



Analisis Guru dalam Merancang Media Pembelajaran Berbasis Media Digital dan Non Digital

Teacher Analysis in Designing Digital and Non-Digital Media-Based Learning Media

Khairunnisa Harahap

Universitas Islam Negeri Sumatera Utara

Corresponding author: harahapkhairunnisa423@gmail.com

Abstrack

Sekolah merupakan organisasi formal yang bergerak di bidang edukatif. Sekolah memiliki struktur yang mempunyai kedudukan tertentu, saling berinteraksi dan menjalankan peranan seperti yang diharapkan sesuai dengan kedudukannya. Struktur organisasi sekolah mendasari keputusan para pembina atau pendiri sekolah untuk proses perencanaan sekolah yang strategis. Sebuah sekolah harus diorganisasi sebagai lembaga pendidikan untuk mencapai tujuan institusional yang difokuskan untuk membantu perkembangan potensi yang dimiliki anak-anak secara maksimal, agar berguna bagi dirinya sendiri dan masyarakatnya. Organisasi sekolah adalah sistem yang bergerak dan berperan dalam merumuskan tujuan pendewasaan manusia sebagai makhluk sosial agar mampu berinteraksi dengan lingkungan. Struktur sosial sekolah yaitu kepala sekolah, guru, pegawai administrasi, petugas kebersihan dan keamanan, murid laki-laki maupun murid perempuan yang masing-masing memiliki kedudukan dan peranan yang berbeda, dan saling berinteraksi satu sama lain.

Kata kunci: PAI, Media Pembelajaran.

Abstact

School is a formal organization engaged in the educational field. The school has a structure that has a certain position, interacts with each other and carries out the role as expected in accordance with its position. The school's organizational structure underlies the decisions of school coaches or founders for the strategic school planning process. A school must be organized as an educational institution to achieve institutional objectives that are focused on fostering the maximum potential of children so that they are useful for themselves and their communities. The school organization is a system that moves and plays a role in formulating the goal of human maturity as social beings so that they are able to interact with the environment. The social structure of the school, namely the principal, teachers, administrative staff, cleaning and security officers, male and female students each have different positions and roles, and interact with one another.

Keywords: PAI, Learning Media.

PENDAHULUAN

Pemanfaatan media pembelajaran yang relevan dalam kelas dapat mengoptimalkan proses pembelajaran. Bagi guru, media membantu mengkonkritkan konsep atau gagasan dan membantu memotivasi peserta belajar aktif. Bagi siswa, media dapat menjadi jembatan untuk berpikir kritis dan berbuat. Dengan demikian media dapat membantu tugas guru dan siswa mencapai kompetensi dasar yang ditentukan. Agar media pembelajaran dapat dimanfaatkan dengan baik, guru perlu mengetahui kebutuhan pembelajarannya dan permasalahan-permasalahan yang dihadapi siswa tentang materi yang akan diajarkan. Terkait dengan itu, media perlu dikembangkan berdasarkan relevansi, kompetensi dasar, materi dan karakteristik siswa. Guru dapat berperan sebagai kreator yaitu menciptakan dan memanfaatkan media yang tepat, efisien, dan menyenangkan bagi siswa. Namun dalam pemanfaatannya di kelas, perlu ditekankan bahwa siswalah yang seharusnya memanfaatkan media pembelajaran tersebut.

Menurut paradigma behavioristik, belajar merupakan transmisi pengetahuan dari expert ke novice. Berdasarkan konsep ini, peran guru adalah menyediakan dan menuangkan informasi sebanyak-banyaknya kepada siswa. Namun akhir-akhir ini, konsep belajar didekati menurut paradigma konstruktivisme. Menurut paham konstruktivistik, belajar merupakan hasil konstruksi sendiri (pebelajar) sebagai hasil interaksinya terhadap lingkungan belajar. Pengkonstruksian pemahaman dalam peristiwa belajar dapat melalui proses asimilasi atau akomodasi. Secara hakiki, asimilasi dan akomodasi terjadi sebagai usaha pebelajar untuk menyempurnakan atau merubah pengetahuan yang telah ada di benaknya.

Pengetahuan yang telah dimiliki oleh pebelajar sering pula diistilahkan sebagai prakonsepsi. Proses asimilasi terjadi apabila terdapat kesesuaian antara pengalaman baru dengan prakonsepsi yang dimiliki pebelajar. Sedangkan proses akomodasi adalah suatu proses adaptasi, evolusi, atau perubahan yang terjadi sebagai akibat pengalaman baru pebelajar yang tidak sesuai dengan prakonsepsinya.

Berdasarkan paradigma konstruktivisme tentang belajar tersebut, maka prinsip media pembelajaran menempati posisi cukup strategis dalam rangka mewujudkan event belajar secara optimal. Event belajar yang optimal merupakan salah satu indikator untuk mewujudkan hasil belajar peserta didik yang optimal pula. Hasil belajar yang optimal juga merupakan salah satu cerminan hasil pendidikan yang berkualitas. Pendidikan yang berkualitas memerlukan sumber daya guru yang mampu dan siap berperan secara profesional dalam lingkungan sekolah dan masyarakat. Dalam era perkembangan IPTEK yang begitu pesat dewasa ini, profesionalisme guru tidak cukup hanya dengan kemampuan membelajarkan siswa, tetapi juga harus mampu mengelola informasi dan lingkungan untuk memfasilitasi kegiatan belajar siswa, yang termasuk di dalamnya adalah media pembelajaran.

Pengertian Media Berbasis Digital

Menurut Bastian dkk, media adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim kepada penerimanya. Menurut Heinich dkk, media adalah alat saluran komunikasi. Dapat disimpulkan media merupakan salah satu alat komunikasi dalam menyampaikan pesan, tentunya sangat bermanfaat jika diimplementasikan ke dalam proses pembelajaran, media yang digunakan dalam proses

pembelajaran tersebut disebut sebagai media pembelajaran. Menurut Gagne dan Briggs dikutip Mulyono dan Ismail mendefinisikan pembelajaran sebagai suatu rangkaian events (kejadian, peristiwa, kondisi dan sebagainya) yang secara sengaja dirancang untuk mempengaruhi peserta didik

sehingga proses belajarnya dapat berlangsung dengan mudah. Menurut Undang-Undang Republik Indonesia tentang Sistem Pendidikan Nasional, pembelajaran adalah proses interaksi siswa dengan pengajar dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Dari definisi di atas pembelajaran meliputi proses kegiatan belajar dan mengajar. Secara bahasa, kata digital berasal dari bahasa Yunani, yaitu kata digitus, artinya adalah jari jemari. Secara istilah, digital adalah data atau sinyal yang dinyatakan dalam angka 0 dan 1 atau disebut dengan bilangan biner. Teori digital adalah sebuah konsep pemahaman dari perkembangan zaman mengenai teknologi dan sains dari semua yang bersifat manual menjadi otomatis dan dari semua yang bersifat rumit menjadi ringkas. Perangkat yang dapat mengakses, memproduksi dan bekerja dengan data digital tersebut biasanya disebut dengan perangkat digital atau media digital. Menurut Williams (1999), pembelajaran digital dapat dirumuskan sebagai 'a large collection of computers in networks that are tied together so that many users can share their vast resource'. Pengertian pembelajaran digital meliputi aspek perangkat keras (infrastruktur) berupa seperangkat komputer yang saling berhubungan satu sama lain dan memiliki kemampuan

untuk mengirim data, baik berupa teks, pesan, grafis, video maupun audio. Sedangkan menurut Kitao (1998), dengan kemampuan ini maka pembelajaran digital dapat diartikan sebagai jaringan komputer yang saling terkoneksi dengan jaringan komputer lainnya ke seluruh penjuru dunia. Namun demikian, pengertian pembelajaran digital bukan hanya berkaitan dengan perangkat keras saja, melainkan juga mencakup perangkat lunak berupa data yang dikirim dan disimpan yang sewaktu-waktu dapat diakses. Kemajuan lain yang berkaitan dengan pembelajaran digital sebagaimana yang dikemukakan oleh Kenji Kitao (1998) adalah banyaknya terminal komputer di seluruh dunia terkoneksi ke pembelajaran digital, sehingga banyak pula orang yang menggunakan pembelajaran digital setiap harinya. Mengingat pembelajaran digital sebagai metoda atau sarana komunikasi yang mampu memberikan manfaat besar bagi kepentingan para peneliti, pengajar dan pembelajar, maka para pengajar perlu memahami karakteristik atau potensi pembelajaran digital agar dapat memanfaatkannya secara optimal untuk kepentingan pembelajarannya para pembelajar.

Lance J. Richards, dkk mengemukakan beberapa komponen dalam desain pembelajaran digital yang dapat diterapkan dalam pembelajaran digital atau berbasis web, yaitu:

- a. Desain atau pemilihan alat/sarana pengelolaan pembelajaran digital (designing or selecting a courses management tools).
- b. Perencanaan dan pengorganisasian program pembelajaran digital (course planning and organizing).
- c. Pemasangan atau penempatan materi "chunking content"
- d. Penggunaan strategi interaktif belajar dan mengajar yang tepat (using interactive teaching and learning strategies)
- e. Penerapan prinsip pembelajaran orang dewasa (applying adult learning principle).

- f. Mempertimbangkan pembelajaran dimana pembelajar dapat mengarahkan cara belajarnya sendiri (self-directing) dan menggunakan pendekatan pembelajaran yang terpusat pada pembelajar (student-centred learning approach).
- g. Menggunakan penilaian pembelajaran yang otentik (using authentic assessment strategies)
- h. Menyediakan pembelajaran yang berorientasi pada sistem digital (providing digital orientation) dan teknologi pelatihan (technology training).
- i. Menyediakan informasi tentang infrastruktur yang sesuai dan mendukung kegiatan pembelajaran (providing information about appropriate infrastructure for learner support).

Perencanaan Pembelajaran PAI berbasis Media Digital

Perencanaan berasal dari kata rencana yaitu pengambilan keputusan tentang apa yang harus dilakukan untuk mencapai tujuan. Sebagaimana menurut Hasibuan dikutip Rusydi Ananda menjelaskan perencanaan adalah proses penentuan tujuan dan pedoman pelaksanaan dengan memilih yang terbaik dari alternatif-alternatif yang ada. Selanjutnya menurut Ely sebagaimana dikutip Wina Sanjaya menjelaskan perencanaan pada dasarnya adalah suatu proses dan cara berfikir yang dapat membantu menciptakan hasil yang diharapkan.

Berdasarkan penjelasan diatas maka dapat dipahami bahwa perencanaan merupakan suatu proses penentuan tujuan dan petunjuk dalam melakukan sesuatu yang akan dicapai dengan menggunakan sumber daya yang dapat mendukung. Dengan demikian, proses suatu perencanaan harus dimulai dari penentuan tujuan yang lengkap, kemudian menentukan langkahlangkah yang harus dilakukan untuk mencapai tujuan tersebut. Ketika kita merencanakan, maka pola pikir kita diarahkan bagaimana agar tujuan itu dapat dicapai secara efektif dan efisien. Perencanaan pembelajaran adalah proses pengambilan keputusan hasil berfikir secara rasional terkait objek dan tujuan pembelajaran tertentu yakni perubahan perilaku serta rangkaian kegiatan yang harus dilaksanakan sebagai upaya pencapaian tujuan tersebut dengan memanfaatkan seluruh potensi dan sumber belajar yang ada.

Dalam konteks pembelajaran, perencanaan dapat diartikan sebagai proses penyusunan materi pelajaran, penggunaan media pembelajaran dan penilaian dalam suatu alokasi waktu yang dilaksanakan pada masa tertentu untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan. Permendikbud No.22 tahun 2016 tentang standar proses pendidikan dasar dan menengah menjelaskan bahwa: "perencanaan pembelajaran didesain dalam bentuk Silabus dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang mengacu kepada Standar Isi. Perencanaan pembelajaran meliputi penyusunan RPP, penyiapan media, sumber belajar, perangkat penilaian pembelajaran dan skenario pembelajaran.

Penyusunan Silabus dan RPP disesuaikan dengan pendekatan pembelajaran yang akan digunakan. Dalam perencanaan pembelajaran, silabus dan RPP merupakan salah satu hal yang sangat penting dalam persiapan pembelajaran. Sebab keduanya menjadi salah satu tolak ukur kualitas dan kapabilitas seorang tenaga pendidik dalam menjalankan profesinya. a. Silabus Silabus merupakan acuan penyusunan kerangka pembelajaran untuk setiap bahan kajian materi pelajaran. Silabus dikembangkan berdasarkan standar kompetensi lulusan dan standar isi untuk satuan dasar dan menengah sesuai dengan pola

pembelajaran pada setiap ajaran tertentu. Silabus digunakan sebagai acuan dalam pengembangan rencana pelaksanaan pembelajaran. Dalam pelaksanaannya, pengembangan silabus dapat dilakukan oleh para guru secara mandiri dan kelompok Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) atau Pusat Kegiatan Guru (PKG), dan Dinas Pendidikan.

Media Berbasis Non Digital

Media pembelajaran dapat dikelompokkan dalam beberapa jenis, seperti media cetak dan media rancangan. Media visual, audio dan audiovisual. Oemar Hamalik menyatakan klasifikasi media pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Alat-alat visual yang dapat dilihat, misalnya filmstrip, transparansi, micro projection, papan tulis, bulletin board, gambar-gambar, ilustrasi, chart, grafik, poster, peta dan globe.
- 2) Alat-alat yang bersifat auditif atau hanya dapat didengar misalnya; phonograph record, transkripsi electric, radio, rekaman pada tape recorder.
- 3) Alat-alat yang bisa dilihat dan didengar, misalnya film dan televisi, benda-benda tiga dimensi yang biasanya dipertunjukkan, misalnya model, spicemens, bak pasir, peta electric, koleksi diorama.
- 4) Dramatisasi, bermain peranan, sosiodrama, sandiwara boneka, dan sebagainya.

Selanjutnya Rudi Bretz mengelompokkan media pembelajaran kedalam delapan klasifikasi yaitu:

- 1) Media audio visual gerak
- 2) Media audio visual diam
- 3) Media audio semi gerak
- 4) Media visual gerak
- 5) Media visual diam
- 6) Media visual semi gerak
- 7) Media audio dan
- 8) Media cetak

Gagne mengelompokkan media pembelajaran kedalam tujuh kelompok yaitu 1) benda untuk didemonstrasikan, 2) komunikasi lisan, 3) gambar cetak, 4) gambar diam, 5) gambar gerak, 6) film bersuara dan 7) mesin belajar. Selain itu Briggs mengidentifikasi tiga belas macam media yang dipergunakan dalam proses belajar mengajar, yaitu: objek, model, suara langsung, rekaman audio, media cetak, pembelajaran terprogram, papan tulis, media transparansi, film rangkai, film bingkai, film, televisi, dan gambar.

Langkah Langkah Media Pembelajaran

Langkah-langkah yang dapat diambil dalam pengembangan media pembelajaran antara lain:

- Menganalisis kebutuhan dan karakteristik siswa.
- Merumuskan tujuan instruksional (instructional objectives) secara operasional dan jelas.

- Merumuskan butir-butir materi secara terperinci yang dapat mendukung tercapainya tujuan.
- Mengembangkan alat ukur keberhasilan.
- Menulis naskah media
- Mengadakan tes dan revisi .

Analisis kebutuhan yang dimaksudkan disini adalah melihat kesenjangan antara kemampuan, keterampilan dan sikap peserta didik yang kita inginkan dengan kemampuan, keterampilan dan sikap peserta didik yang mereka miliki. Contohnya standar yang kita harapkan adalah peserta didik mampu menghafal 25 nama nabi. Sedangkan peserta didik Semarang baru menguasai 15 nama nabi, hal ini terdapat kesenjangan 10 kata. Dengan kata lain terdapat kebutuhan untuk mengajarkan 10 nama nabi kepada peserta didik. Begitupun dalam pokok bahasan tentang penyelenggaraan jenazah, peserta didik diharapkan mampu menyelenggarakan jenazah dari memandikan, menshalatkan sampai menguburkan jenazah, akan tetapi kemampuan peserta didik yang ada baru sebatas memandikan jenazah.

Kebutuhan pembelajaran pada saat itu adalah untuk mengajarkan menshalatkan dan menguburkan jenazah. Agar program pengembangan media yang kita lakukan berjalan dengan baik, tentunya kita harus mengetahui kemampuan, sikap dan keterampilan apa yang harus dimiliki oleh peserta didik. Dengan melihat kebutuhan dan membandingkannya dengan kemampuan yang diharapkan dimiliki oleh peserta didik, kita dapat merancang program media yang tidak terlalu mudah dan tidak terlalu sulit bagi peserta didik. Program media yang terlalu mudah menjadikan peserta didik tidak termotivasi dan dapat menjadikan peserta didik bosan.

Begitu juga sebaliknya, program media yang terlalu sulit menjadikan peserta didik akan frustrasi. Program media yang terlalu mudah adalah program media yang berisi sebagian besar kemampuan, sikap dan keterampilan yang telah dimiliki oleh peserta didik. Program media yang terlalu sulit adalah program media yang mana peserta didik tidak memiliki kemampuan, keterampilan dan sikap prasyarat yang diperlukan sebelum menggunakan program media tersebut. Oleh karena itu sebelum membuat program media kita mesti mengetahui pengetahuan, keterampilan dan sikap awal serta prasyarat yang dimiliki peserta didik yang menjadi sasaran program kita.

Merumuskan tujuan instruksional sangat penting untuk menentukan arah dan tindakan pengembangan media yang akan dilakukan. Tujuan instruksional yang dirumuskan dapat digunakan untuk melihat keberhasilan atau kegagalan program yang kita buat. Setelah merumuskan tujuan instruksional, tentunya kita harus berupaya untuk mengembangkan bahan instruksional dalam mencapai tujuan tersebut.

Mengembangkan bahan instruksional tidak boleh terlepas dari sikap, kemampuan dan keterampilan apa yang kita harapkan dari peserta didik. Kegiatan selanjutnya adalah merumuskan alat pengukur. Alat pengukur yang dirumuskan dapat berupa tes, penugasan ataupun daftar cek perilaku. Alat pengukur yang dirumuskan disesuaikan dengan tujuan yang akan dicapai dan pokok-pokok materi yang akan disajikan ke peserta didik. Agar materi yang telah dirumuskan dapat disampaikan kepada siswa perlu diuraikan lebih lanjut dan disajikan kepada peserta didik melalui media yang dipilih. Supaya materi instruksional dapat disampaikan melalui media, materi tersebut perlu dituangkan dalam

gambar atau tulisan yang dikenal dengan naskah media. Sebelum naskah dibuat terlebih dahulu ditulis treatmentnya. Treatment adalah uraian berbentuk esai yang menggambarkan alur penyajian program. Setelah naskah media dibuat perlu dilakukan uji coba. Hasil dari uji coba dapat dilakukan revisi terhadap media (jika perlu), akan tetapi jika tidak memerlukan revisi maka media sudah dapat digunakan dalam pelaksanaan pembelajaran.

Rancangan Media Pembelajaran

Rancangan merupakan sesuatu yang sudah dirancang hasil merancang; rencana; program; desain. Dari definisi tersebut dapat diartikan bahwa Rancangan adalah kegiatan merencanakan atau mendisain media sebelum pembelajaran dilaksanakan. Berdasarkan pembahasan sebelumnya maka perancangan media Pendidikan Agama Islam ini, dapat dilakukan secara manual, multimedia dan pendekatan ICT, seperti penggunaan komputer dengan penggunaan program flash berbentuk game. Media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran, ada media yang sudah siap untuk digunakan atau siap pakai (media by utilization), namun ada juga media yang harus dibuat oleh guru, atau dirancang dan dikembangkan oleh guru yang bersangkutan, yang disebut dengan media by design. Media yang didisain dan dikembangkan oleh guru dapat dikelompokkan menjadi tiga, bagian yaitu media visual, audio, dan audio visual.

1. Desain Media Visual Fotografi Untuk media visual akan dikemukakan teknik desain media fotografi yang mewakili media visual, sebagai berikut:
 - a. Produksi Gambar Fotografi Memotret pada dasarnya adalah menggambar dengan mempergunakan cahaya. Dengan demikian, memotret itu pada prinsipnya adalah seni grafika juga, yaitu penambahan baru kepada segi grafika sehingga dapat menghasilkan gambar-gambar objek yang lebih realistik, alamiah, dengan rincian yang persis aslinya. Kamera film ukuran standard 24 X 36 mm yang biasanya disebut ukuran 35 mm, film negatif ada tiga macam soft (berwarna hitam pekat), normal (berwarna hitam biasa), dan hard (berwarna keputih-putihan atau pusat). Dan kamera yang standard untuk digunakan adalah yang mempunyai komponen; lensa pencari sasaran, lensa bidik, duduk blitz, blitz (ukuran sesuai keperluan), pemutar film, alat pijit, pengatur jarak, pengatur kecepatan, dan diafragma. Sewaktu hendak memotret harus memperhatikan tiga faktor penting, yaitu keadaan cuaca, kecepatan objek, dan jarak kamera dengan objek. Untuk mencuci film diperlukan developer (obat 1) dan fixer (obat 2), dan untuk mencetak dan memperbesar film negatif diperlukan; (1) kertas foto, (2) resep obat kertas foto. Sedangkan alat untuk memperbesar film negatif disebut enlarger
 - b. Komposisi dalam Memotret Supaya objek yang akan kita ambil gambarnya tidak berada di sebelah kiri, kanan atau atas dan bawah, tetapi berada di tengah-tengah bidang gambar, diperlukan patokan yaitu dengan cara membagi bidang gambar ke dalam tiga bidang horizontal dan tiga bidang vertikal. Jadi gambar harus berada di sekitar daerah ABCD Sewaktu memotret pemandangan laut atau Gunung, hendaknya 1/3 bagian terdiri lautan atau pegunungan, dan 2/3-nya lagi disediakan untuk langit Berbagai jenis komposisi dalam menggambar atau memotret suatu objek, yaitu komposisi diagonal, segi tiga, terowongan atau

bingkai, kombinasi keseimbangan (balance). Berbagai istilah dalam memotret seperti BCU (Big Close Up), CU (Close Up), MCU (Medium Close Up), MS (Medium Shot), LS (Long Shot), VLS (Very Long Shot).

Dalam pembuatan media pembelajaran fotografis banyak dipakai teknik pemotretan close up di samping medium shot, maksudnya untuk menerangkan atau memperjelas konsep yang sukar diterangkan secara lisan. Untuk maksud itu teknik pemotretan jarak dekatlah yang paling sesuai, sehingga bagian-bagian objek yang dipotret tampak. Jadi foto sebagai media pembelajaran harus mampu berbicara banyak kepada para pengamatnya.

2. Desain Media Audio Pengembangan media audio sama halnya dengan media lainnya, yang secara garis besarnya meliputi kegiatan perencanaan (penentuan tujuan, menganalisis keadaan sasaran, penentuan materi, format yang akan dipergunakan dan penulisan skrip), kegiatan produksi (perekaman seluruh materi), dan kegiatan evaluasi (menilai program dan merevisi).
 - a. Jenis Kegiatan Perekaman Kegiatan perekaman dapat dijadikan sebagai alat untuk pengalaman belajar, dan hasil kegiatannya dijadikan sebagai alat evaluasi. Jenis-jenis kegiatan ini bisa dipilih dari beberapa kegiatan berikut:
 - 1) Perekaman sendiri, sehingga siswa bisa mendengarkan kembali suaranya sendiri.
 - 2) Kegiatan perekaman yang berulang-ulang pada kegiatan peniruan, akan menjamin konsistensi dalam latihan pengucapan, tes, atau pemberian suatu pengarahan.
 - 3) Latihan menyusun dan menyatukan beberapa materi yang dipilih dan bahkan dengan cara menambahkan materi yang disusun sendiri, sehingga akan merupakan suatu konsep pemikiran baru.
 - 4) Perekaman dan pemilihan materi guna keperluan suatu penyajian untuk dianalisis dalam suatu bidang atau masalah.
 - 5) Perekaman sebagai kegiatan perencanaan dan melatih keterampilan perekaman untuk kepentingan suatu penyajian dengan menggunakan waktu yang tepat, sesuai dengan yang telah ditetapkan.
 - 6) Latihan perekaman audio yang sinkron atau tepat dengan penampilan yang bersifat visual.
 - 7) Rekaman bisa digunakan untuk melatih penampilan dalam berbicara atau pidato.
 - 8) Kegiatan merekam atau memindahkan bahan rekaman, tidak merupakan kegiatan yang mudah bagi yang belum memiliki keterampilan ini.
 - 9) Perekaman sebagai suatu kegiatan latihan perekaman suara yang baik serta asli dan jelas. Teknik-teknik perekaman bagi pembuatan materi pembelajaran sesuai dengan tuntutan kurikulum, disesuaikan dengan kegiatan yang akan dilaksanakan;
 - (a) Untuk pembelajaran bahasa asing
 - (b) Pidato
 - (c) Musik
 - (d) Pendidikan bisnis
 - (e) Pendidikan fisik

- (f) Pendidikan seni
 - (g) Perekaman kegiatan diskusi
 - (h) Perekaman untuk suatu interviu
 - (i) Perekaman untuk siaran radio pendidikan
 - (j) Perekaman simulasi siaran radio
 - (k) Penyebaran rekaman pita suara.
- b. Penulisan Naskah Audio Hal-hal yang harus diperhatikan dalam penulisan naskah audio sebelum naskah tersebut diproduksi;
- 1) Penelitian atau observasi tentang keadaan sasaran pendengar; seperti minat dan kebutuhan, tingkat pengetahuan, sikap dan kebiasaan, tingkah laku, kebudayaan dan bahasa.
 - 2) Penentuan format naskah yang sesuai dengan materi dan kesenangan sasaran pendengar; dipengaruhi oleh tujuan pembelajaran, tujuan untuk menarik minat (apresiasi) dan bentuk laporan atau berita. Adapun bentuk-bentuk naskah dapat berupa; uraian atau ceramah, berita, laporan, reportase, dialog atau monolog, wawancara, diskusi, feature (cerita mendalam), majalah udara, sandiwara atau drama.
 - 3) Pelaksanaan penulisan naskah. Khusus, dalam penulisan naskah. Sebelum melakukannya terlebih dahulu membuat garis besar jalannya isi naskah yang akan ditulis.
- Selain itu juga harus membuat out line yang memuat :
- (a) Topik pembahasan,
 - (b) Sub topik pembahasan,
 - (c) Siapa sasaran yang dituju oleh program ini,
 - (d) Berapa lama waktu yang diperlukan dalam penyajiannya,
 - (e) Apakah tujuan pembelajaran umum maupun khusus yang hendak dicapai,
 - (f) Bagaimana Ringkasan ceritanya.

Format naskah biasanya membuat halaman identifikasi seperti :

- (a) Nama badan penyelenggara program tersebut,
- (b) Identifikasi program; nama dan nomor program (jika berseri); mata pelajaran; bentuk format penulisan; siapa penulisnya; dan siapa yang memproduksi. Dan isi naskah tersebut, yang harus ditulis dalam bahasa yang singkat dan jelas dengan menggunakan bahasa sehari-hari (akrab). Untuk penulisan naskah harus dikuasai beberapa peristilahan yang selalu disingkat dalam penulisan naskah, seperti annx, f.x, dan lain-lain. Selain itu juga biasanya juga menggunakan musik, seperti musik pembuka, pengiring, dan penutup.
- (c) Fasilitas dan Fungsi Peralatan Audio Beberapa fasilitas yang diperlukan dalam penggunaan media audio dalam pembelajaran, yaitu:
 - (1) Suara dengan berbagai macam dan hal-hal yang berhubungan langsung dengannya, harus dipelajari dengan baik. Seperti

istilah yang berhubungan dengan sifat suara, misalnya echo, reverberation, dan lain-lain.

- (2) Fasilitas peralatan produksi rekaman, meliputi: a) Mikrofon, merupakan alat detektor yang mengubah gelombang suara menjadi gelombang elektronis. b) Alat perekam (recorder). Alat ini merupakan alat perekam atau penyimpan gelombang-gelombang suara dalam bentuk gelombang magnetic, yang bisa diperdengarkan kembali bila diperlukan. c) Alat pemutar hasil rekaman (player), alat ini tidak berbeda dengan alat perekam, hanya fungsinya yang dibedakan dalam pemanfaatannya. d) Alat penyampur (mixer). Alat ini dimaksudkan sebagai alat untuk menyatukan atau mengatur signal-signal suara dari satu sumber. e) Fasilitas perekam lainnya, seperti equalizer, echo system, boom stand, dan lain lain.
- (3) Disain Media Audio Visual a. Komponen-komponen Dalam pembuatan media audio visual pembelajaran terdapat beberapa komponen yang harus ada selayaknya pembuatan sebuah film biasa.

KESIMPULAN

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran dari guru kepada siswa, agar siswa belajar secara aktif dengan kemauan sendiri, yang diharapkan dapat mencapai hasil yang optimal. Media pembelajaran banyak jenisnya yang dapat diklasifikasikan menjadi media visual, audio, dan audio visual. Urgensi dan fungsi media pembelajaran, secara umum dapat membantu guru dalam mengajar, dapat membantu siswa dalam belajar, dan dapat memperbaiki proses dalam pembelajaran. Media ada yang sudah siap pakai (media by utilization), dan media rancangan karena perlu dirancang dan dipersiapkan secara khusus untuk maksud atau tujuan pembelajaran tertentu (media by design). Media yang dirancang memerlukan waktu dan biaya yang tergantung pada jenis media yang akan dibuat, baik yang manual maupun yang menggunakan ICT. Dalam merancang media dapat digunakan beberapa model pembelajaran yang lebih memanfaatkan media dalam kegiatan pembelajaran, dengan prosedural masing-masing model, namun pada umumnya perancangan media melalui tiga tahapan; persiapan, pelaksanaan/pembuatan media, dan evaluasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Majid, Perencanaan Pembelajaran; Mengembangkan Standar Kompetensi Guru,38.
- Aji Rustam, "Digitalisasi Era Tantangan Media", Islamic Communication Journal, Vol.1, No.1, (Mei-Oktober, 2016), 44.
- Ananda Rusydi, Perencanaan Pembelajaran, (Medan: Lembaga Peduli Pengembangan Pendidikan Indonesia (LPPPI), 2019), 2.
- Arief Sadiman Dkk Media Pendidikan, ... hlm. 23
- Asnawir dan Basyiruddin Usman, Media Pembelajaran, hlm. 136.
- Elazhari, E., Tampubolon, K., Barham, B., & Parinduri, R. Y. (2021). Pengaruh Motivasi dan Gaya Kepemimpinan Kepala Sekolah Terhadap Kinerja Guru di SMP Negeri 2

- Tanjung Balai. AFoSJ-LAS (All Fields of Science Journal Liaison Academia and Society), 1(1), 1-12.
- Elazhari, E., Tampubolon, K., Siregar, B., Parinduri, R. Y., & Prayoga, B. I. (2022). ZOMBIE COMPANIES IN THE CONTEXT OF STATE-OWNED ENTERPRISES IN INDONESIA. *International Journal of Artificial Intelligence Research*, 6(1.1).
- Fauzan, Moh. Pemanfaatan Media Digital untuk Pengenalan Angka Arab”, *Prosiding Konferensi Nasional Bahasa Arab*, 2020, 354.
- Heinich, R., Molenda, M., Russell, J. D., & Smaldino, S.E. 2002. *Instructional media and technology for learning*, 7th edition. New Jersey: Prentice Hall, Inc., h. 65.
- Husein Hamdan Batubara, *Media Pembelajaran Digital*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2021), 1.
- Ibrahim, H. 1997. *Media pembelajaran: Arti, fungsi, landasan penggunaan, klasifikasi, pemilihan, karakteristik oht, opaque, filmstrip, slide, film, video, TV, dan penulisan naskah slide. Bahan sajian program pendidikan akta mengajar III-IV. FIP-IKIP Malang*, h. 74.
- Kementerian Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (PT. Gramedia Pustaka Utama, Jakarta: 2008), h. 231
- M. Ramli, *Media dan Teknologi Pembelajaran*, (IAIN Press, Banjarmasin; 2012, h. 59 – 61.
- Majid Abdul, *Perencanaan Pembelajaran Mengembangkan Standar Kompetensi Guru*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2012), 17.
- Mendikbud RI, *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No.22 Tahun 2016 Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah*, 1-5.
- Mulyono dan Ismail Suardi Wekke, *Strategi Pembelajaran di Abad Digital*, (Yogyakarta: Gawe Buku, 2018), 5.
- Munir, *Pembelajaran Digital*, (Bandung: Alfabeta, 2017), 6.
- Parinduri, R. Y., Tampubolon, K., & Siregar, B. (2023). THE INFLUENCE OF EDUCATIONAL ADMINISTRATION ON TEACHER PERFORMANCE AT SMA NEGERI 1 SERBAJADI, SERBAJADI DISTRICT, DELI SERDANG REGENCY. *International Journal of Educational Review, Law And Social Sciences (IJERLAS)*, 3(1), 235-248.
- Roswirman Roswirman, ELAZHARI, Khairuddin Tampubolon(2021) *Pengaruh Implementasi Manajemen Mutu Terpadu dan Disiplin Kerja Terhadap Kinerja Guru pada Era New Normal di SMK Swasta PAB 2 Helvetia; AFoSJ-LAS (All Fields of Science J-LAS),V.1,no.4(hal.316-333)*.
- Rusman, *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer: Mengembangkan Profesionalisme Guru Abad 21*, (Bandung: Alfabeta, 2018), 161
- Sanjaya Wina, *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2012), 23.
- Tampubolon, K., & Sibuea, N. (2022). Peran Perilaku Guru dalam Menciptakan Disiplin Siswa. *AFoSJ-LAS (All Fields of Science Journal Liaison Academia and Society)*, 2(4), 1-7.
- Tampubolon, K., Elazhari, E., & Batu, F. L. (2021). Analisis dan Penerapan Tiga Elemen Sistem Pembelajaran pada Era Industri 4.0 di Universitas Pembinaan Masyarakat Indonesia. *All Fields of Science Journal Liaison Academia and Society*, 1(2), 153-163.

- Tampubolon, K., Karim, A., Batu, F. L., Siregar, B., & Saleh, K. (2022). Sosialisasi Protokol Kesehatan dalam Upaya Tindakan Preventif di Lokasi Wisata Theme Park Pantai Cermin. *J-LAS (Journal Liaison Academia and Society)*, 2(2), 1-8.
- Tampubolon, K., & Sibuea, N. (2023). THE INFLUENCE OF SUPERVISORY WORK MOTIVATION AND COMPETENCE ON THE PERFORMANCE OF SCHOOL SUPERINTENDENTS IN PADANGSIDIMPUAN CITY EDUCATION OFFICE. *International Journal of Educational Review, Law And Social Sciences (IJERLAS)*, 3(1), 249-261.
- UU Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003, 2.