sutradara juga harus memperhatikan kondisi tempat duduk agar pelaksanaan rekaman audio dapat berjalan dengan nyaman (Sulasteri, Rusydi Rasyid and Akhyar, 2018).

Sutradara juga memberi petunjuk kepada pemain dalam memimpin produksi. Pada umumnya, petunjuk yang diberikan oleh sutradara adalah meninggikan suara, memperjelas suara, menghentikan suara, mengatur jarak mulut dengan alat rekaman, dan lainnya. Selain itu, sutradara juga perlu mempersilahkan pemain untuk mempersiapkan suara, dan menjaga level suara yang sama saat rekaman nanti. Oleh karena itu, jarak mulut dengan perekam suara juga diperhatikan. Setelah semua teknis perekaman berjalan dengan lancar. Langkah selanjutnya adalah latihan basah. Pelaksanaan perekaman berjalan sesuai dengan intruksi sutradara. Sutradara harus berkonsentrasi penuh terhadap seluruh jalan perekaman. Apabila terdapat nada atau suara yang tidak jelas atau tidak memiliki konsistensi suara, maka perekaman wajib diulang. Sebaliknya, jika perekaman dapat dilaksanakan dengan baik, maka sutradara juga harus mempersiapkan langkah selanjutnya, yaitu proses edit suara (Nurdyansyah, 2018).

Perbaikan-perbaikan yang harus dilakukan oleh sutradara, apabila proses perekaman tidak berjalan dengan lancar dapat dilakukan dengan beberapa tahapan sebagai berikut:

1. Perbaikan dilaksanakan hanya pada part tertentu saja. Sehingga pengulangan perekaman hanya dilaksanakan dengan beberapa part yang salah. Hal ini tergolong lambat dan akan memakan waktu yang lama.
2. Langkah selanjutnya adalah adegan yang salah diulang tanpa menghapus part yang salah tersebut. Sehingga proses yang dilakukan dapat berjalan lebih cepat.

Setelah proses rekaman berjalan dengan baik dan lancar. Sutradara perlu memberikan *reward* kepada seluruh pemain dan operator. Pemberian ucapan terima kasih juga sebagai salah satu *reward* yang bisa diberikan.

13.4 PRODUKSI FILM BINGKAI

13.4.1 Jenisnya

Memproduksi film bingkai memiliki dua proses dan jenis kegiatan, yaitu:

1. Produksi visual. Pada produksi visual ini hal yang harus dilakukan adalah mencari gambar-gambar visual atau gambar-gambar grafis yang dapat dicari dengan cara mengcaption mengambil gambar secara langsung di dunia nyata.
2. Produksi audio, yaitu produksi suara ini adalah dengan cara memberikan narasi atau suara serta musik yang digunakan untuk menambah indah produksi gambar bingkai. Cara memasukkan audio dan musik dilakukan dengan cara memadukan gambar tersebut agar selaras dengan gambar visual yang telah dimasukkan terlebih dahulu (Singh and Hashim, 2020).

13.4.2 Alat yang dipergunakan

Alat untuk memproduksi film bingkai adalah sebagai berikut:

1. Kamera, ada dua hal yang harus diperhatikan dalam pemilihan kamera, yaitu kualitas kamera, dan kualitas juru foto kamera. Kedua hal tersebut merupakan perpaduan

yang sangat pas untuk memperoleh gambar dengan baik. Kualitas kamera tidak dapat memberikan efek yang bagus, manakala juru kamera tidak memiliki kemampuan mengambil gambar dengan baik. Sebaliknya, juru kamera yang baik, tidak dapat berjalan dengan lancar apabila kamera yang dimiliki memiliki spesifikasi yang rendah (Ramli, 2012).

2. Film yang digunakan, untuk merekam film bingkai, produksi film atau pembuatan film dapat dilakukan dengan dua cara, yaitu film hitam putih, maupun film berwarna. Dalam kondisi sekarang ini, film hitam putih sudah tidak digunakan lagi. Sehingga proses film bingkai biasanya digunakan secara berwarna. Hal yang perlu diperhatikan selain membuat film adalah cahaya. Jika proses pengambilan film dilaksanakan dalam kondisi ruangan tertutup, maka perlu spesifikasi film yang tinggi (sebagai contoh resolusi 1000). Sebaliknya, jika pengambilan film dilakukan di ruang yang terang atau kondisi di luar ruangan, maka film yang dilakukan tidak perlu memiliki resolusi yang tinggi, atau cukup resolusi 300.
3. Alat Perekam Audio. Alat ini digunakan jika tidak memiliki studio rekaman. Alat perekam audio biasanya berupa mesin perekam biasa (*tape recorder*). Sehingga perekaman audio dapat berjalan dengan baik. Hanya saja kualitas rekaman audio tidak dapat sebagus seperti perekaman yang dilakukan di studio rekaman. Akan tetapi proses perekaman audio dapat tetap dilakukan walau hanya menggunakan alat perekam audio yang sederhana (Tiara Dewi, Muhammad Amir Masruhim, 2016).

13.4.3 Pelaksanaan Produksi

Produksi film bingkai dapat melalui proses yang cukup memakan waktu, beberapa hal yang dapat dilakukan adalah memilih lensa kamera yang dapat dipakai untuk memotret gambar atau visual baik secara langsung maupun dapat melakukan dengan cara *captain* di media internet. Selain itu pemotretan benda-benda atau peristiwa secara *live*, dapat

dilaksanakan dengan peristiwa sesungguhnya. Hal ini perlu diperhatikan dalam alat rekam atau kamera yang digunakan.

Proses pemotretan tersebut perlu dilakukan dengan kamera resolusi yang tinggi agar hasil pemotretan dapat dilihat dengan jelas dan jernih. Selain itu, lensa makro dan mikro pada kamera perlu diperhatikan agar tidak terjadi hasil yang tidak fokus. Hal lain yang menjadi perhatian adalah pelaksanaan produksi film bingkai ini memerlukan beberapa bantuan alat lain seperti alat peredam audio apabila perekaman produksi dengan audio atau narasi. Selain itu alat pantul cahaya untuk melaksanakan produksi perekaman video atau gambar secara langsung.

13.4.4 Merekam Narasi

Proses merekam narasi atau musik dapat dilakukan dengan cara merekam menggunakan alat rekam biasa ataupun dengan studio rekaman. Beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam merekam narasi adalah beberapa intruksi yang dilakukan oleh sutradara. Ada hal yang harus diperhatikan oleh pemain ataupun operator dalam merekam narasi atau musik (Yulia, 2020). Proses perekaman narasi harus memperhatikan visual yang ada, agar perekaman narasi dapat dipadupadankan secara harmonis dengan visual atau gambar yang akan ditampilkan. Beberapa hal lain yang perlu diperhatikan adalah timing atau waktu perekaman narasi dengan musik yang melatarbelakangi narasi tersebut.

Pemilihan latar belakang musik harus tidak lebih tinggi atau keras daripada narasi itu sendiri. Pemilihan latar belakang musik hanya bertujuan untuk memperindah tampilan luar dari informasi yang ada. Sehingga keindahan produksi film bingkai dapat seindah yang sebenarnya. Pemilihan musik dan narasi dapat dipadupadankan dengan pemilihan gambar yang indah ataupun efek lain seperti beberapa efek suara yang mendukung tampilan visual film bingkai tersebut (Asmara, 2015).

13.5 KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

13.5.1 Kesimpulan

Produksi media merupakan cara yang dilakukan untuk menghasilkan media yang digunakan untuk media

pembelajaran. Produksi media adalah upaya yang dilakukan pendidik agar pelaksanaan pembelajaran dapat berjalan sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Produksi media tersebut dapat berupa media gambar, media cetak, media film, maupun media audio. Beberapa ilustrasi dan perbedaan dari media tersebut memiliki kelebihan dan kekurangan sendiri-sendiri. Seorang guru harus mampu melihat mana media yang cocok untuk diterapkan dalam pembelajaran sesuai dengan konteks materi yang akan disampaikan.

13.5.2 Saran

Dalam memproduksi media pembelajaran setidaknya terdapat 3 personel yang terlibat, yaitu sutradara, operator dan pemain. Ketiga personel tersebut harus dapat berkolaborasi dengan baik agar proses rekaman dan produksi media pembelajaran dapat berjalan dengan lancar.