



Uhamka
FAKULTAS AGAMA ISLAM

MOD
INFORMATION COMMUNICATION TECHNOLOG
(ICT)FOR LEARNI



ICT For Learning
(Teori dan Praktek dalam pembelajaran)

DAFTAR ISI.....	i
BAB I	1
PENGENALAN TIK SECARA GLOBAL	1
A. Pengertian TIK Secara Global	1
B. Potensi Manfaat TIK untuk Pendidikan	2
C. Mewujudkan Masyarakat Berbasis Pengetahuan dengan Penggunaan TIK.....	3
D. Kebijakan TIK dalam Peningkatan Kualitas Pendidikan	3
E. Dampak Positif dan Negatif TIK dalam Pendidikan.....	4
1. <u>Dampak Positif</u>	4
2. <u>Dampak Negatif</u>	5
Latihan 1.	6
Jawaban 1.....	6
Rangkuman 1	10
Tes Formatif 1.	10
DAFTAR PUSAKA	14
BAB II	15
PERANAAN TIK DALAM MEMBENTUK MASYARAKAT INDUSTRI DAN MASYARAKAT INFORMASI.....	15
A. Peranan TIK dalam membentuk masyarakat industri	15
B. Peranan Teknologi Komunikasi dalam menciptakan masyarakat informasi di Indonesia	16
Latihan 2	18
Jawaban 2.....	18
Rangkuman 2	19
Tes Formatif 2	20
Daftar Pustaka	21
BAB III.....	22
MATERI.....	23
SUMBER BELAJAR	23
A. Pengertian Sumber Belajar	23
B. Jenis – jenis Sumber Belajar.....	24
C. Manfaat dan Fungsi Sumber Belajar.....	24
MEDIA BELAJAR	25
A. Pengertian Media Belajar	25

B. Manfaat Media Belajar.....	26
C. Jenis – jenis Media Belajar.....	26
ALAT PERAGA	27
A. Pengertian Alat Peraga.....	27
B. Jenis – jenis Alat Peraga	27
C. Manfaat Alat Peraga	28
LATIHAN 1.....	29
RANGKUMAN	31
TES FORMATIF	32
GLOSARIUM.....	35
DAFTAR PUSTAKA.....	36
BAB IV.....	37
Peta Kompetensi:.....	37
Materi.....	38
A. Nilai dan Manfaat Media Pendidikan	39
B. Teori Edgar Dale.....	40
Latihan :1	41
Jawaban 1.....	42
Tes Formatif 1	44
Daftar Pustaka	46
BAB V.....	47
Peta Kompetensi.....	47
Materi	48
1. Perkembangan Media Pembelajaran.....	48
2. Implikasi Filsafat Realisme dalam Pendidikan.....	50
3. Aplikasi Teori Humanisme	52
SOAL ESSAY.....	55
JAWABAN	55
Rangkuman	56
Tes Formatif	57
DAFTAR PUSTAKA.....	59
BAB VI.....	60
Peta Kompetensi :.....	60

Materi.....	61
1. Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Manusia, Cetakan, Visual, Audio Visual, Dan Komputer	61
2. Media Pembelajaran Berbasis Manusia	61
3. Media Pembelajaran Berbasis Cetakan	63
4. Media Pembelajaran Berbasis Visual.....	64
5. Media Pembelajaran Berbasis Audio-Visual.....	65
6. Media Pembelajaran Berbasis Komputer	66
Latihan 1	67
Jawaban.....	67
Latihan 2	68
DAFTAR PUSTAKA.....	70
BAB VII	71
A. PENGERTIAN SIFAT MEDIA.	71
B. PENGERTIAN SIFAT MEDIA REALISM CUE CHARACTERIS	72
C. SENSORY CHANNEL CHARACTERISTICS	73
Latihan 1	73
Latihan 2	75
PENUTUP.....	76
DAFTAR PUSTAKA.....	78
BAB VIII	79
Pengenalan Hardware dan Software	79
A. Pengertian Hardware.....	79
B. Macam-macam Hardware	79
C. Pengertian Software	81
D. Macam-macam Software.....	81
Rangkuman 1.....	82
Latihan 1.	82
Jawaban 1.....	82
Tes Formatif 1.	83
Daftar Pusaka	85
BAB IX.....	86
A. PENGERTIAN PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN.....	86

B. RAGAM MEDIA DALAM PTJJ	88
B. JENIS -JENIS MEDIA.....	89
C. PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN	90
Latihan 1	92
Latihan 2	92
Jawaban 1.....	93
Jawaban 2.....	94
KESIMPULAN	95
DAFTAR PUSTAKA.....	95
BAB X.....	96
Peta Kompetensi:.....	96
Materi.....	97
A. Media untuk Auditori.....	97
B. Media untuk Visualisasi	97
C. Media untuk Kinestetik	98
Latihan	98
Jawaban.....	98
Rangkuman	99
Tes Formatif	99
Jawaban.....	101
Daftar Pustaka	101
BAB XI.....	102
Peta Kompetensi :	102
Materi	102
A. Pengertian Sejarah <i>Microsoft Office</i>	102
B. Sejarah Microsoft Office	103
C. Macam – macam dari Microsoft Office	105
D. Manfaat Penguasaan Microsoft Office.....	109
Latihan I.....	111
Jawaban.....	111
Latihan II.....	112
DAFTAR PUSTAKA.....	114
BAB XII	115

Deskripsi Mata Kuliah :	115
Peta Kompetensi :	115
Tehnik Membuat Blog dan WordPress	116
A. Pengertian Blog	116
B. Langkah-Langkah Membuat Blog	117
C. Pengertian Wordpress	119
D. Langkah-Langkah Membuat Wordpress	119
Latihan 1	120
Jawaban 1	120
RANGKUMAN 1	124
Tes Formatif 1	124
DAFTAR PUSTAKA	126

BAB I

Pengenalan TIK Secara Global

Metode Pembelajaran	Estimasi waktu	Capaian Pembelajaran
Kuliah interaktif	100 menit	Perkenalan
Diskusi		Penjelasan
Question based learning		Perkuliahan dankontrak perkuliahan

Materi 1

Pengenalan ...

A. Pengertian TIK Secara Global

Pengertian Teknologi Informasi dan Komunikasi

Dalam arti luas, bidang teknologi mencakup pemahaman tentang sistem, organisasi, dan teknologi. Namun seiring berjalannya waktu, istilah teknologi telah menyebar, dan pengertian global tentang teknologi adalah suatu konsep yang berkaitan dengan penggunaan alat dan pengetahuan serta jenis pengetahuan yang dapat mempengaruhi kemampuan masyarakat. Kontrol dan ubah hal-hal di sekitar mereka.

Teknologi informasi juga merupakan teknologi yang digunakan untuk memanipulasi, memproses, menyusun, menyimpan, dan memanipulasi data untuk menghasilkan informasi yang berkualitas tinggi, seperti: Informasi yang akurat dan relevan. Teknologi komunikasi saat ini menjadi permasalahan terkait penggunaan alat bantu untuk mengolah data dan mentransfer data dari satu perangkat ke perangkat lainnya.

Dari pengertian di atas, kami menyimpulkan bahwa istilah teknologi informasi dan komunikasi (TIK) mencakup perangkat elektronik yang terdiri dari perangkat keras dan perangkat lunak, serta yang terkait dengan perolehan, pengelolaan, penyimpanan, dan transfer informasi antar media yang dapat dilakukan. (Ii et al., 2017)

B. Potensi Manfaat TIK untuk Pendidikan

Peluang dan manfaat potensial yang terkait dengan penggunaan TIK dalam pendidikan sangat beragam. Dengan menghilangkan anggapan bahwa waktu belajar sama dengan waktu kelas, kemampuan TIK untuk menjangkau siswa kapan saja dan di mana saja telah membawa perubahan revolusioner pada paradigma pendidikan tradisional. Dengan menyediakan metode dan akses pembelajaran yang fleksibel dan interaktif kapan saja, di mana saja, ICT dapat menyediakan materi yang dibutuhkan siswa kapan saja, di mana saja. Teknologi informasi dan komunikasi memungkinkan mereka untuk berinteraksi dengan guru dan tim tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu. Menggunakan sistem berbasis TIK dapat meningkatkan kualitas pendidikan siswa, memotivasi pembelajaran, memfasilitasi perolehan keterampilan dasar, mendorong penelitian dan eksplorasi, serta mempersiapkan kemajuan di dunia teknologi.

Dari perspektif pengajaran, TIK meningkatkan kualitas karena dapat digunakan sebagai alat untuk melatih dan mendukung guru, terlepas dari distribusi geografisnya. Manfaatkan TIK sepenuhnya dalam pendidikan, karena TIK memiliki banyak manfaat positif dalam upaya mendukung pengembangan pendidikan agar lebih maju dan terwujud, yaitu:

- a) Mengevaluasi dan memahami potensi siswa terhadap perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang semakin maju sehingga termotivasi untuk mempelajari dan mengevaluasi teknologi informasi dan komunikasi sebagai dasar pembelajaran sepanjang hayat.
- b) Memotivasi siswa untuk beradaptasi dan mengantisipasi perkembangan teknologi informasi dan komunikasi sehingga mereka dapat melakukannya. Anda akan lebih mandiri dan percaya diri dalam melakukan dan melakukan aktivitas kehidupan sehari-hari.
- c) Memanfaatkan TIK untuk mengembangkan kemampuan siswa dalam menunjang pembelajaran, pekerjaan, dan berbagai aktivitas dalam kehidupan sehari-hari.
- d) Mengembangkan keterampilan belajar berbasis TIK untuk mendukung proses tersebut. Pembelajaran akan lebih optimal dan menarik serta akan mendorong siswa yang berpengalaman. Dalam komunikasi, saya pandai mengatur informasi dan terbiasa bekerja sama.

- e) Pengembangan keterampilan belajar mandiri, inisiatif, inovatif, kreatif dan bertanggung jawab dalam menghadapi teknologi informasi dan komunikasi untuk pembelajaran sehari-hari, pekerjaan dan pemecahan masalah. (Ali Muhtadi, 2011)

C. Mewujudkan Masyarakat Berbasis Pengetahuan dengan Penggunaan TIK

Dalam hal ini, diperlukan upaya untuk membangun masyarakat berpengetahuan ICT. Singkatnya, setiap orang harus mampu memperoleh keterampilan TIK yang dibutuhkan untuk masyarakat yang berorientasi pada informasi, belajar dan mengembangkan keterampilan penting lainnya untuk berpartisipasi dalam masyarakat melalui TIK, dan menetapkan tujuan pembelajaran. Sebagai bagian permanen dari pembelajaran seumur hidup, masyarakat pengetahuan yang dinamis dan berubah dengan cepat membutuhkan keterampilan yang terus diperbarui, melepaskan dan memperkuat keterampilan sosial, pemikiran kritis, pertukaran pengetahuan, keterampilan kolaboratif, dll. Meningkatkan pengetahuan TIK. Beberapa langkah harus diikuti ketika mencoba menggunakan TIK antara lain:

- a) Membuat pelajaran lebih menarik
- b) Membuat pelajaran lebih beragam
- c) Meningkatkan penyajian bahan untuk pelajaran
- d) Memberikan lebih banyak prestise
- e) Membuat administrasi lebih efisien,
- f) Membuat pelajaran lebih menyenangkan dan menarik.

D. Kebijakan TIK dalam Peningkatan Kualitas Pendidikan

Peningkatan mutu pendidikan mengacu pada peningkatan mutu, kinerja, atau kinerja pendidikan berdasarkan input, proses, output, hasil, dan dampak. Dengan kata lain, meningkatkan mutu pendidikan berarti meningkatkan mutu seluruh aspek dan aspek penyelenggaraan pendidikan, atau meningkatkan efisiensi internal dan eksternal pendidikan. Selain itu, menurut Ken Ganicot dan David Slosby, kualitas pendidikan tergantung pada tingkat pendidikan guru, ukuran kelas, bahan ajar, pembelajaran bahasa, dan reformasi kurikulum.

Dalam hal peningkatan mutu pendidikan, penelitian ini dapat dilakukan dari dua aspek yaitu proses pendidikan dan produk (hasil). Sebagai produk, keluaran pendidikan merupakan ukuran pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran yang diikuti dalam suatu tahapan pembelajaran. Sebagai proses, kegiatan pembelajaran diukur dengan kualitas pelayanan dalam proses pembelajaran.

Teknologi informasi dan komunikasi adalah kegiatan yang menggunakan sistem untuk memproses atau mengubah informasi dan mentransfer informasi dari satu media ke media lainnya. Secara garis besar hal ini berarti dapat diterapkan pada semua aspek kehidupan. Misalnya dalam bidang pendidikan adalah komputerisasi institusi sekolah. Semua urusan terkait berupa data mahasiswa, dosen dan staf, administrasi dan bentuk lainnya terintegrasi menjadi satu jaringan. Setiap departemen dapat terhubung satu sama lain dan dengan mudah mengakses semua informasi. Selain itu, penerapan sistem online di Internet dapat menjadi pilihan strategis baru. Dengan cara ini, dengan mudah dan fleksibel mengakses semua informasi penting tentang dunia akademis, termasuk informasi terkait kegiatan pengajaran.

Implementasi kebijakan TIK sebagai alat pembelajarannya adalah perilaku guru berdasarkan atas mengintegrasikan TIK ke dalam pembelajaran, komunikasi, untuk memenuhi kebutuhan tanggung jawab pribadi dan profesional guru. Selain itu, guru kognitif mengambil sikap positif terhadap kebijakan TIK. Selanjutnya menerapkan TIK dalam pekerjaan mereka bisa berkunjung setiap hari, baik dikelas dan di rumah. Artinya guru akan melakukan proses belajar, berkomunikasi, dan memperkaya kebutuhan tugas mereka sehari-hari, dan selalu mengakses dengan mengimplementasikan kebijakan TIK untuk mencapai efisiensi pendidikan. (Sinaga, 2013)

E. Dampak Positif dan Negatif TIK dalam Pendidikan

1. Dampak Positif

- 1) Munculnya media massa, khususnya media elektronik, sebagai sumber ilmu pengetahuan dan pusat pendidikan. Seperti laboratorium jaringan internet. Komputer sekolah, dll. Sehingga siswa tidak harus terpaku pada informasi guru selama proses belajar di kelas, karena tidak hanya guru yang dapat mengakses konten langsung dari Internet serta guru bukan hanya sebagai sumber pengetahuan saja.

- 2) Munculnya metode proses belajar baru yang dapat mendukung siswa dan guru dalam melaksanakan proses belajar mengajar. Seiring kemajuan teknologi, cara-cara baru diciptakan untuk membantu siswa memahami materi abstrak. Materi ini dimaksudkan untuk diabstraksikan dengan bantuan teknologi dan dibuat mudah untuk dipahami oleh siswa.
- 3) Sistem pembelajaran tidak harus tatap muka. Selama ini kita tahu bahwa proses belajar mengajar dilakukan secara tatap muka, namun kemajuan teknologi membuat proses pembelajaran tidak memerlukan pencocokan siswa dan guru, seperti layanan pos internet.
- 4) Adanya sistem pengolahan data evaluasi yang memanfaatkan teknologi. Jika sebelumnya Anda telah menyelidiki, Anda harus menganalisis dan menghitung secara manual untuk menganalisis data yang Anda terima. Namun, setelah perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, penggunaan media teknis seperti komputer yang dapat menginstal berbagai program dan memproses data membuat semua tugas manual dan memakan waktu menjadi lebih mudah.
- 5) Kebutuhan lembaga pendidikan dapat terpenuhi dengan cepat. Tentu saja contoh penggandaan soal ujian dengan adanya mesin fotokopi untuk memenuhi kebutuhan soal yang jumlahnya banyak membutuhkan banyak waktu untuk dikerjakan secara manual. Namun dengan berkembangnya teknologi, semuanya bisa dilakukan dalam waktu singkat.

2. Dampak Negatif

- 1) E-learning dapat mengarah pada transfer fungsi guru dan penghapusan guru. Juga, karena sistem pembelajaran beroperasi secara independen, itu dapat mengarah pada penciptaan individu individu.
- 2) Siswa lebih sering mengakses Internet daripada menggunakan teknologi informasi, dan khawatir mengakses hal-hal buruk seperti pornografi dan game online. Bahkan dapat dipengaruhi oleh kecanduan hubungan dunia maya, keterlibatan berlebihan dalam hubungan yang dibangun di Internet hingga kehilangan kontak dengan hubungan dunia nyata (misalnya, melalui ruang obrolan dan hal-hal virtual).

- 3) Bahkan pelajar dan mahasiswa pun dibuat terpesona dengan keberadaan dunia maya yang melimpah ruah. Apalagi dalam konteks dunia maya (Internet), secara tidak langsung masuk ke dunia over-free. Perhatian orang tua yang berperan sangat penting dalam mengkomunikasikan nilai-nilai tentang norma agama sebagai dasar kehidupan juga kurang penting.
- 4) Kejahatan (cybercrime). Misalnya di bidang pendidikan, bisa jadi pencurian dokumen atau aset penting melalui sistem pendidikan (ujian akhir atau dokumen negara) yang sebenarnya dirahasiakan melalui Internet.
- 5) Menimbulkan ketidakpedulian kepada semua individu, baik siswa/siswa/siswa maupun guru/guru/guru. Hal ini terlihat misalnya pada sistem pembelajaran yang bersifat virtual dan e-learning. Jika sistem pembelajaran antara siswa dan guru tidak cocok, siswa mungkin tidak terlalu aktif dalam sistem pembelajaran dan hasilnya mungkin tidak optimal.

(Marryono Jamun, 1996)

Latihan 1.

1. Jelaskan pengertian TIK!
2. Sebutkan dan jelaskan apa saja dampak positif dan negatif TIK dalam pendidikan!
3. Apa saja manfaat positif TIK dalam pendidikan!
4. Upaya apa saja yang diperlukan dalam mewujudkan masyarakat berbasis TIK!
5. Jelaskan kebijakan TIK dalam peningkatan kualitas pendidikan!

Jawaban 1.

1. Teknologi secara global adalah suatu konsep yang berkaitan dengan jenis penggunaan serta pengetahuan mengenai alat, dan keahlian, dan dapat memberi pengaruh terhadap kemampuan yang dimiliki manusia untuk mengendalikan dan mengubah sesuatu yang ada disekitarnya. Teknologi informasi juga merupakan suatu teknologi yang digunakan untuk memproses sebuah data, mengolah data, menyusun, menyimpan, serta memanipulasi data untuk menghasilkan informasi yang berkualitas, yakni seperti

informasi yang akurat dan relevan. Sedangkan teknologi komunikasi merupakan suatu hal yang erat kaitannya terhadap penggunaan alat bantu untuk mengolah data serta mentransfer suatu data dari perangkat yang satu ke perangkat lainnya.

Berdasarkan pengertian diatas, sehingga dapat disimpulkan, bahwa pengertian dari Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) merupakan elektornika yang terdiri dari perangkat keras dan perangkat lunak, serta yang berkaitan dengan pengambilan, pengelolaan, penyimpanan, serta pemindahan informasi antarmedia.

2. Dampak Positif TIK dalam pendidikan, yaitu:

- Munculnya media massa, khususnya media elektronik, sebagai sumber ilmu pengetahuan dan pusat pendidikan. Seperti laboratorium jaringan internet. Komputer sekolah, dll. Akibatnya, siswa tidak harus terpaku pada informasi yang diberikan oleh guru selama pembelajaran, karena guru bukan satu-satunya sumber pengetahuan, dan mereka juga dapat mengakses konten langsung dari Internet.
- Munculnya metode belajar mengajar baru yang dapat mendukung proses belajar siswa dan guru didalam kelas. Seiring kemajuan teknologi, cara-cara baru diciptakan untuk membantu siswa memahami materi abstrak. Materi ini dimaksudkan untuk diabstraksikan dengan bantuan teknologi dan dibuat mudah untuk dipahami oleh siswa.
- Sistem pembelajaran tidak harus tatap muka. Selama ini kita tahu bahwa proses belajar mengajar dilakukan secara tatap muka, namun kemajuan teknologi membuat proses pembelajaran tidak memerlukan pencocokan siswa dan guru, seperti layanan pos internet.
- Adanya sistem pengolahan data evaluasi yang memanfaatkan teknologi. Jika sebelumnya Anda telah menyelidiki, Anda harus menganalisis dan menghitung secara manual untuk menganalisis data yang Anda terima. Namun, setelah perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, penggunaan media teknis seperti komputer yang dapat menginstal berbagai program dan memproses data membuat semua tugas manual dan memakan waktu menjadi lebih mudah.
- Kebutuhan lembaga pendidikan dapat terpenuhi dengan cepat. Tentu saja contoh penggandaan soal ujian dengan adanya mesin fotokopi untuk memenuhi kebutuhan soal yang jumlahnya banyak membutuhkan banyak waktu untuk dikerjakan secara manual.

Namun dengan berkembangnya teknologi, semuanya bisa dilakukan dalam waktu singkat.

Dampak Negatif TIK untuk Pendidikan, yaitu:

- E-learning dapat mengarah pada transfer fungsi guru dan penghapusan guru. Juga, karena sistem pembelajaran beroperasi secara independen, itu dapat mengarah pada penciptaan individu individu.
- Siswa lebih sering mengakses Internet daripada menggunakan teknologi informasi, dan khawatir mengakses hal-hal buruk seperti pornografi dan game online. Bahkan dapat dipengaruhi oleh kecanduan hubungan dunia maya, keterlibatan berlebihan dalam hubungan yang dibangun di Internet hingga kehilangan kontak dengan hubungan dunia nyata (misalnya, melalui ruang obrolan dan hal-hal virtual).
- Bahkan pelajar dan mahasiswa pun dibuat terpesona dengan keberadaan dunia maya yang melimpah ruah. Apalagi dalam konteks dunia maya (Internet), secara tidak langsung masuk ke dunia over-free. Perhatian orang tua yang berperan sangat penting dalam mengkomunikasikan nilai-nilai tentang norma agama sebagai dasar kehidupan juga kurang penting.
- Kejahatan (cybercrime). Misalnya di bidang pendidikan, bisa jadi pencurian dokumen atau aset penting melalui sistem pendidikan (ujian akhir atau dokumen negara) yang sebenarnya dirahasiakan melalui Internet.
- Menimbulkan ketidakpedulian kepada semua individu, baik siswa/siswa/siswa maupun guru/guru/guru. Hal ini terlihat misalnya pada sistem pembelajaran yang bersifat virtual dan e-learning. Jika sistem pembelajaran antara siswa dan guru tidak cocok, siswa mungkin tidak terlalu aktif dalam sistem pembelajaran dan hasilnya mungkin tidak optimal

3. Manfaat positif TIK dalam pendidikan :

- Memahami potensi perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang semakin maju sehingga termotivasi untuk mengevaluasi dan mempelajari teknologi informasi dan komunikasi sebagai dasar pembelajaran sepanjang hayat.
 - Memahami potensi perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang semakin maju, serta memotivasi mereka untuk mengevaluasi dan mempelajari teknologi informasi dan komunikasi sebagai dasar pembelajaran sepanjang hayat.
 - Memotivasi siswa untuk melacak situasi mereka dan mengantisipasi perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, memungkinkan mereka untuk melakukannya. Jadilah mandiri dan percaya diri dalam memimpin aktivitas hidup dan kehidupan sehari-hari.
 - Memanfaatkan TIK untuk mengembangkan keterampilan siswa untuk mendukung berbagai kegiatan dalam belajar, bekerja dan kehidupan sehari-hari.
 - Mengembangkan keterampilan atau proses pembelajaran berbasis TIK. Pembelajaran akan lebih optimal dan menarik, serta dapat mengembangkan siswa yang unggul. Dalam komunikasi, saya pandai mengatur informasi dan terbiasa bekerja sama.
 - Mengembangkan kemampuan untuk belajar mandiri, mengajar, inovatif dan kreatif, serta bertanggung jawab untuk belajar, bekerja dan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi untuk pemecahan masalah sehari-hari.
4. Upaya yang diperlukan dalam mewujudkan masyarakat berbasis TIK :
- a) Setiap orang akan memperoleh keterampilan TIK yang diperlukan dalam masyarakat informasi dan akan dapat belajar dan mengembangkan keterampilan penting lainnya melalui TIK untuk berpartisipasi dalam masyarakat.
 - b) Tetapkan tujuan pembelajaran untuk pembebasan dan pemberdayaan, termasuk keterampilan sosial, berpikir kritis, berbagi pengetahuan, dan keterampilan kolaborasi.
 - c) Sebagai masyarakat pengetahuan yang dinamis dan berubah dengan cepat, meningkatkan keterampilan TIK sebagai bagian berkelanjutan dari pembelajaran seumur hidup membutuhkan keterampilan yang perlu terus diperbarui.
5. Kebijakan TIK dalam peningkatan kualitas pendidikan, implementasi kebijakan TIK sebagai alat pembelajarannya adalah perilaku guru berdasarkan atas mengintegrasikan TIK ke dalam pembelajaran, komunikasi, untuk memenuhi kebutuhan tanggung jawab

pribadi dan profesional guru. Selain itu, guru kognitif mengambil sikap positif terhadap kebijakan TIK. Selanjutnya menerapkan TIK dalam pekerjaan mereka bisa berkunjung setiap hari, baik dikelas dan di rumah. Artinya guru akan melakukan proses belajar, berkomunikasi, dan memperkaya kebutuhan tugas mereka sehari-hari, dan selalu mengakses dengan mengimplementasikan kebijakan TIK untuk mencapai efisiensi pendidikan.

Rangkuman 1

Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) merupakan elektornika yang terdiri dari perangkat keras dan perangkat lunak, serta yang berkaitan dengan pengambilan, pengelolaan, penyimpanan, serta pemindahan informasi antarmedia. Peluang dan manfaat potensial yang terkait dengan penggunaan TIK dalam pendidikan sangat beragam. Teknologi informasi dan komunikasi memungkinkan mereka untuk berinteraksi dengan guru dan timnya tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu. Menggunakan sistem berbasis TIK untuk meningkatkan kualitas pendidikan siswa, memotivasi pembelajaran, memfasilitasi perolehan keterampilan dasar, mendorong penelitian dan eksplorasi, serta mempersiapkan kemajuan di dunia teknologi. Untuk mewujudkan masyarakat pengetahuan TIK, setiap orang harus memperoleh keterampilan TIK yang diperlukan untuk masyarakat informasi, dan belajar, mengembangkan, dan menetapkan tujuan pembelajaran untuk keterampilan penting lainnya untuk berpartisipasi dalam masyarakat melalui TIK. Diperlukan upaya. Pembebasan dan pemberdayaan keterampilan sosial, pemikiran kritis, berbagi pengetahuan, keterampilan kolaborasi dan banyak lagi. Menerapkan kebijakan TIK sebagai alat pembelajaran adalah perilaku guru yang didasarkan pada pengintegrasian TIK ke dalam pembelajaran dan komunikasi untuk memenuhi kebutuhan tanggung jawab pribadi dan profesional guru.

Tes Formatif 1.

1. Pengertian TIK adalah kebutuhan manusia dalam melakukan proses mengambil dan memindahkan, mengolah dan memproses suatu informasi dalam konteks sosial yang menguntungkan diri sendiri dan masyarakat secara keseluruhan. Pengertian TIK menurut....
 - a. William E. Sawyer
 - b. Eric Deeson
 - c. Anatta Sannai

- d. Puskur Diknas Indonesia
 - e. Leonard Kleinrock
2. Manfaat teknologi informasi dan komunikasi dalam peningkatan produktivitas sangat dirasakan oleh masyarakat secara umum. Sebagai contoh, misalnya para tenaga kerja dapat mengirimkan hasil pekerjaannya yakni melalui email yang prosesnya lebih cepat dan aman yaitu sebagai...
- a. Menghemat Biaya
 - b. Media Bertukar Informasi
 - c. Mempermudah Proses Belajar
 - d. Sarana Komunikasi
 - e. Meningkatkan Produktivitas
3. Teknologi informasi dan komunikasi adalah kegiatan yang menggunakan sistem untuk memproses atau mengubah informasi dan mentransfer informasi dari satu media ke media lainnya. Perilaku guru berdasarkan atas mengintegrasikan TIK ke dalam pembelajaran, komunikasi, untuk memenuhi kebutuhan tanggung jawab pribadi dan profesional guru disebut...
- a. Kebijakan TIK Dalam Pendidikan
 - b. Manfaat TIK Dalam Pendidikan
 - c. Pengertian TIK Dalam Pendidikan
 - d. Fungsi TIK Dalam Pendidikan
 - e. Contoh TIK Dalam Pendidikan

4. Manfaatkan TIK sepenuhnya dalam pendidikan, karena TIK memiliki banyak manfaat positif dalam upaya mendukung pengembangan pendidikan agar lebih maju dan terwujud, dengan cara....
 - a. Evaluasi TIK
 - b. Mengembangkan keterampilan dan proses pembelajaran berbasis TIK. Pembelajaran dapat lebih optimal dan menarik serta dapat mendorong peserta didik yang berpengalaman. Dalam komunikasi, saya pandai mengatur informasi dan terbiasa bekerja sama.
 - c. Dapat digunakan sebagai keunggulan ICT
 - d. Potensi manfaat dalam kehidupan sehari-hari
 - e. Hidup dengan melakukan aktivitas kehidupan sehari-hari secara mandiri dan percaya diri
5. Dampak Positif TIK dalam pendidikan adalah...
 - a. Munculnya media massa, misalnya seperti munculnya laboratorium jaringan internet. Komputer sekolah, dll. Sehingga membuat siswa tidak harus terpaku pada informasi yang diberikan guru, serta menambah sumber pengetahuan yang luas, dan mereka juga dapat langsung mengakses pelajaran dari Internet.
 - b. E-learning bisa menyebabkan berujung pada mutasi dan pemecatan guru. Karena sistem pembelajaran dioperasikan secara mandiri, dapat mengarah pada pembentukan individu. Bahkan pelajar dan mahasiswa pun dibuat kecanduan dengan keberadaan dunia maya (internet) secara berlebihan.
 - c. Kejahatan (cybercrime). Misalnya di bidang pendidikan, bisa jadi pencurian dokumen atau aset penting melalui sistem pendidikan (ujian akhir atau dokumen negara) yang sebenarnya dirahasiakan melalui Internet.
 - d. Kekhawatiran bahwa siswa akan lebih sering mengakses Internet daripada memanfaatkan teknologi informasi dan mengakses hal-hal buruk seperti pornografi dan game online. Anda juga bisa mendapatkan kecanduan cyber-relasional.

- e. Dapat menimbulkan rasa kurangnya kepedulian kepada semua individu, baik siswa maupun guru

DAFTAR PUSAKA

- Ali Muhtadi. (2011). Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi (Tik) Dalam Pendidikan Karakter Di Sekolah. Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi (Tik) Dalam Pendidikan Karakter Di Sekolah, 1–13. http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/132280878/18.Pemanfaatan_TIK_dalam_Pendidikan_Karakter_di_Sekolah-prosiding.pdf*
- Ii, B. A. B., Teori, A. D., & Moderasi, K. (2017). Teknologi Informasi dan Komunikasi. 12(1), 13–36.*
- Marryono Jamun, Y. (1996). Dampak Teknologi Terhadap Pendidikan. 10, 48–52.*
- Sinaga, A. (2013). Kebijakan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Sebagai Sarana Pembelajaran dan Pengaruhnya Terhadap Peningkatan Kualitas Pendidikan. 3(1).*

BAB II

PERANAAN TIK DALAM MEMBENTUK MASYARAKAT INDUSTRI DAN MASYARAKAT INFORMASI

A. Peranan TIK dalam membentuk masyarakat industri

Masyarakat industri adalah masyarakat yang proses produksinya didorong atau didukung oleh penggunaan teknologi modern yang bertujuan untuk menghasilkan barang dalam jumlah yang relatif besar. Hal ini terjadi karena ditemukannya sumber energi eksternal, selain itu urbanisasi merupakan salah satu faktor industrialisasi atau proses perubahan dari penggunaan teknologi tradisional ke teknologi modern. Kita telah mengetahui bahwa pada zaman dahulu manusia memenuhi kebutuhan hidup dengan cara yang paling populer, yaitu berburu dan meramu. Cara hidup ini membuat orang hidup berpindah-pindah karena tidak ada teknologi yang memadai untuk membantu orang memenuhi kebutuhannya sendiri atau kelompoknya.

Perkembangan teknologi ini berkali-kali mengubah cara kerja manusia dalam menghadapi situasinya. Mereka dari yang membutuhkan banyak tenaga manusia dan saat ini tidak lagi digunakan dalam proses produksi. Akibatnya banyak orang kehilangan mata pencaharian dan hal ini dapat menyebabkan meningkatnya angka kriminalitas. Namun kesejahteraan merupakan sudut pandang yang penting bagi suatu bangsa, sehingga negara tidak akan mengabaikan kesejahteraan rakyatnya. Pendidikan merupakan elemen penting dalam struktur masyarakat industri karena pembagian kerja begitu kompleks sehingga tidak lagi memperhitungkan gender melainkan pengetahuan atau keterampilan yang ada. Selain itu, mobilitas sosial dalam masyarakat industri bersifat dinamis, yaitu berubah-ubah. Pemilik modal memainkan peran penting dalam masyarakat industri karena mereka dapat menawarkan layanan yang menarik perhatian pelanggan mereka.

Melalui banyaknya perkembangan teknologi industry saat ini, maka tidak mustahil seseorang menjadi pebisnis menggunakan kemampuan TIK tanpa memerlukan pengeluaran tambahan untuk biaya lapak ataupun karyawan yang menjaga lapak yang kita miliki. Lebih-

lebih di era pandemi yang mana ruang gerak sirkulasi masyarakat dipersempit untuk menekan penyebaran dari virus covid-19. Mereka para pelaku bisnis online secara langsung ataupun tidak langsung mampu bertahan dengan penyempitan sirkulasi ini. Selain itu, kita juga harus memahami bahwa pandemi ini adalah sebuah turning point kepada masyarakat Indonesia maupun dunia yang mana masih banyak yang buta teknologi dan tidak memiliki kapabilitas dalam penggunaan TIK. Sebuah peringatan agar pemerintah meningkatkan lagi kemampuan dan literasi TIK kepada masyarakat yang masih awam.

Melihat apa yang terjadi saat ini, maka kita bisa katakan bahwa penggunaan TIK sangat mempengaruhi masyarakat industri. Munculnya mega proyek lintas jaman tidak lebih adalah bukti upaya masyarakat berkembang dengan pemanfaatan TIK. Lalu, sebagai alat bantu masyarakat industry, TIK memiliki pengaruh yang besar dalam kehidupan masyarakat ini. Hal ini terjadi akibat motor penggerak dari masyarakat ini adalah kemampuan dalam mengoperasikan teknologi yang termutakhir. Upaya untuk memproduksi cepat sembari mengurangi ongkos serta menciptakan barang secara banyak menjadikan manusia untuk berinovasi agar mereka mampu menghadapi apa yang zaman sedang butuhkan.

Dari sini kita dapat simpulkan bahwa TIK sangat mempengaruhi terbentuknya masyarakat industri. Hal ini terjadi karena motor penggerak utama dari masyarakat industri adalah kemutakhiran teknologi yang bisa memudahkan cara kerja mereka dalam melakukan kegiatan industri. Tanpa adanya kemajuan TIK, dapat dipastikan bahwa akan terjadi kemandekan dalam pelaksanaan industri didalam masyarakat.

B. Peranan Teknologi Komunikasi dalam menciptakan masyarakat informasi di Indonesia

Dengan adanya globalisasi informasi, Indonesia telah ditetapkan sebagai bagian dari masyarakat informasi global, sehingga membutuhkan penyempurnaan peraturan tentang informasi dan transaksi elektronik di tingkat nasional sebagai tanggapan atas kemajuan baik di tingkat regional maupun internasional. Terbitan 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (selanjutnya disebut UU ITE). Selain larangan-larangan tersebut dalam UU ITE memang mengatur apa yang dilarang, tetapi dianggap sebagai tindakan pertama karena perilaku manusia dimaksudkan untuk menguji sistem elektronik, bukan undang-undang untuk melindungi sistem elektronik itu sendiri.

Masyarakat informasi (information society) bertujuan untuk memperoleh keunggulan kompetitif internasional melalui penggunaan teknologi informasi di bidang informasi yang kreatif dan produktif dalam kegiatan ekonomi, politik dan budaya yang penting, yaitu masyarakat yang menyebarkan, menggunakan, dan beroperasi. Teknologi yang sama atau kompatibel untuk berbagai aktivitas pribadi, sosial, pendidikan, bisnis, dan bahkan rekreasi. Teknologi ini memungkinkan Anda dengan cepat mengirim, menerima, dan bertukar data digital antar lokasi, terlepas dari jarak. Masyarakat informasi berbeda dengan 4.444 orang di bidang industri dan pertanian, dan hampir semua kegiatan dalam masyarakat informasi tidak dapat dipisahkan dari komputer dan telekomunikasi, dan informasi adalah salah satu yang terpenting dan informasi disediakan. bahan baku yang digunakan Informasi baru dan lebih berguna diproses.

Masyarakat yang muncul di Indonesia hanya merupakan efek dari trendsetter masyarakat yang berorientasi pada informasi, dan transisi di Indonesia belum dapat ditentukan secara akurat baik bentuk maupun jenis transisinya. Namun, setidaknya lima faktor penentu yang membentuk masyarakat informasi dapat dikategorikan: 1). Perubahan karakteristik pola kerja Perkembangan pola kerja membimbing orang untuk menemukan cara yang paling efisien, efektif, praktis dan termudah untuk mencapai informasi, pengetahuan, atau pekerjaan 3). Perubahan penyebaran pengetahuan dari mulut ke mulut yang primitif menjadi penggunaan alat yang canggih, 4). Perubahan dalam mencari ilmu. Keingintahuan besar orang untuk pekerjaan baru mengarah pada evolusi dan revolusi dalam pencarian pengetahuan: 5). Kemajuan dalam pengembangan alat untuk menyebarkan dan mengakses pengetahuan baru.

Pesatnya perkembangan dunia IT saat ini tidak terlepas dari peran komputer sebagai media penyebaran informasi terkini. Untuk itu, perlu dipahami bahwa apa esensi teknologi informasi, peran dan implikasi penggunaan teknologi dalam kehidupan bermasyarakat, dan agar jangan sampai tidak salah dalam menggunakan teknologi yang semakin maju. Untuk membangun masyarakat yang berorientasi pada informasi, perlu kehati-hatian dalam menggunakan teknologi baik dari segi perolehan informasi maupun komunikasi. Selain itu, ada banyak orang yang terjebak dengan masalah ITE. Jadi manfaatkan teknologi untuk membuat hidup kita lebih nyaman dan efisien. Peran teknologi dalam membangun masyarakat yang berorientasi pada informasi dimana masyarakat yang menggunakan teknologi dapat

memperoleh informasi dan pengetahuan dengan mengakses media internet sangat diharapkan. Perkembangan teknologi di Indonesia akan memungkinkan Indonesia untuk membangun masyarakat yang berorientasi pada informasi berbasis teknologi digital.

Latihan 2

1. Bagaimana menetapkan tujuan pengajaran yang jelas?
2. "Media pembelajaran yang berpusat pada manusia adalah media tertua yang digunakan untuk mengirim dan bertukar pesan atau informasi. Contoh yang terkenal adalah gaya tutorial Socrates. Sistem ini tentu dapat menggabungkannya dengan media visual lainnya." Sebutkan langkah-langkah merancang gaya belajar berbasis manusia?
3. Aliran filosofis realisme percaya bahwa pengetahuan manusia adalah deskripsi kebenaran yang baik dan akurat. Menurut aliran realisme, konsep filsafat adalah?
4. Manfaat media pembelajaran dibedakan menjadi dua jenis, yaitu manfaat bagi guru dan manfaat bagi siswa?
5. Sebagai alat masyarakat industri, apa dampak TIK?

Jawaban 2

1. Agar dapat menetapkan tujuan pengajaran dengan baik, beberapa aturan harus diperhatikan, yaitu:
 - Dibimbing oleh kepentingan siswa, bukan guru. Titik awalnya adalah perubahan perilaku yang diharapkan setelah mereka menyelesaikan studi mereka.
 - Dinyatakan dengan kata kerja operasional, yang berarti hasil dari perilaku yang dapat diamati atau hasil yang dapat diukur dengan beberapa alat ukur.
2. Langkah-langkahnya tersusun berikut:
 - A. Rumuskan pertanyaan terkait
 - B. Mengidentifikasi pengetahuan dan keterampilan yang berhubungan dengan pemecahan masalah. Gunakan buku teks dan kuliah sebagai sumber pengetahuan
 - C. Ajarkan mengapa pengetahuan itu penting dan bagaimana menerapkannya pada pemecahan masalah
 - D. Membimbing siswa untuk bereksplorasi. Sebagai mentor pemecahan masalah.
 - E. Mengembangkan masalah dalam berbagai konteks dengan tahapan kompleksitas
 - F. Mengevaluasi pengetahuan siswa dengan memberikan masalah baru untuk dipecahkan.
3. Aliran-aliran tersusun berikut:

- A. Metafisika-Realisme, realitas yang sebenarnya hanyalah realitas fisik (materialisme), realitas material dan nonmaterial (dualisme), dan realitas yang tersusun dari berbagai realitas (pluralisme);
- B. Realisme humanistik, kemanusiaan terletak pada apa yang bisa dilakukan. Jiwa adalah organisme yang kompleks dengan kemampuan untuk berpikir
- C. Epistemologi-realisme; realitas ada secara independen dari pengetahuan dan gagasan manusia, dan realitas dapat diketahui oleh jiwa. Pengetahuan bisa didapat melalui persepsi. Keaslian pengetahuan dapat dibuktikan dengan memeriksa konsistensinya dengan fakta-fakta.
- D. Realisme aksiologis, perilaku manusia diatur oleh hukum alam yang diperoleh melalui ilmu pengetahuan, dan pada tingkat lebih rendah oleh kebiasaan atau kebiasaan yang telah teruji dalam kehidupan.

4. Manfaatnya tersusun sebagai berikut:

A. Manfaat guru, yaitu media pembelajaran digunakan sebagai pedoman bagi guru untuk menyampaikan materi yang diajarkan. Pengajar media memberikan materi secara sistematis dan beragam untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran.

B. Manfaat bagi siswa, yaitu media pembelajaran dapat memotivasi siswa untuk belajar. Dengan meningkatnya motivasi belajar, siswa akan menikmati setiap proses pembelajaran. Media juga dapat membantu siswa memahami dengan jelas pesan yang disampaikan oleh guru.

5. Sebagai alat masyarakat industri, TIK memiliki dampak besar pada kehidupan masyarakat. Hal ini terjadi karena kekuatan pendorong masyarakat ini adalah kemampuan mengoperasikan teknologi terkini. Usaha untuk memproduksi secara cepat, sekaligus menekan biaya dan menciptakan barang dalam jumlah yang banyak, agar manusia dapat berinovasi agar dapat menghadapi kebutuhan zaman.

Rangkuman 2

Masyarakat industri adalah masyarakat yang proses produksinya didorong atau didukung oleh penggunaan teknologi modern yang bertujuan untuk menghasilkan barang dalam jumlah yang relatif besar. Hal ini terjadi karena ditemukannya sumber energi eksternal, selain itu urbanisasi merupakan salah satu faktor industrialisasi atau proses perubahan dari penggunaan teknologi tradisional ke teknologi modern.

Masyarakat informasi (information society) bertujuan untuk memperoleh keunggulan kompetitif internasional melalui penggunaan teknologi informasi di bidang informasi yang kreatif dan produktif dalam kegiatan ekonomi, politik dan budaya yang penting, yaitu masyarakat yang menyebarkan, menggunakan, dan beroperasi. Teknologi yang sama atau kompatibel untuk berbagai aktivitas pribadi, sosial, pendidikan, bisnis, dan bahkan rekreasi.

Dari sini kita dapat simpulkan bahwa TIK sangat mempengaruhi terbentuknya masyarakat industri. Tanpa adanya kemajuan TIK, dapat dipastikan bahwa akan terjadi kemandekan dalam pelaksanaan industri didalam masyarakat. Lalu, Pesatnya perkembangan dunia IT saat ini tidak terlepas dari peran komputer sebagai media penyebaran informasi terkini. Untuk itu, perlu

dipahami bahwa apa esensi teknologi informasi, peran dan implikasi penggunaan teknologi dalam kehidupan bermasyarakat, dan agar jangan sampai tidak salah dalam menggunakan teknologi yang semakin maju.

Tes Formatif 2

1. masyarakat yang proses produksinya didorong atau didukung oleh penggunaan teknologi modern yang bertujuan untuk menghasilkan barang dalam jumlah yang relatif besar adalah definisi dari masyarakat?

- A. Madani
- B. Ekonomi Asean
- C. Industri
- D. Sosialis
- E. Informasi

2. banyaknya perkembangan teknologi industri saat ini, maka tidak mustahil seseorang menjadi pebisnis menggunakan kemampuan TIK. Salah satu kemampuannya adalah?

- A. Menggunakan IoT
- B. Penggunaan smartphone
- C. Pembuatan Aplikasi
- D. Strategi marketing mobile
- E. Penggunaan alat teknologi

3. Dengan adanya globalisasi informasi, Indonesia telah ditetapkan sebagai bagian dari masyarakat informasi global. Untuk memastikan agar aturan tetap berjalan maka pemerintah menyusun hukum yaitu?

- A. UU No.11 Tahun 2008
- B. UU No.11 Tahun 2007
- C. UU. No.11 Tahun 2005
- D.UU. No.28 Tahun 2020
- E. UU. No.27 Tahun 2017

4. memperoleh keunggulan kompetitif internasional melalui penggunaan teknologi informasi adalah definisi umum dari?

- A. Masyarakat Industri
- B. Teknologi Informasi dan Komunikasi
- C. Teknologi dan jaringan umum
- D. Kompetensi teknologi
- E. Masyarakat Informasi

5. peran komputer sebagai media penyebaran informasi terkini menjadi dasar dari munculnya?

- A. Perkembangan masyarakat informasi
- B. Perkembangan IT
- C. Perkembangan sains
- D. Perkembangan kebudayaan
- E. Perkembangan nasional

Daftar Pustaka

Damanik, Florida Nirma Sanny. "Menjadi masyarakat informasi." *Jurnal SIFO Mikroskil* 13.1 (2012): 73-82.

Prasetyo, Banu, and Umi Trisyanti. "Revolusi industri 4.0 dan tantangan perubahan sosial." *IPTEK Journal of Proceedings Series* 5 (2018) Ismanto, Kuat, Misbahul Huda, and Chusna Maulida. "Transformasi masyarakat petani Mranggen menuju masyarakat industri." *Jurnal Penelitian* 9.1 (2013.): 22-27.

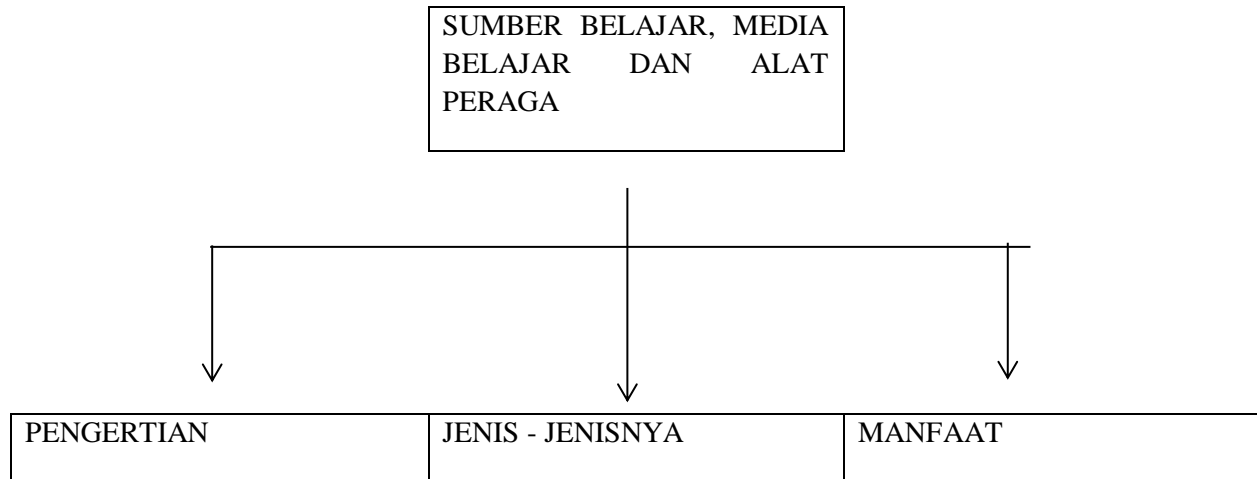
Sugihartati, Rahma. *Perkembangan masyarakat informasi & teori sosial kontemporer*. Kencana, 2014.

Wuryantai, AG Eka Wenats. "Digitalisasi masyarakat: Menilik kekuatan dan kelemahan dinamika era informasi digital dan masyarakat informasi." (2004).

<https://www.kompasiana.com/muhammadraffli5411/5d7e3d940d823055e1652b62/masyarakat-industri>

BAB III

Mata Kuliah ini merupakan dasar untuk memahami media belajar, hal-hal yang berkaitan dengan sarana belajar, sumber belajar dan pengoptimalan media belajar. Fokus pada mata kuliah ini terletak pada pemilihannya, pemanfaatannya dan pengembangannya.



MATERI

Kemampuan Akhir yang Direncanakan	Indikator	Bahan Kajian	Metode Pembelajaran	Waktu (Menit)	Pengalaman Belajar Mahasiswa
Memahami pengertian, perkembangan TIK di Indonesia dan pemanfaatannya dalam dunia pendidikan	Mahasiswa mampu memahami sumber belajar, media belajar, dan alat peraga	1. Sumber Belajar 2. Media Belajar 3. Alat Peraga	- <i>Small Group Discussion</i> - <i>Cooperative Learning</i>	100 menit	Tugas resume bahan bacaan/literatur Menyusun makalah/ power point

SUMBER BELAJAR

A. Pengertian Sumber Belajar

Secara umum pengertian sumber belajar adalah semua bahan yang dapat memberikan informasi baik berupa data, orang dan wujud tertentu yang dipakai peserta didik dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan belajar atau kompetensi tertentu. Arti Sumber Belajar Menurut Para Ahli :

- Yusufhadi Miarso

Segala sesuatu yang meliputi pesan, orang, bahan, alat, teknik, dan lingkungan, baik secara tersendiri maupun terkombinasikan dapat memungkinkan terjadinya belajar

- Edgar Dale

Sumber belajar adalah segala sesuatu yang dapat dimanfaatkan untuk memfasilitasi belajar seseorang

- Rohani

Sumber belajar (learning resources) adalah segala macam sumber yang ada di luar diri seseorang (peserta didik) dan yang memungkinkan (memudahkan) terjadinya proses belajar.

Berdasarkan referensi dari ahli di atas maka dapat diambil sebuah kesimpulan bahwa sumber belajar adalah segala sesuatu yang berasal dari luar diri peserta didik yang dapat membantu terjadinya proses belajar

Menurut Asosiasi Teknologi Komunikasi Pendidikan (AECT), sumber belajar adalah semua sumber (baik berupa data, orang atau benda) yang dapat digunakan untuk memberi fasilitas (kemudahan) belajar bagi siswa. Sumber belajar itu meliputi pesan, orang, bahan, peralatan, teknik dan lingkungan/latar Berdasarkan asal usulnya, sumber belajar terbagi menjadi 2 yakni:

Sumber belajar yang dirancang (learning resources by design) yaitu sumber belajar yang memang sengaja dibuat untuk tujuan pembelajaran. Contohnya adalah : buku pelajaran, modul, program audio, transparansi (OHT).

Sumber belajar yang sudah tersedia dan tinggal dimanfaatkan (learning resources by utilization), yaitu sumber belajar yang tidak secara khusus dirancang untuk keperluan pembelajaran, namun dapat ditemukan, dipilih dan dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. Contohnya: pejabat pemerintah, tenaga ahli, pemuka agama, olahragawan, kebun binatang, waduk, museum, film, sawah, terminal, surat kabar, siaran televisi, dan masih banyak lagi yang lain. (Setiyani, 2010)

B. Jenis – jenis Sumber Belajar

- Pesan: informasi, bahan ajar; cerita rakyat, dongeng, hikayat, dan sebagainya;
- Orang: guru, instruktur, siswa, ahli, nara sumber, tokoh masyarakat, pimpinan lembaga, tokoh karier dan sebagainya;
- Bahan: buku, transparansi, film, slides, gambar, grafik yang dirancang untuk pembelajaran, relief, candi, arca, komik, dan sebagainya;
- Alat/ perlengkapan: perangkat keras, komputer, radio, televisi, VCD/DVD, kamera, papan tulis, generator, mesin, mobil, motor, alat listrik, obeng dan sebagainya;
- Pendekatan/ metode/ teknik: disikusi, seminar, pemecahan masalah, simulasi, permainan, sarasehan, percakapan biasa, diskusi, debat, talk shaw dan sejenisnya;
- Lingkungan: ruang kelas, studio, perpustakaan, aula, teman, kebun, pasar, toko, museum, kantor dan sebagainya

C. Manfaat dan Fungsi Sumber Belajar

Menurut Rohani manfaat sumber belajar antara lain meliputi:

- Memberikan pengalaman belajar secara langsung dan konkret kepada peserta didik
- Dapat menyajikan sesuatu yang tidak mungkin diadakan, dikunjungi atau dilihat secara langsung dan konkret
- Dapat menambah dan memperluas cakrawala sajian yang ada di dalam kelas
- Dapat memberi informasi yang akurat dan terbaru
- Dapat membantu memecahkan masalah pendidikan (instruksional) baik dalam lingkup mikro maupun makro

- Dapat memberi informasi yang positif, apabila diatur dan direncanakan pemanfaatannya secara tepat
- Dapat merangsang untuk berpikir, bersikap dan berkembang lebih lanjut

Fungsi Sumber Belajar

- Meningkatkan produktivitas pembelajaran dengan jalan:
- Mempercepat laju belajar dan membantu guru untuk menggunakan waktu secara lebih baik dan mengurangi beban guru dalam menyajikan informasi, sehingga dapat lebih banyak membina dan mengembangkan gairah
- Memberikan kemungkinan pembelajaran yang sifatnya lebih individual, dengan cara:
- Mengurangi kontrol guru yang kaku dan tradisional dan memberikan kesempatan bagi siswa untuk berkembang sesuai dengan kemampuannya.
- Memberikan dasar yang lebih ilmiah terhadap pembelajaran dengan cara:
- Merancangan program pembelajaran yang lebih sistematis dan mengembangkan bahan pengajaran yang dilandasi oleh penelitian.
- Lebih memantapkan pembelajaran, dengan jalan:
- Meningkatkan kemampuan sumber belajar dan penyajian informasi dan bahan secara lebih kongkrit.
- Memungkinkan belajar secara seketika, yaitu:
- Mengurangi kesenjangan antara pembelajaran yang bersifat verbal dan abstrak dengan realitas yang sifatnya kongkrit, memberikan pengetahuan yang sifatnya langsung dan memungkinkan penyajian pembelajaran yang lebih luas, dengan menyajikan informasi yang mampu menembus batas geografis.

MEDIA BELAJAR

A. Pengertian Media Belajar

Media berasal dari bahasa Latin yaitu “Medium” yang bermakna perantara. Jika diartikan secara lebih luas media belajar merupakan alat yang menjadi perantara dalam proses pembelajaran guna memperjelas pesan yang disampaikan oleh pendidik dan menjadikan proses pembelajaran berjalan lebih baik dari segi keefektifan dan keefisienannya dalam mencapai tujuan pembelajaran (Alwi, 2017).

Media belajar nyatanya terus berkembang setiap masanya, hal ini disebabkan oleh kemajuan teknologi yang sangat pesat. Jika dahulu media belajar yang digunakan hanyalah media audio seperti yang diterapkan pada pendidikan islam di jazirah Arab saat berkembangnya agama islam, maka jika media pembelajaran tersebut diterapkan secara kaku di zaman sekarang yang di

mana media informasi tidak hanya media audio, maka pembelajaran yang diselenggarakan dimungkinkan akan jauh dari kata efektif dan efisien.

Walaupun pada zaman ini media yang ditawarkan dalam melakukan proses pembelajaran terbilang sangat banyak dan bervariasi, terkadang masih terdapat guru yang belum dapat menggunakan media yang disediakan secara maksimal. Sebagai contohnya, ketika pandemi Covid – 19 melanda Indonesia, banyak guru yang kewalahan dalam menyampaikan materi pembelajaran. Ini disebabkan karena kebanyakan dari guru tersebut tidak terbiasa menggunakan media pembelajaran yang lain seperti internet. Hal ini sangat disayangkan, karena tujuan dari pendidikan sendiri adalah menciptakan generasi unggul yang siap menghadapi berbagai macam tantangan zaman.

Maka dari itu, berkembangnya media yang digunakan dalam membantu proses pembelajaran harus diimbangi dengan kemahiran guru dan siswa dalam menggunakan media tersebut. Media belajar dan penggunaannya harus berkembang beriringan. Jika salah satu diantara media pembelajaran atau penggunaannya ada yang terlambat dalam perkembangannya, maka media pembelajaran tidak dapat berfungsi dengan baik.

B. Manfaat Media Belajar

Manfaat media pembelajaran terbagi menjadi dua, yaitu manfaat untuk guru dan manfaat untuk siswa :

- Manfaat bagi guru yaitu, media pembelajaran digunakan sebagai petunjuk guru dalam menyampaikan materi yang akan diajarkan. Media menuntun guru untuk menyampaikan materi secara sistematis dan variatif guna mengemabangkan kualitas dalam proses pembelajaran.
- Manfaat bagi siswa yaitu, media pembelajaran dapat memotivasi siswa dalam belajar. Dengan meningkatnya motivasi dalam belajar, siswa akan menikmati setiap proses pembelajaran. Media juga membantu siswa mengerti dengan jelas mengenai pesan yang disampaikan oleh guru.

C. Jenis – jenis Media Belajar

Media pembelajaran digolongkan dalam beberapa jenis (Nurrita, 2018), yaitu :

- Media audio.

Media audio adalah media pembelajaran yang menitikberatkan indra pendengaran siswa dalam proses pembelajaran berlangsung. Contoh media audio, yaitu kaset, perekam suara dan radio

- Media visual

Media visual adalah media yang menampilkan gambar atau ilustrasi yang dapat membantu siswa dalam mengerti materi pembelajaran melalui indra penglihatannya

- Media audiovisual

Media yang berupa ilustrasi gambar baik gambar bergerak atau diam yang disertai dengan suara

- Media serbaneka

Media yang digunakan sesuai dengan kebiasaan di suatu daerah tertentu. Contoh pembelajaran di Indonesia diselenggarakan menggunakan papan tulis

ALAT PERAGA

A. Pengertian Alat Peraga

Alat peraga merupakan segala hal yang dapat menyampaikan informasi, menstimulus otak, pikiran, perasaan dan kemauan dari peserta didik yang menjadikan peserta didik terdorong atau termotivasi dalam belajar sehingga menciptakan proses pembelajaran pada individu peserta didik. (Nomleni & Manu, 2018)

Alat peraga merupakan bagian dari media pembelajaran istilah media perlu dipahami lebih dahulu sebelum dibahas mengenai alat peraga lebih lanjut. Media pembelajaran diartikan semua benda sebagai alat bantu pada proses belajar baik di dalam maupun diluar kelas yang menjadi perantara terjadinya proses belajar, dapat berwujud perangkat lunak atau maupun perangkat keras. Berdasarkan fungsinya media pembelajaran dapat berbentuk alat peraga dan sarana pembelajaran. Dari uraian-uraian di atas jelaslah bahwa pengertian alat peraga pendidikan adalah merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, keterampilan dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada siswa.

Melalui penggunaan alat peraga, hal-hal yang abstrak dapat disajikan dalam bentuk konkrit yang dapat dilihat, dipegang, dicoba sehingga dapat dengan mudah dipahami oleh siswa. Fungsi utama alat peraga itu sendiri adalah untuk memperjelas keabstrakan konsep yang diberikan oleh guru agar siswa mampu menangkap arti dari konsep abstrak tersebut, hal ini akan lebih mudah menggunakan alat peraga. Sebagai contoh pada siswa SMK Teknik Permesinan menggunakan alat peraga hidrolis yang dapat digunakan sebagai media dan alat belajar praktek untuk memahami cara kerja hidrolis yang banyak digunakan pada berbagai macam peralatan terutama untuk alat berat contohnya pada escavator.

B. Jenis – jenis Alat Peraga

Dari segi pengadaannya, alat peraga dapat dikelompokkan sebagai alat peraga sederhana dan alat peraga buatan pabrik. Pembuatan alat peraga sederhana biasanya dimanfaatkan dilingkungan sekitar dan dapat dibuat sendiri. Penggunaan alat peraga cara kerja hidrolis bisa dimasukkan alat peraga yang sederhana dan juga yang ada buatan pabrik. Untuk yang sederhana bisa kita buat sendiri dari bahan spuit sebagai alat piston sederhana untuk menghisap dan memompa cairan meskipun cairan itu bukan oli tapi dari air. Sedangkan alat peraga buatan pabrik pada umumnya berupa peralatan yang dibuat dengan mesin yang pembuatannya memiliki ketelitian ukuran serta memerlukan biaya tinggi untuk proses pembuatannya.

Terkadang suatu media dapat berfungsi ganda, pada saat tertentu berfungsi sebagai alat peraga dan pada saat yang lain dapat berfungsi sebagai sarana. Maka dari itu dalam penggunaannya

alat peraga untuk pembelajaran harus disesuaikan dengan keadaan dan diperlukan teknik yang tepat, yaitu dengan mempertimbangkan waktu penggunaan dan tujuan yang akan dicapai. Apabila ditinjau dari segi wujudnya, alat peraga dapat dikelompokkan ke dalam alat peraga benda asli dan benda tiruan. Bila bendanya yang asli digunakan sebagai alat peraga maka disebut alat peraga benda asli, contohnya : roll plat, berbagai macam bentuk pahat, pneumatic , hidrolik dll. Sementara itu alat peraga yang bukan dari benda asli atau alat peraga atau benda tiruan, contohnya : gambar pahat, gambar macam bentuk benda kerja dan sebagainya.

Pada dasarnya siswa belajar melalui benda atau objek konkret. Untuk memahami konsep abstrak siswa memerlukan benda-benda konkret sebagai perantara atau visualisasinya. Konsep abstrak itu dicapai melalui tingkat-tingkat belajar yang berbeda-beda. Bahkan, orang dewasa pun yang pada umumnya sudah dapat memahami konsep abstrak, pada keadaan tertentu, sering memerlukan visualisasi. Belajar siswa akan meningkat bila ada motivasi. Karena itu dalam pengajaran diperlukan faktor-faktor yang dapat memotivasi siswa belajar, bahkan untuk pendidik, misalnya : pengajaran supaya menarik, sikap guru yang ramah, suasana sekolah bagi guru menyenangkan, dan lain-lain, yang semuanya tadi akan berakibat mutunya penyelenggara pendidikan dan menghasilkan anak didik yang diharapkan.

C. Manfaat Alat Peraga

Alat peraga memiliki beberapa manfaat, diantaranya yaitu membantu proses pembelajaran lebih cepat diterima oleh peserta didik dengan cara menyesuaikan semirip mungkin materi yang diajarkan dengan fakta lapangannya, membuat proses mengajar lebih teratur dan mengoptimalkan kualitas pembelajaran dengan meningkatkan motivasi dan keaktifan peserta didik. (Anidityas, Utami, & Widiyaningrum, 2012)

LATIHAN 1

1. Apa yang dimaksud dengan sumber belajar?
2. Apa saja fungsi dari sumber belajar?
3. Apa yang dimaksud dengan media belajar?
4. Sebutkan jenis – jenis media belajar?
5. Jelaskan pengertian dari alat peraga beserta jenis – jenisnya!

Jawaban :

1. Sumber belajar adalah semua bahan yang dapat memberikan informasi baik berupa data, orang dan wujud tertentu yang dipakai peserta didik dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan belajar atau kompetensi tertentu.
2. Fungsi sumber belajar antara lain :
 - Meningkatkan produktivitas pembelajaran dengan jalan:
 - Mempercepat laju belajar dan membantu guru untuk menggunakan waktu secara lebih baik dan mengurangi beban guru dalam menyajikan informasi, sehingga dapat lebih banyak membina dan mengembangkan gairah
 - Memberikan kemungkinan pembelajaran yang sifatnya lebih individual, dengan cara:
 - Mengurangi kontrol guru yang kaku dan tradisional dan memberikan kesempatan bagi siswa untuk berkembang sesuai dengan kemampuannya.
3. Media belajar merupakan alat yang menjadi perantara dalam proses pembelajaran guna memperjelas pesan yang disampaikan oleh pendidik dan menjadikan proses pembelajaran berjalan lebih baik dari segi keefektifan dan keefisienannya dalam mencapai tujuan pembelajaran
4. Jenis – jenis media belajar antara lain yaitu :

Media pembelajaran digolongkan dalam beberapa jenis (Nurrita, 2018), yaitu :

 - Media audio.

Media audio adalah media pembelajaran yang menitikberatkan indra pendengaran siswa dalam proses pembelajaran berlangsung. Contoh media audio, yaitu kaset, perekam suara dan radio
 - Media visual

Media visual adalah media yang menampilkan gambar atau ilustrasi yang dapat membantu siswa dalam mengerti materi pembelajaran melalui indra penglihatannya
 - Media audiovisual

Media yang berupa ilustrasi gambar baik gambar bergerak atau diam yang disertai dengan suara
 - Media serbaneka

Media yang digunakan sesuai dengan kebiasaan di suatu daerah tertentu. Contoh pembelajaran di Indonesia diselenggarakan menggunakan papan tulis

5. Alat peraga merupakan segala hal yang dapat menyampaikan informasi, menstimulus otak, pikiran, perasaan dan kemauan dari peserta didik yang menjadikan peserta didik terdorong atau termotivasi dalam belajar sehingga menciptakan proses pembelajaran pada individu peserta didik.

Dari segi pengadaannya, alat peraga dapat dikelompokkan sebagai alat peraga sederhana dan alat peraga buatan pabrik. Pembuatan alat peraga sederhana biasanya dimanfaatkan dilingkungan sekitar dan dapat dibuat sendiri. Penggunaan alat peraga cara kerja hidrolis bisa dimasukkan alat peraga yang sederhana dan juga yang ada buatan pabrik. Untuk yang sederhana bisa kita buat sendiri dari bahan spuit sebagai alat piston sederhana untuk menghisap dan memompa cairan meskipun cairan itu bukan oli tapi dari air. Sedangkan alat peraga buatan pabrik pada umumnya berupa peralatan yang dibuat dengan mesin yang pembuatannya memiliki ketelitian ukuran serta memerlukan biaya tinggi untuk proses pembuatannya.

RANGKUMAN

1. Sumber belajar adalah semua bahan yang dapat memberikan informasi baik berupa data, orang dan wujud tertentu yang dipakai peserta didik dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan belajar atau kompetensi tertentu.
2. Jenis – jenis sumber belajar, yaitu pesan, oran, bahan, alat/ perlengkapan, pendekatan/ metode/ teknik dan lingkunganMemberikan pengalaman belajar secara langsung dan konkret kepada peserta didik
3. Manfaat sumber belajar
 - Dapat menyajikan sesuatu yang tidak mungkin diadakan, dikunjungi atau dilihat secara langsung dan konkret
 - Dapat menambah dan memperluas cakrawala sajian yang ada di dalam kelas
 - Dapat memberi informasi yang akurat dan terbaru
4. Media belajar merupakan alat yang menjadi perantara dalam proses pembelajaran guna memperjelas pesan yang disampaikan oleh pendidik dan menjadikan proses pembelajaran berjalan lebih baik dari segi keefektifan dan keefisienannya dalam mencapai tujuan pembelajaran.
5. Manfaat media belajar adalah
 - Media pembelajaran digunakan sebagai petunjuk guru dalam menyampaikan materi yang akan diajarkan
 - Media pembelajaran dapat memotivasi siswa dalam belajar.
6. Jenis – jenis media pembelajaran, yaitu media audio, media visual, media audiovisual dan media serbaneka.
7. Alat peraga merupakan segala hal yang dapat menyampaikan informasi, menstimulus otak, pikiran, perasaan dan kemauan dari peserta didik yang menjadikan peserta didik terdorong atau termotivasi dalam belajar sehingga menciptakan proses pembelajaran pada individu peserta didik.
8. Alat peraga dapat dikelompokkan sebagai alat peraga sederhana dan alat peraga buatan pabrik. Pembuatan alat peraga sederhana biasanya dimanfaatkan dilingkungan sekitar dan dapat dibuat sendiri. Sedangkan alat peraga buatan pabrik pada umumnya berupa peralatan yang dibuat dengan mesin yang pembuatannya memiliki ketelitian ukuran serta memerlukan biaya tinggi untuk proses pembuatannya.
9. Alat peraga memiliki beberapa manfaat, diantaranya yaitu membantu proses pembelajaran lebih cepat diterima oleh peserta didik dengan cara menyesuaikan semirip mungkin materi yang diajarkan dengan fakta lapangannya, membuat proses mengajar lebih teratur dan mengoptimalkan kualitas pembelajaran dengan meningkatkan motivasi dan keaktifan peserta didik.

TES FORMATIF

1. Salah satu alasan pentingnya pemeliharaan sumber belajar dengan sebaik-baiknya adalah....
 - a. Memudahkan guru jika akan meminjam sumber belajar tertentu
 - b. Merancang penempatan sumber belajar secara kaku
 - c. Meningkatkan penggunaan sumber belajar oleh guru
 - d. Agar anak-anak dapat memanfaatkan sumber belajar secara teratur
2. Alat Peraga Edukatif (APE) yang dibuat disesuaikan dengan program kegiatan pembelajaran untuk anak TK adalah syarat
 - a. Edukatif
 - b. Estetis
 - c. Teknis
 - d. Kesesuaian
3. Jenis APE yang menggunakan bahan dasar kain, kecuali
 - a. Boneka jari
 - b. Kantong keterampilan tangan
 - c. Telepon gelas
 - d. Bola suara
4. Anak lebih cenderung melihat dan memahami sesuatu dari sudut pandang dan kepentingannya sendiri. Karakteristik anak tersebut menunjukkan sifat
 - a. Unik
 - b. Kreatif
 - c. Energi
 - d. Egosentris
5. Sumber belajar adalah segala sesuatu yang dipergunakan untuk kepentingan pelajaran, yaitu segala apa yang ada di sekolah pada masa lalu, sekarang, dan pada masa yang akan datang. Pendapat tersebut dikemukakan oleh
 - a. Torkleson
 - b. Nana Sudjana
 - c. Anna Suhaenah
 - d. Anggani Sudono
6. Media pembelajaran dapat membantu terjadinya perluasan area of experience guru dan anak, maksudnya ialah
 - a. Guru memiliki daerah pengalaman lebih luas dari anak
 - b. Daerah pengalaman guru dan anak mendekati kesamaan
 - c. Pengalaman anak menjadi lebih baik dibandingkan gurunya
 - d. Anak menjadi lebih banyak memperoleh pengalaman belajar
7. Berikut ini prinsip-prinsip penggunaan media pembelajaran untuk anak TK, kecuali
 - a. Media adalah bagian integral dalam pembelajaran

- b. Penggunaan media hendaknya bervariasi
 - c. Tidak ada satu media tunggal dapat mencapai semua tujuan
 - d. Media dapat menggantikan kedudukan guru
8. Alat permainan apakah yang paling mendukung pengalaman belajar berkualitas untuk apa...
- a. Guru memanfaatkan papan tulis
 - b. Guru menyiapkan miniatur kebun binatang untuk diobservasi
 - c. Guru mendemonstrasikan cara menulis huruf
 - d. Anak-anak diminta mengerjakan tugas pada lembar kertas
9. Penggunaan lingkungan sebagai sumber belajar menumbuhkan hasil belajar yang lebih bermakna karena disebabkan
- a. Anak dihadapkan dengan peristiwa dan keadaan yang sebenarnya
 - b. Proses belajar berorientasi pada penggunaan alat-alat permainan edukatif
 - c. Lebih mengarah pada sesuatu yang alami, nyata, dan nonfaktual
 - d. Guru PAUD lebih mudah dalam melaksanakan proses pembelajaran
10. Jenis media belajar yang menitikberatkan fokus pada suara adalah ...
- a. Visual
 - b. Audio visual
 - c. Audio
 - d. Serbaneka
11. Manfaat media belajar bagi guru adalah ...
- a. Meningkatkan kemampuan berpikir siswa
 - b. Memotivasi siswa dalam belajar
 - c. Mendorong siswa menjadi peserta didik yang unggul
 - d. Membantu guru menjadikan proses pembelajaran yang terstruktur dan variatif
12. Alat peraga dikelompokkan menjadi 2, yaitu ...
- a. Alat peraga sederhana dan rumit
 - b. Alat peraga sederhana dan buatan pabrik
 - c. Alat peraga murah dan mahal
 - d. Alat peraga edukatif dan non edukatif
13. Menurut AECT, sumber belajar digolongkan menjadi 2 kelompok, yaitu ...
- a. Sumber belajar yang sudah dirancang dan yang tersedia
 - b. Sumber belajar sudah yang dirancang dan tidak dirancang
 - c. Sumber belajar yang disediakan sendiri dan disediakan sekolah
 - d. Sumber belajar konvensional dan non konvensional
14. Guru, ahli, siswa, narasumber, merupakan salah satu jenis sumber belajar yang termasuk ke dalam jenis sumber belajar ...
- a. Pesan
 - b. Alat
 - c. Lingkungan

d. Orang

15. Media belajar serbaneka adalah ...

- a. Media belajar yang menggunakan suara
- b. Media belajar yang menggunakan adat/kebiasaan di suatu daerah
- c. Media belajar yang menggunakan gambar
- d. Media belajar yang menggunakan suara dan gambar

GLOSARIUM

- Efektif : ada efeknya (akibatnya, pengaruhnya, kesannya) ; dapat membawa hasil; berhasil guna (tentang usaha, tindakan); mangkus
- Efisien : tepat atau sesuai untuk mengerjakan (menghasilkan) sesuatu (dengan tidak membuang-buang waktu, tenaga, biaya) ; mampu menjalankan tugas dengan tepat dan cermat; berdaya guna; bertepatan guna; sangkil
- Fasilitas : sarana untuk melancarkan pelaksanaan fungsi; kemudahan
- Kompetensi : kemampuan menguasai gramatika suatu bahasa secara abstrak atau batiniah
- Konkret : nyata; benar-benar ada (berwujud, dapat dilihat, diraba, dan sebagainya)
- Medium : alat untuk mengalihkan atau mencapai sesuatu
- Referensi : sumber acuan (rujukan, petunjuk)
- Sistematis : teratur menurut sistem; memakai sistem; dengan cara yang diatur baik-baik
- Sumber : asal (dalam berbagai arti)
- Variatif : bersifat variasi

DAFTAR PUSTAKA

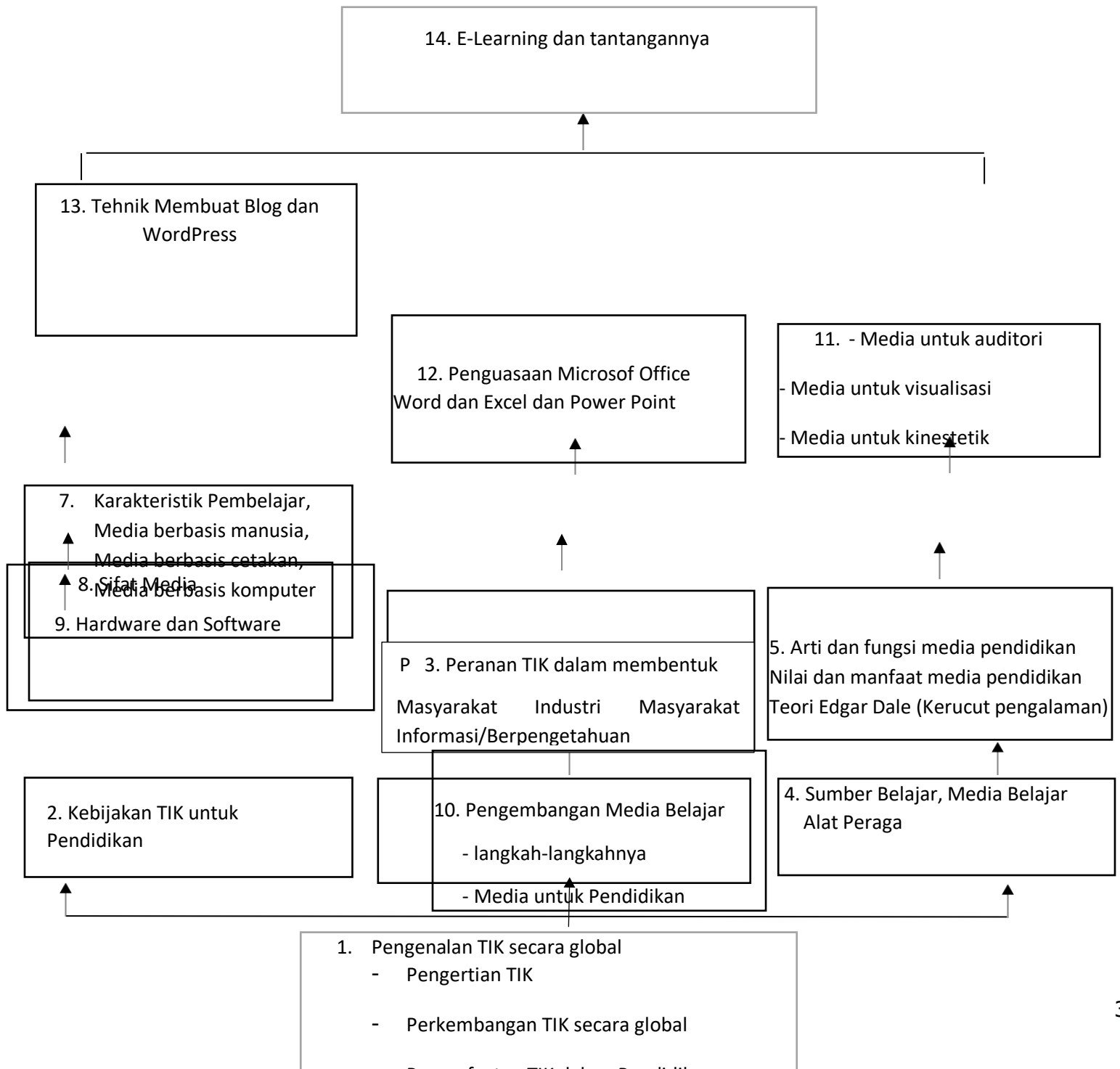
- Alwi, S. (2017). PROBLEMATIKA GURU DALAM PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN. *ITQAN: Jurnal Ilmu-Ilu Kependidikan*, 8(2), 145–167. Retrieved from <http://ejurnal.iainlhokseumawe.ac.id/index.php/itqan/article/download/107/65/>
- Anidityas, N. A., Utami, N. R., & Widiyaningrum, P. (2012). Penggunaan Alat Peraga Sistem Pernapasan Manusia pada Kualitas Belajar Siswa SMP Kelas VIII. *Unnes Science Education Journal*, 1(2), 61–69.
- Nomleni, F. T., & Manu, T. S. N. (2018). Pengembangan Media Audio Visual dan Alat Peraga dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep dan Pemecahan Masalah. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 8(3), 219–230. <https://doi.org/10.24246/j.js.2018.v8.i3.p219-230>
- Nurrita, T. (2018). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA. *Misykat*, 3(1), 171–187. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1321/2/022099>
- Setiyani, R. (2010). Pemanfaatan Internet Sebagai Sumber Belajar. *JURNAL PENDIDIKAN EKONOMI DINAMIKA PENDIDIKAN*, 5(2), 117–133. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v1i2.603>

BAB IV

Deskripsi mata kuliah:

Mata Kuliah ini merupakan dasar untuk memahami media belajar, hal-hal yang berkaitan dengan sarana belajar, sumber belajar dan pengoptimalan media belajar. Fokus pada mata kuliah ini terletak pada pemilihannya, pemanfaatannya dan pengembangannya.

Peta Kompetensi:



Metode Pembelajaran	Estimasi waktu	Capaian Pembelajaran
Kuliah interaktif	100 menit	Perkenalan
Diskusi		Penjelasan
Question based learning		Perkuliahhan dan kontrak perkuliahan

Materi

1. Arti dan Fungsi Media Pendidikan

Media berasal dari kata dalam bahasa Latin “Medius” yang dalam bentuk jamaknya “medium”, diartikan secara harfiah sebagai perantara. Karena itu, dapat dikatakan bahwa segala sesuatu yang dapat menjadi perantara disebut sebagai media. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari suatu sumber secara terencana dan tepat, sehingga tercipta lingkungan yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan kegiatan belajar secara efektif dan efisien (Guide, 1967).

Media dalam dunia pendidikan memiliki pengertian tersendiri. Menurut Arsyad (Sri, 2008), media pendidikan adalah media yang membawa pesan-pesan atau informasi intruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran. Briggs menyatakan bahwa media pendidikan adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar (Amir, 2014). Gagne juga menyebutkan media pendidikan adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar.

Fungsi dan Kegunaan Media

1. Media berguna menunjang kegiatan pembelajaran.
2. Media memiliki kemampuan untuk mengatasi beberapa hambatan proses penyampaian informasi pembelajaran kepada peserta didik. Hambatan-hambatan adalah sebagai berikut:
 - a) Verbalisme

- b) Kekacauan penafsiran
 - c) Fokus peserta didik menjadi bercabang
 - d) Kurangnya respon
 - e) Keadaan lingkungan yang tidak menyenangkan
3. Media dipandang sebagai mitra yang membantu meningkatkan akurasi ketercapaian tujuan pembelajaran.
 4. Media dapat menampilkan obyek yang terlalu kecil dan langka untuk diamati secara langsung.

A. Nilai dan Manfaat Media Pendidikan

Menurut Encyclopedia of Educational Research (Panjaitan, 2017) nilai dan manfaat media pendidikan sebagai berikut.

1. Meletakkan dasar-dasar yang konkret untuk berpikir, oleh karena itu mengurangi verbalisme.
2. Memperbesar perhatian siswa.
3. Meletakkan dasar-dasar yang penting untuk perkembangan belajar, oleh karena itu membuat pelajaran lebih mantap.
4. Memberikan pengalaman nyata.
5. Menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri dikalangan siswa.
6. Menumbuhkan pemikiran yang teratur dan kontinyu, terutama melalui gambar hidup.
7. Membantu tumbuhnya pengertian yang dapat membantu perkembangan berbahasa.
8. Memberikan pengalaman yang tidak mudah diperoleh dengan cara lain, dan membantu efisiensi dan keragaman yang lebih banyak dalam belajar.

Sedangkan menurut R. Rahardjo (S.J.S. Metro, (n.d.)) menyatakan bahwa media memiliki nilai-nilai praktis berupa kemampuan untuk:

- a. Membuat konsep yang abstrak menjadi konkrit, misalnya untuk menjelaskan sistem peredaran darah.
- b. Membawa objek yang berbahaya dan sulit untuk dibawa ke dalam kelas, seperti binatang buas, bola bumi, dan sebagainya.
- c. Menampilkan objek yang terlalu besar, seperti candi borobudur.
- d. Menampilkan objek yang tidak dapat diamati dengan mata telanjang, seperti micro-organisme.
- e. Mengamati gerakan yang terlalu cepat, misalnya dengan slow motion.
- f. Memungkinkan siswa berinteraksi langsung dengan lingkungannya.
- g. Memungkinkan keseragaman pengamatan dan persepsi bagi pengalaman belajar.
- h. Membangkitkan motivasi belajar.
- i. Memberi kesan perhatian individual untuk seluruh anggota kelompok belajar.
- j. Menyajikan informasi belajar secara konsisten dan dapat diulang maupun disimpan menurut kebutuhan.

B. Teori Edgar Dale

Kerucut pengalaman atau cone of experience diperkenalkan oleh Edgar Dale pertama kali pada tahun 1946, dalam bukunya yang berjudul *Audiovisual Methods in Teaching*, tentang metode audiovisual dalam pengajaran. Kemudian, ia merevisinya pada pencetakan kedua pada tahun 1954 dan revisi lagi pada tahun 1969. Kerucut pengalaman Edgar Dale menunjukkan pengalaman yang diperoleh dalam menggunakan media dari paling konkret (di bagian paling bawah) hingga paling abstrak (di bagian paling atas).

Kerucut pengalaman Dale banyak dijadikan sebagai acuan dan landasan teori penggunaan media dalam proses belajar. Pemikiran Edgar Dale dipandang memiliki kontribusi penting dalam penggunaan media di bidang pendidikan. Ketika mulai berkembang teknologi perfilman (tahun 1960-an), Edgar Dale menunjukkan bahwa film juga memiliki kekuatan untuk

mendukung proses belajar seseorang. Dale berkeyakinan bahwa simbol-simbol dan ide-ide yang bersifat abstrak hanya dapat dipahami dengan lebih mudah dan dipertahankan oleh peserta didik (pebelajar) manakala pengalaman-pengalaman ini dibangun atas dasar pengalaman kongkrit.

Kemampuan manusia untuk memperoleh ilmu pengetahuan dengan menggunakan alat indera yang dimilikinya, Edgar Dale yang terkenal dengan kerucut pengalamannya mengemukakan bahwa pengalaman belajar seseorang 75% di peroleh melalui Indra pengelihatan (mata), 13% melalui Indra pendengaran (telinga) dan melalui indera lainnya sekitar 12%. Teori kerucut pengalaman dari Edgare Dale bahwa 75% melalui indera pengelihatan maka akan sangat membantu dan memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang kemukakan oleh guru. Melalui pelihan pembelajaran dengan video conference dapat dijadikan sebagai salah satu penguat untuk membantu peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan. Pengalaman melalui simbol verbal merupakan pengalaman yang sifatnya paling abstrak, siswa memperoleh pengalaman hanya melalui bahasa tertulis. Berdasarkan teori tersebut dapat disimpulkan bahwa teori media pembelajaran interaktif (audio-visual) dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik karena dalam tampilan video, slide show yang ditayangkan dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Latihan :1

Pada proses pembelajaran, pendidik biasanya menyiapkan sebuah materi dengan menggunakan berbagai macam media pendidikan. Selain murid yang harus mengerti berbagai macam media pendidikan. Pendidik juga harus dapat menguasai media pendidikan sesuai dengan perkembangan zaman.

1. Bagaimana jika ada seorang pendidik yang tidak menguasai media pendidikan pada zaman sekarang? Apakah pendidik tersebut dapat disebut dengan pekerja profesional? Jelaskan!
2. Sebutkan apa saja nilai dan manfaat dari media pendidikan menurut Encyclopedia of Educational Research !
3. Sebutkan nilai-nilai praktis dari media pembelajaran menurut R.Rahardjo !
4. Apa saja kategori pengelompokan pengalaman menurut Edgar Dale?
5. Jelaskan bagaimana pendapat Edgar Dale yang mengaitkan kemampuan belajar dengan

indera manusia?

Jawaban 1

1. Jika seorang guru tidak dapat menguasai media pendidikan sesuai dengan perkembangan zaman sudah dapat dipastikan bahwa orang tersebut akan tertinggal dan akan mengakibatkan penurunan nilai profesional kerja. Bagaimanapun seseorang pendidik harus paham mengenai media pendidikan yang sering digunakan. Jika tidak, segeralah mengikuti pelatihan yang tersedia dari berbagai macam lembaga pendidikan yang menyediakan pelatihan tersebut.

Seseorang pendidik yang tidak menguasai media pendidikan dapat dikatakan sebagai kinerja yang tidak profesional. Dunia pendidikan pada saat ini selalu berubah mengikuti perkembangan zaman dan pendidik dituntut untuk selalu mengimbangnya. Jika tidak, pendidik akan mendapatkan nilai tidak baik dari seorang pengawas sekolah.

2. - Meletakkan dasar-dasar yang konkret untuk berpikir, oleh karena itu mengurangi verbalisme.
 - Memperbesar perhatian siswa.
 - Meletakkan dasar-dasar yang penting untuk perkembangan belajar, oleh karena itu membuat pelajaran lebih mantap.
 - Memberikan pengalaman nyata.
 - Menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri dikalangan siswa.
3. - Membuat konsep yang abstrak menjadi konkret, misalnya untuk menjelaskan sistem peredaran darah.
 - Membawa objek yang berbahaya dan sulit untuk dibawa ke dalam kelas, seperti binatang buas, bola bumi, dan sebagainya.
 - Menampilkan objek yang terlalu besar, seperti candi borobudur.
 - Menampilkan objek yang tidak dapat diamati dengan mata telanjang, seperti micro-organisme.
 - Mengamati gerakan yang terlalu cepat, misalnya dengan slow motion.

- Memungkinkan siswa berinteraksi langsung dengan lingkungannya.
4. - Pengalaman langsung, pengalaman yang disengaja,
- Pengalaman yang dibuat-buat,
 - Partisipasi dramatis,
 - Demonstrasi,
 - Kunjungan lapangan,
 - Pameran,
 - Gambar bergerak,

Kemampuan manusia untuk memperoleh ilmu pengetahuan dengan menggunakan alat indera yang dimilikinya, Edgar Dale yang terkenal dengan kerucut pengalamannya mengemukakan bahwa pengalaman belajar seseorang 75% di peroleh melalui Indra pengelihatan (mata), 13% melalui Indra pendengaran (telinga) dan melalui indera lainnya sekitar 12%. Teori kerucut pengalaman dari Edgare Dale bahwa 75% melalui indera pengelihatan maka akan sangat membantu dan memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang kemukakan oleh guru. Melalui pelihan pembelajaran dengan video konference dapat dijadikan sebagai salah satu penguat untuk membantu peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan. Pengalaman melalui simbol verbal merupakan pengalaman yang sifatnya paling abstrak, siswa memperoleh pengalaman hanya melalui bahasa tertulis.

Peserta didik memiliki kemampuan mengingat sebesar 30% jika diberikan melalui pembelajaran yang berupa video/film. Berdasarkan teori tersebut dapat disimpulkan bahwa teori media pembelajaran interaktif (audio-visual) dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik karena dalam tampilan video, slide show yang ditayangkan dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Rangkuman 1

Media pendidikan dapat mempertinggi proses belajar siswa dalam pengajaran yang gilirannya diharapkan mempertinggi hasil belajar yang hendak dicapai. Media memiliki kemampuan untuk mengatasi beberapa hambatan proses penyampaian informasi pembelajaran kepada peserta didik. Media merupakan integrasai dari sistem pembelajaran sebagai dasar kebijakan dalam pemilihan pengembangan, maupun pemanfaatan. Kerucut pengalaman Edgar Dale menunjukkan pengalaman yang diperoleh dalam menggunakan media dari paling konkret (di bagian paling bawah) hingga paling abstrak (di bagian paling atas). Dale mengklaim bahwa klasifikasinya sederhana dan berkualitas. Pada waktu itu guru-guru amat terpicat pada kerucut pengalaman ini, karena dapat dipakai sebagai pedoman dalam memilih alat bantu apa yang

sesuai untuk dipergunakan oleh guru. Kerucut pengalaman Dale banyak dijadikan sebagai acuan dan landasan teori penggunaan media dalam proses belajar. Dale berkeyakinan bahwa simbol-simbol dan ide-ide yang bersifat abstrak hanya dapat dipahami dengan lebih mudah dan dipertahankan oleh peserta didik (pebelajar) manakala pengalaman-pengalaman ini dibangun atas dasar pengalaman kongkrit. Teori kerucut pengalaman dari Edgare Dale bahwa 75% melalui indera pengelihatan maka akan sangat membantu dan memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang kemukakan oleh guru. Pengalaman melalui simbol verbal merupakan pengalaman yang sifatnya paling abstrak, siswa memperoleh pengalaman hanya melalui bahasa tertulis. Peserta didik memiliki kemampuan mengingat sebesar 30% jika diberikan melalui pembelajaran yang berupa video/film.

Tes Formatif 1

1. Memperlihatkan obyek sebenarnya dan obyek yang langka, membuat duplikasi dari obyek yang sebenarnya, membuat konsep abstrak ke konsep konkret, memberi kesamaan persepsi, mengatasi hambatan waktu, tempat, jumlah, dan jarak, menyajikan ulang informasi secara konsisten dan memberi suasana yang belajar yang tidak tertekan, santai, dan menarik. merupakan...
 - a. Fungsi Evaluasi
 - b. Fungsi Metode
 - c. Fungsi Media
 - d. Fungsi Model
2. Kerucut pengalaman atau cone of experience diperkenalkan oleh.....
 - a. Gerlach & Ely
 - b. Arief S. Sadiman, dkk (1984)
 - c. Edgar Dale
 - d. Gagne (1987)
2. Dalam bukunya yang berjudul *Audiovisual Methods in Teaching*, tentang
 - a. metode audiovisual dalam pengajaran
 - b. metode gambar dalam pengajaran

- c. metode grafik dalam pengajaran
- d. metode objek dalam pengajaran

4. Fungsi dan kegunaan media dalam pembelajaran adalah, *kecuali*.....

- a. Media sebagai penghambat kegiatan pembelajaran
- b. Media memiliki kemampuan untuk mengatasi beberapa hambatan proses penyampaian informasi pembelajaran kepada peserta didik.
- c. Media dipandang sebagai mitra yang membantu meningkatkan akurasi ketercapaian tujuan pembelajaran.
- d. Media dapat menampilkan obyek yang terlalu kecil dan langka untuk diamati secara langsung.

5. Menurut pendapat salah satu tokoh pendidikan, definisi media pembelajaran adalah "berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. , Siapakah tokoh pendidikan yang mengemukakan pendapat tersebut ?

- a. Daryanto
- b. Maslow
- c. Gagne
- d. Sudjana dan Rivai

Daftar Pustaka

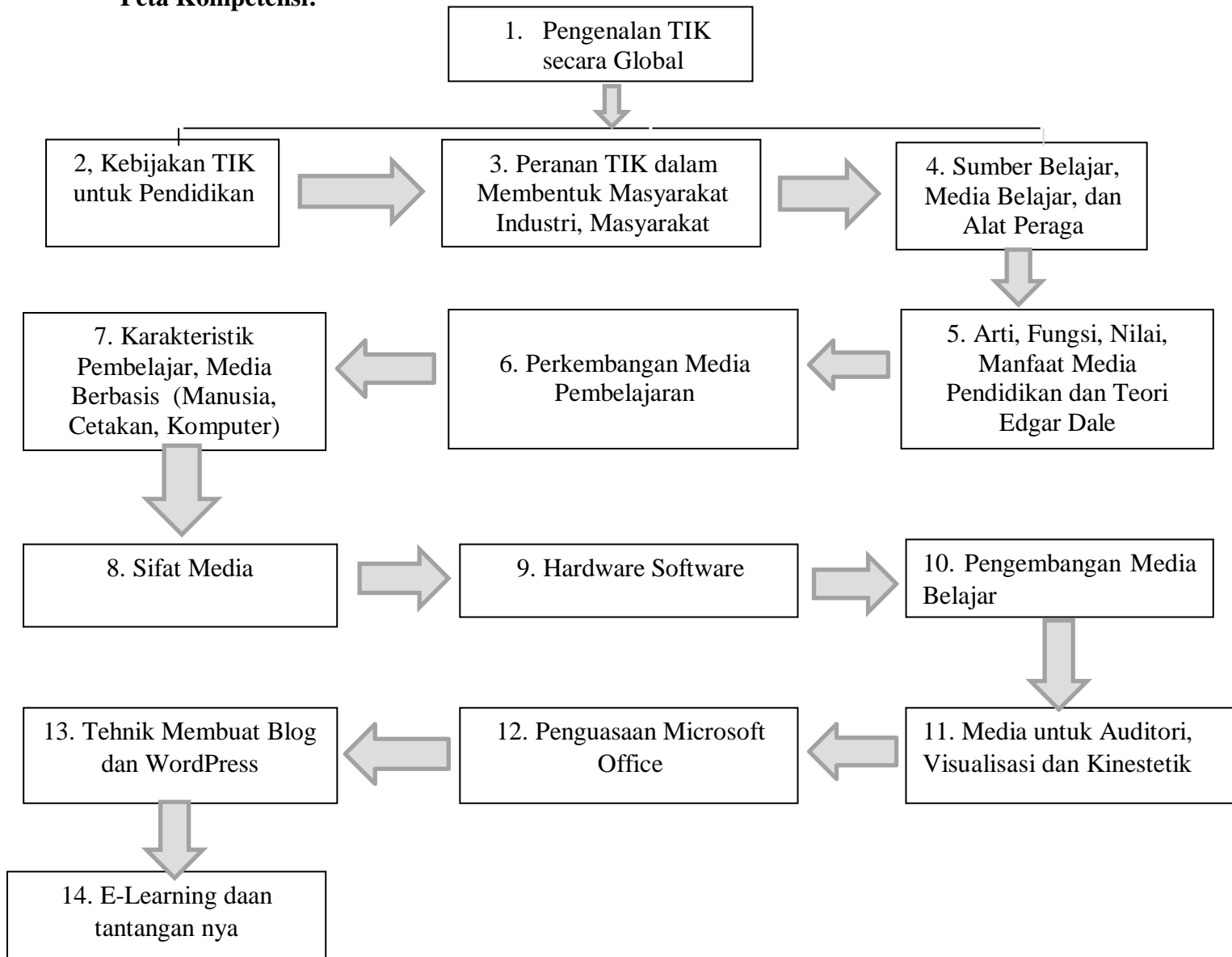
- Barbara Prashnig. (2004). *Power of diversity: new ways of learning and teaching through learning styles*. A&C Black.
- Guide, A. (1967). LITERATUR REVIEW. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 5–24.
- Panjaitan, S. (2017). Meningkatkan Hasil Belajar IPA Melalui Media Gambar pada Siswa Kelas IIA SDN 78 Pekanbaru. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(1), 252–266.
- Pusvyta Sari. (2019). Analisis terhadap kerucut pengalaman Edgar Dale dan keragaman gaya belajar untuk memilih media yang tepat dalam pembelajaran. . *Mudir: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 1(1), 58-78.
- S.J.S. Metro, (n.d.). (n.d.). MEDIA PENDIDIKAN: Peran dn Fungsinya dalam Pembelajaran. *Umar SATIN Jurai Siwo Metro Email: umarstain@ gmail. com*.
- Amir, A. (2014). Pembelajaran matematika SD dengan menggunakan media manipulatif. *Forum Paedagogik*, 6(01).
- Sri, A. (2008). Media pembelajaran. *Surakarta: UPT UNS Press Universitas Sebelas Maret*.

BAB V

Deskripsi Mata Kuliah:

Mata Kuliah ini merupakan dasar untuk memahami media belajar, hal-hal yang berkaitan dengan sarana belajar, sumber belajar dan pengoptimalan media belajar. Fokus pada mata kuliah ini terletak pada pemilihannya, pemanfaatannya dan pengembangannya.

Peta Kompetensi:



Metode Pembelajaran	Estimasi waktu	Capaian Pembelajaran
Kuliah interaktif	100 menit	Perkenalan
Diskusi		Penjelasan

Question based learning		Perkuliahan dan kontrak perkuliahan
-------------------------	--	-------------------------------------

Materi

1. Perkembangan Media Pembelajaran

Pengembangan media pembelajaran adalah serangkaian proses atau kegiatan yang dilakukan untuk menghasilkan suatu media pembelajaran berdasarkan teori pengembangan yang telah ada. Media yang dimaksud adalah media pembelajaran sehingga teori pengembangan yang digunakan adalah teori pengembangan pembelajaran. Selain media, dalam suatu proses belajar mengajar guru juga di tuntut untuk menggunakan RPP yang merupakan suatu acuan rencana kegiatan yang akan dilakukan selama pembelajaran berlangsung. Alat penilaian juga perlu untuk melihat sejauh mana pencapaian tujuan oleh siswa. Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran juga dilengkapi dengan RPP dan tes hasil belajar sebagai syarat dalam suatu proses pembelajaran:

1. Rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) Berdasarkan PP 19 Tahun 2005 Pasal 20 dinyatakan bahwa: “perencanaan proses pembelajaran meliputi silabus dan rencana pelaksanaan pembelajaran yang memuat sekurang-kurangnya tujuan pembelajaran, materi ajar, metode pengajaran, sumber belajar, dan penilaian hasil belajar”. Sesuai dengan Permendiknas Nomor 41 Tahun 2007 tentang standar proses dijelaskan bahwa RPP dijabarkan dari silabus untuk mengarahkan kegiatan belajar siswa dalam upaya mencapai KD. Setiap guru pada satuan pendidikan berkewajiban menyusun RPP secara lengkap dan sistematis agar pembelajaran berlangsung secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, dan memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis siswa (Eka, 2009) RPP yaitu panduan langkah-langkah yang akan dilakukan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran yang disusun dalam skenario kegiatan. RPP merupakan pegangan bagi guru dalam melaksanakan pembelajaran baik di kelas, laboratorium, dan atau lapangan untuk setiap kompetensi dasar. Skenario kegiatan pembelajaran dikembangkan dari rumusan tujuan pembelajaran yang mengacu dari indikator untuk mencapai hasil belajar sesuai kurikulum yang berlaku. Langkah-langkah pembelajaran (sintaks) yang dikembangkan difokuskan pada peningkatan kualitas pembelajaran, yaitu untuk memenuhi ketuntasan pembelajaran melalui pencapaian indikator hasil pembelajaran sesuai kurikulum. Komponen-komponen penting yang ada dalam RPP meliputi: standar kompetensi, kompetensi dasar, hasil belajar, indikator pencapaian hasil belajar, strategi pembelajaran, alat dan bahan, langkah-langkah kegiatan pembelajaran, dan evaluasi (Trianto, 2010).

2. Media pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin yang adalah bentuk jamak dari medium batasan mengenai pengertian media sangat luas, namun dalam tulisan ini dibatasi pada media pendidikan yakni media yang digunakan sebagai alat dan bahan kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran hanya meliputi media yang dapat digunakan secara efektif dalam proses pembelajaran yang terencana. Media

pembelajaran tidak hanya meliputi media elektronik yang kompleks, tetapi juga bentuk sederhana seperti slide, foto, diagram buatan guru, objek nyata dan kunjungan ke luar kelas (Sigit, 2008). Media pembelajaran juga dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong proses belajar. Bentuk-bentuk media pembelajaran digunakan untuk meningkatkan pengalaman belajar agar menjadi lebih konkrit. Pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran tidak hanya sekedar menggunakan kata-kata. Dengan demikian, dapat kita harapkan hasil pengalaman belajar lebih berarti bagi siswa (Sumiati, 2008). Media pembelajaran merupakan bagian integral dalam sistem pembelajaran. Banyak macam media pembelajaran dapat digunakan. Penggunaan media pembelajaran harus didasarkan pada pemilihan yang tepat. Sehingga dapat memperbesar arti dan fungsi dalam menunjang efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran. Media pembelajaran diharapkan dapat memberikan manfaat, antara lain (Sumiati, 2008):

1. Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis;
2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu tenaga dan daya indra;
3. Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar;
4. Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori & kinestetiknya;
5. Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman & menimbulkan persepsi yang sama.

Media pembelajaran yang beraneka ragam dapat dimanfaatkan sebaik-baiknya dalam pembelajaran dengan mempertimbangkan berbagai faktor. Faktor yang harus dipertimbangkan dalam memilih media pembelajaran antara lain:

1. Jenis kemampuan yang akan dicapai sesuai dengan tujuan;
2. Kegunaan dari berbagai jenis media pembelajaran itu sendiri;
3. Kemampuan guru menggunakan suatu jenis media pembelajaran;
4. Fleksibilitas, tahan lama, dan kenyamanan media pembelajaran.

Keefektifan suatu media pembelajaran dibandingkan dengan jenis media pembelajaran lain untuk digunakan dalam pembelajaran suatu materi pembelajaran tertentu.

Perangkat penilaian Setiap kegiatan yang berlangsung pada akhirnya ingin diketahui hasilnya, demikian pula dalam pembelajaran untuk mengetahui berhasil tidaknya seseorang yang belajar, harus dilakukan pengukuran dan penilaian. Dengan mengukur hasil belajar, maka akan dapat diketahui tingkat penguasaan tentang materi yang telah dipelajari. Jadi hasil belajar adalah hasil yang dicapai oleh siswa setelah melakukan kegiatan belajar di mana hasil tersebut merupakan gambaran penguasaan pengetahuan dan keterampilan dari siswa yang berwujud angka dari tes standar yang digunakan sebagai pengukur keberhasilan. Angka atau skor sebagai hasil pengukuran

mempunyai makna jika dibandingkan dengan patokan sebagai batas yang menyatakan bahwa siswa telah menguasai secara tuntas materi pelajaran tersebut (Haling, 2004).

Abdurrahman (1999) menyatakan bahwa: “Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar, belajar itu sendiri merupakan suatu proses seseorang yang berusaha memperoleh suatu bentuk perubahan tingkah laku yang menetap.”

Sahabuddin (1994) mengatakan bahwa untuk mengetahui kemampuan yang dimiliki siswa, guru harus memiliki informasi mengenai siswa yang diperoleh melalui evaluasi. Evaluasi memberikan informasi mengenai hasil belajar yang telah dimiliki oleh siswa. Dengan informasi tersebut guru dapat menentukan apakah tujuan yang telah ditetapkan itu telah tercapai atau belum. Untuk memperoleh informasi yang memberikan kemungkinan pemberian nilai, harus dipilih alat pengumpul informasi berupa tes yang paling cocok atau sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Tes hasil belajar dibuat mengacu pada kompetensi dasar yang ingin dicapai, dijabarkan ke dalam indikator pencapaian hasil belajar dan disusun berdasarkan kisi-kisi penulisan butir soal lengkap dengan kunci jawabannya serta lembar observasi penilaian psikomotor kinerja siswa. Tes hasil belajar yang dikembangkan disesuaikan dengan jenjang kemampuan kognitif siswa.

2. Implikasi Filsafat Realisme dalam Pendidikan

Dalam sejarah perkembangan filsafat telah lahir sejumlah aliran filsafat. Dengan adanya aliran-aliran filsafat, maka konsepsi mengenai filsafat pendidikan telah dipengaruhi oleh aliran-aliran tersebut. Dengan memperhatikan obyek filsafat dan masalah pokok pendidikan, selanjutnya akan dibahas aliran filsafat idealisme dan realisme dalam melandasi pengembangan teori pendidikan.

Aliran filsafat realisme berpendirian bahwa pengetahuan manusia itu adalah gambaran yang baik dan tepat dari kebenaran. Konsep filsafat menurut aliran realisme adalah:

1. Metafisika-realisme; Kenyataan yang sebenarnya hanyalah kenyataan fisik (materialisme); kenyataan material dan imaterial (dualisme), dan kenyataan yang terbentuk dari berbagai kenyataan (pluralisme);
2. Humanologi-realisme; Hakekat manusia terletak pada apa yang dapat dikerjakan. Jiwa merupakan sebuah organisme kompleks yang mempunyai kemampuan berpikir
3. Epistemologi-realisme; Kenyataan hadir dengan sendirinya tidak tergantung pada pengetahuan dan gagasan manusia, dan kenyataan dapat diketahui oleh pikiran. Pengetahuan dapat diperoleh melalui penginderaan. Kebenaran pengetahuan dapat dibuktikan dengan memeriksa kesesuaiannya dengan fakta.
4. Aksiologi-realisme; Tingkah laku manusia diatur oleh hukum-hukum alam yang diperoleh melalui ilmu, dan pada taraf yang lebih rendah diatur oleh kebiasaan-kebiasaan atau adat-istiadat yang telah teruji dalam kehidupan.

Dalam hubungannya dengan pendidikan, pendidikan harus universal, seragam, dimulai sejak pendidikan yang paling rendah, dan merupakan suatu kewajiban. Pada tingkat pendidikan yang paling rendah, anak akan menerima jenis pendidikan yang sama. Pembawaan dan sifat manusia sama pada semua orang.

Oleh karena itulah, metode, isi, dan proses pendidikan harus seragam. Namun, manusia tetap berbeda dalam derajatnya, di mana ia dapat mencapainya. Oleh karena itu, pada tingkatan pendidikan yang paling tinggi tidak boleh hanya ada satu jenis pendidikan, melainkan harus beraneka ragam jenis pendidikan. Inisiatif dalam pendidikan terletak pada pendidik bukan pada peserta didik. Materi atau bahan pelajaran yang baik adalah bahan pelajaran yang memberi kepuasan pada minat dan kebutuhan pada peserta didik. Namun, yang paling penting bagi pendidik adalah bagaimana memilih bahan pelajaran yang benar, bukan memberikan kepuasan terhadap minat dan kebutuhan pada peserta didik. Memberi kepuasan terhadap minat dan kebutuhan siswa hanyalah merupakan alat dalam mencapai tujuan pendidikan, atau merupakan strategi mengajar yang bermanfaat.

Pendidikan dalam realisme memiliki keterkaitan erat dengan pandangan John Locke bahwa akan pikiran jiwa manusia tidak lain adalah tabula rasa, ruang kosong tak ubahnya kertas putih kemudian menerima impresi dari lingkungan. Oleh karena itu pendidikan dipandang dibutuhkan karena untuk membentuk setiap individu agar mereka menjadi sesuai dengan apa yang dipandang baik. Dengan demikian, pendidikan dalam realisme kerap indentikkan sebagai upaya pelaksanaan psikologi behavioristik kedalam ruang pengajaran. (Wangsa Gandhi HW, Teguh. 2011: 143). Behaviorisme dari kata behave yang berarti berperilaku dan isme berarti aliran. Behaviorisme merupakan pendekatan dalam psikologi yang didasarkan atas proposisi (gagasan awal) bahwa perilaku dapat dipelajari dan dijelaskan secara ilmiah. Dalam melakukan penelitian, behavioris tidak mempelajari keadaan mental.

Jadi, karakteristik esensial dari pendekatan behaviorisme terhadap belajar adalah pemahaman terhadap kejadian-kejadian di lingkungan untuk memprediksi perilaku seseorang, bukan pikiran, perasaan, ataupun kejadian internal lain dalam diri orang tersebut. Fokus behaviorisme adalah respons terhadap berbagai tipe stimulus. Para tokoh yang memberikan pengaruh kuat pada aliran ini adalah Ivan Pavlov dengan teorinya yang disebut classical conditioning, John B. Watson yang dijuluki behavioris S-R (Stimulus-Respons), Edward Thorndike (dengan teorinya Law of Effect), dan B.F. Skinner dengan teorinya yang disebut operant conditioning.

Dalam kaitannya dengan hakikat nilai, realisme menyatakan bahwa standar tingkah laku manusia diatur oleh hukum alam, dan pada taraf yang lebih rendah diatur oleh kebijaksanaan yang telah teruji dalam kehidupan. Pendidikan dalam pandangan realisme adalah proses perkembangan intelegensi, daya kreatif dan sosial individu yang mendorong pada terciptanya kesejahteraan umum. Pendidikan yang berdasarkan realisme konsisten dengan teori belajar S-R. Dengan demikian pendidikan juga dapat diartikan sebagai upaya pembentukan tingkah laku oleh lingkungan.

Menurut aliran realisme murid adalah yang mengalami inferiorisasi berlebih sebab dia dipandang sama sekali tidak mengetahui apapun kecuali apa-apa yang telah pendidikan berikan. Disini dalam pengajaran setiap siswa akan subjek tidak berbeda dengan robot, ia mesti tunduk dan patuh setunduk-tunduknya untuk diprogram dan mengerti materi-materi yang telah ditetapkan sedemikian rupa. Pada ujung pendidikan, realisme memiliki proyeksi ketika manusia akan dibentuk untuk hidup dalam nilai-nilai yang telah menjadi common sense sehingga mereka mampu beradaptasi dengan lingkungan-lingkungan yang ada. Sisi buruk model pendidikan dalam hal ini cenderung banyak dikendalaikan. Corak lain pendidikan realisme adalah tekanan-tekanan hidup yang terarah dalam pengaturan-pengaturan

serta keteraturan yang bersifat mekanistik. Meskipun tidak semua pengaturan yang bersifat mekanistik buruk, apa yang diterapkan oleh realisme dalam ruang pendidikan melahirkan berbagai hal kemudian menuai banyak kecaman sebab dinilai telah menjadi penyebab dehumanisasi (Wangsa Gandhi HW, Teguh. 2011: 143-144).

Menurut Power (1982), implikasi filsafat pendidikan realisme adalah sebagai berikut: (1) Tujuan: penyesuaian hidup dan tanggung jawab sosial; (2) Kurikulum: komprehensif mencakup semua pengetahuan yang berguna berisi pengetahuan umum dan pengetahuan praktis; (3) Metode: Belajar tergantung pada pengalaman baik langsung atau tidak langsung. Metodenya harus logis dan psikologis. Metode *conditioning* (Stimulus-Response) adalah metode pokok yang digunakan; (4) Peran peserta didik adalah menguasai pengetahuan yang handal dapat dipercaya. Dalam hal disiplin, peraturan yang baik adalah esensial dalam belajar. Disiplin mental dan moral dibutuhkan untuk memperoleh hasil yang baik; (5) Peranan pendidik adalah menguasai pengetahuan, terampil dalam teknik mengajar dan dengan keras menuntut prestasi peserta didik.

3. Aplikasi Teori Humanisme

Aplikasi teori humanisme lebih menonjolkan kebebasan setiap individu siswa/i memahami materi pembelajaran untuk memperoleh informasi/pengetahuan baru dengan caranya sendiri, selama proses pembelajaran. Dalam teori ini peserta didik berperan sebagai subjek didik, peran guru dalam pembelajaran humanisme adalah fasilitator.

Peserta Didik Dalam pembelajaran yang humanis ditempatkan sebagai pusat (*central*) dalam aktifitas belajar. Peserta didik menjadi pelaku dalam memaknai pengalaman belajarnya sendiri. Dengan demikian, peserta didik diharapkan mampu menemukan potensinya dan mengembangkan potensi tersebut secara maksimal. Peserta didik bebas berekspresi cara-cara belajarnya sendiri. Peserta didik menjadi aktif dan tidak sekedar menerima informasi yang disampaikan oleh guru.

Peran guru dalam pembelajaran humanisme adalah menjadi fasilitator bagi para peserta didiknya dengan cara memberikan motivasi dan memfasilitasi pengalaman belajar, dengan, menerapkan strategi pembelajaran yang membuat peserta didik aktif, serta menyampaikan materinya pembelajaran yang sistematis (Sadulloh; 2008). Peran guru sebagai fasilitator adalah:

- 1) Memberi perhatian pada penciptaan suasana awal pembelajaran,
- 2) Menciptakan suasana kelas yang menyenangkan sehingga meningkatkan peserta didik untuk mengikuti pembelajaran dengan cara menerapkan metode pembelajaran yang bervariasi,
- 3) Mengatur peserta didik agar bisa berkomunikasi secara langsung secara aktif dengan antar teman selama proses pembelajaran,
- 4) Mencoba mengatur dan menyediakan sumber-sumber untuk belajar yang paling luas dan mudah dimanfaatkan para peserta didik untuk membantu mencapai tujuan mereka,
- 5) Menempatkan diri sebagai suatu sumber yang fleksibel untuk dapat dimanfaatkan peserta didik baik secara individu maupun kelompok (guru dijadikan tempat untuk bertanya peserta didik tanpa peserta didik merasa takut),

Aktifitas Selama Proses Pembelajaran Siswa berperan sebagai pelaku utama (student center) yang memaknai proses pengalaman belajarnya sendiri (Salahudin; 2011). Diharapkan siswa memahami potensi diri, mengembangkan potensi dirinya secara positif dan meminimalkan potensi diri yang bersifat negatif. Tujuan pembelajaran lebih kepada proses belajarnya daripada hasil belajar. Menurut Sadulloh adapun proses yang umumnya dilalui dalam teori Humanisme adalah:

- a) Merumuskan tujuan belajar yang jelas.
- b) Mengusahakan partisipasi aktif siswa melalui kontrak belajar yang bersifat jelas, jujur dan positif.
- c) Mendorong siswa untuk mengembangkan kesanggupan siswa untuk belajar atas inisiatif sendiri.
- d) Mendorong siswa untuk peka berpikir kritis, memaknai proses pembelajaran secara mandiri.

Bentuk aplikasi humanisme dalam pembelajaran berisi bagai mana cara berupaya menggabungkan keterampilan dan informasi kognitif, dengan segi-segi efektif, nilai-nilai dan perilaku antar pribadi. Sehubungan dengan itu dibawah ini akan diterangkan beberapa program dalam aplikasi humanisme dalam pembelajaran

- 1) Confluent Education Cooperative Learning adalah pendidikan yang memadukan atau mempertemukan pengalaman-pengalaman afektif dengan belajar kognitif di dalam kelas. Hal ini merupakan cara yang bagus sekali untuk melibatkan para siswa secara pribadi di dalam bahan pelajaran. Sebagai contoh misalnya, guru bahasa Indonesia memberikan tugas kepada para siswa untuk membaca sebuah novel, katakanlah misalnya tentang “keberanian”, sebuah novel perang. Melalui tugas itu, siswa-siswa tidak hanya diharapkan memahami isi bacaan tersebut dengan baik tetapi juga memperoleh kesadaran antar pribadi yang lebih baik dengan jalan membahas pengertian-pengertian mereka sendiri mengenai keberanian dan rasa takut.

Untuk keperluan itu tugas tersebut dilengkapi dengan tugas-tugas yang berkait, antara lain: 1) Mewawancarai orang-orang yang tahu tentang perang. 2) Mendengar musik perang, menulis pikiran-pikiran dan perasaan-perasaan yang timbul secara bebas, dan kemudian menghayatinya dalam kelompok-kelompok yang kecil. 3) Memperdebatkan apakah perang itu dapat dihindari ataukah tidak. 4) Membandingkan perang saudara dengan sajak-sajak perang. Melalui partisipasi dalam kegiatan seperti itu dan membicarakan bagaimana tokoh atau pahlawan tertentu dalam novel tersebut bergabung dan meninggalkan berbagai kelompok, mereka sendiri hidup bersama orang lain, kadang diterima kadang ditolak. Novel tersebut memiliki makna pribadi manakala siswa mulai berfikir tentang bagaimana mereka bereaksi dalam situasi yang serupa.

- 2) Open Education atau proses pendidikan terbuka adalah proses pendidikan yang memberikan kesempatan kepada murid untuk bergerak secara bebas disekitar kelas dan memilih aktivitas belajar mereka sendiri. Menurut Walberg dan Tomas (1972), Open Education itu memiliki delapan kriteria, yaitu: 1) Kemudahan belajar tersedia, artinya berbagai macam bahan yang diperlukan untuk belajar tersedia, para siswa bergerak bebas di sekitar ruangan, tidak dilarang berbicara, tidak ada pengelompokan atas dasar tingkat kecerdasan. 2) Penuh kasih sayang, hormat, terbuka dan hangat, artinya menggunakan bahan buatan siswa, guru menangani masalah-masalah tingkah laku dengan jalan berkomunikasi secara pribadi dengan siswa yang bersangkutan, tanpa melibatkan kelompok. 3) Mendiagnosa peristiwa-pristiwa belajar, artinya siswa-siswa memeriksa pekerjaan mereka sendiri, guru mengamati dan mengajukan pertanyaan-pertanyaan 4) Pengajaran, yaitu pengajaran individual, tidak ada tes ataupun buku kerja. 5) Penilaian, ujudnya: guru membuat catatan, penilaian secara individual, hanya sedikit sekali diadakan tes formal. 6) Mencari kesempatan untuk pertumbuhan profesional, artinya guru menggunakan bantuan orang lain, guru bekerja dengan teman sekerjanya. 7) Persepsi guru sendiri, artinya guru mengamati semua siswa untuk memantau kegiatan mereka. 8) Asumsi tentang para siswa dan proses belajar, artinya suasana kelas hangat dan ramah, para siswa asyik melakukan sesuatu.

Meskipun pendidikan terbuka memberikan kesempatan kepada para siswa untuk bergerak secara bebas di sekitar ruangan dan memilih aktivitas belajar mereka sendiri, namun bimbingan guru tetap diperlukan.

- 3) Cooperative Learning atau belajar kooperatif merupakan fondasi yang baik untuk meningkatkan dorongan berprestasi siswa. Menurut Slavin dalam Sumanto (1998) Cooperative Learning mempunyai tiga karakteristik: 1) Siswa bekerja dalam tim-tim belajar yang kecil (4-6 orang anggota), komposisi ini tetap selama berminggu-minggu. 2) Siswa didorong untuk saling membantu dalam mempelajari bahan yang bersifat akademik atau dalam melakukan tugas kelompok. 3) Siswa diberi imbalan atau hadiah atas dasar prestasi kelompok.
- 4) Independent Learning atau pembelajaran mandiri adalah proses belajar yang menuntut murid menjadi subyek yang dapat merancang, mengatur, menontrol kegiatan mereka sendiri secara bertanggung jawab. Proses ini tidak bergantung pada subyek maupun metode instruksional, melainkan kepada siapa yang belajar yaitu murid, mencakup siapa yang memutuskan tentang apa yang akan dipelajari siapa yang harus mempelajari suatu hal.

SOAL ESSAY

- a. apa yang harus dilakukan seorang pendidik agar berhasil dalam belajar sesuai Teori Belajar Humanistik?
- b. Apa tujuan realisme dalam dunia pendidikan?
- c. Seperti apa aliran realisme itu?
- d. Bagaimana Konsep pendidikan menurut Aliran Realisme?
- e. Apa Kelebihan dan Kekurangan teori humanistik?

JAWABAN

1. Teori humanistik adalah teori yang bertujuan untuk memanusiakan manusia dalam suatu proses pembelajaran. Oleh sebab itu teori pembelajaran bersifat lebih abstrak dan lebih mendekati kajian filsafat, teori kepribadian, dan psikoterapi. Teori humanistik adalah teori yang bersifat elektik yaitu teori yang dapat memanfaatkan teori apa saja asalkan tujuan pembelajaran tercapai. Dalam praktek teori humanistik cenderung mengarahkan siswa untuk dapat berfikir induktif, mementingkan pengalaman, dan membutuhkan keterlibatan siswa secara aktif didalam proses pembelajaran. Salah satu bentuk pendidikan humanisme adalah pendidikan terbuka (open education), adalah proses pendidikan yang memberikan kesempatan kepada murid untuk bergerak secara bebas dan memilih aktivitas belajar mereka sendiri. Guru hanya berperan sebagai fasilitator

2. Pada prinsipnya realisme memandang hakikat wujud/nyata/realitas terdiri atas dunia fisik dan rohani (dualitas). Realisme di dalam dunia pendidikan memiliki prinsip dan tujuan untuk memberikan perhatian kepada peserta didik yang apa adanya, untuk menyesuaikan hidup dan tanggung jawab sosial

3. aliran realisme adalah aliran filsafat yang memandang bahwa realita sebagai dualitas. Aliran realisme memandang dunia ini mempunyai hakikat realitas terdiri dari dunia fisik dan dunia ruhani. Hal ini berbeda dengan filsafat aliran idealisme yang bersifat monistis yang memandang hakikat dunia pada dunia spritual semata hal ini berbeda dari aliran materialisme yang memandang hakikat kenyataan adalah yang bersifat fisik semata

4. pendidikan dalam realisme memiliki keterkaitan erat dengan pandangan john locke bahwa akal, pikiran, dan jiwa manusia tidak lain adalah tabularasa, ruang kosong tak ubahnya kertas putih kemudian menerima impresi dari lingkungan. Oleh karena itu pendidikan dipandang dibutuhkan karena untuk membentuk setiap individu agar mereka menjadi sesuai dengan apa yang dipandang baik. Dengan demikian pendidikan dalam realisme kerap diidentikkan sebagai upaya pelaksanaan psikologi behaviorisme kedalam ruang pengajaran

5. Kelebihan Teori Humanistik:

1. Mengedepankan demokratis, partisipatif dialogis, dan humanis

Kelebihan pertama yang dapat diperoleh dari ilmu psikologi humanistik adalah prinsipnya yang selalu mengedepankan sifat sifat dan aturan yang berakitan dengan demokratis, partisipatif dialogis, dan humanis sehingga sangat mengesankan menghargai seseorang dengan baik. Teori humanistik menjadi lebih baik dibandingkan teori belajar kognitif.

2. Suasana yang saling menghargai

Kelebihan selanjutnya dari teori pembelajaran humanistik adalah dapat membuat suasana jadi semakin menghargai satu sama lain, Munculnya kebebasan untuk berpendapat tanpa dibatasi,

dan kebebasan mengungkapkan batasan. Dengan begitu maka peserta didik dapat menjadi lebih kreatif. Ada banyak contoh penerapan psikologi humanistik dalam pembelajaran yang berhasil dilakukan dalam suasana saling menghargai.

3. Peran aktif peserta didik

Sebagai teori untuk memberikan pembelajaran yang baik berkaitan dengan kelebihan dan kekurangan teori humanitis, pendekatan demokratis, humanis seperti yang disebutkan sebelumnya dapat menjadikan pembelajaran lebih mendapatkan peran aktif dari peserta didik. Selain peran aktif, antar individu juga dapat hidup bersama meskipun memiliki berbagai macam pertimbangan masing masing yang memicu perbedaan.

Kekurangan Teori Humanistik

1. Pengujian yang tidak mudah

Kekurangan atau kelemahan yang pertama dalam teori belajar humanistik untuk mempelajari ilmu psikologi adalah pengujiannya yang dirasa tidak mudah atau dapat dikatakan cukup sulit. Bahkan kerap kali ditemukan kecurangan kecurangan yang menjadi sebuah tradisi.

2. Beberapa konsepnya masih buram dan subjektif

Hal lainnya yang juga menjadi salah satu kekurangan dari teori humanistik dalam pembelajaran ilmu psikologis adalah adanya beberapa konsep yang masih dikatakan buram dan subjektif karena guru tidak dapat memberikan informasi yang jelas. Konsep yang masih buram tersebut dapat menjadi penghambat pembelajaran.

3. Kreatifitas yang sering disalahgunakan

Kelemahan lain dari teori humanistik atau kreatifitas yang semakin bebas dan tanpa batas, kerap kali sering disalahgunakan untuk tujuan yang tidak sesuai dengan arah pendidikan. Kondisi ini terjadi ketika ada individu yang tidak bertanggung jawab ditengah tengah kelompok.

Rangkuman

Pengembangan media pembelajaran adalah serangkaian proses atau kegiatan yang dilakukan untuk menghasilkan suatu media pembelajaran berdasarkan teori pengembangan yang telah ada. Media yang dimaksud adalah media pembelajaran sehingga teori pengembangan yang digunakan adalah teori pengembangan pembelajaran. Selain media, dalam suatu proses belajar mengajar guru juga di tuntut untuk menggunakan RPP yang merupakan suatu acuan rencana kegiatan yang akan dilakukan selama pembelajaran berlangsung. Alat penilaian juga perlu untuk melihat sejauh mana pencapaian tujuan oleh siswa.

Pendidikan dalam realisme memiliki keterkaitan erat dengan pandangan John Locke bahwa akan pikiran jiwa manusia tidak lain adalah tabula rasa, ruang kosong tak ubahnya kertas putih kemudian menerima impresi dari lingkungan. Oleh karena itu pendidikan dipandang dibutuhkan karena untuk membentuk setiap individu agar mereka menjadi sesuai dengan apa yang dipandang baik. Dengan demikian, pendidikan dalam realisme kerap indentikkan sebagai upaya pelaksanaan psikologi behavioristik kedalam ruang pengajaran.

Tujuan pendidikan: penyesuaian hidup dan tanggung jawab social. Kurikulum: komprehensif mencakup semua pengetahuan yang berguna berisi pengetahuan umum dan pengetahuan praktis;. Metode: Stimulus-Respon adalah metode pokok yang digunakan;. Peran peserta didik adalah menguasai pengetahuan yang handal dapat dipercaya. Dalam hal disiplin, peraturan yang baik adalah esensial dalam belajar. Disiplin mental dan moral dibutuhkan untuk memperoleh hasil yang baik; dan Peranan pendidik adalah menguasai pengetahuan, terampil dalam teknik mengajar dan dengan keras menuntut prestasi peserta didik.

Tes Formatif

1. Setelah Runtuh nya kaum feodal muncul aliran baru yang didasari oleh rasa cinta kasih sesama manusia yang disebut dengan aliran...

- a. Romantisme b. Humanism c. Pragmatisme d. idealisme

Jawaban : B. Humanisme

2. Dalam hal belajar, antara siswa satu dengan yang lain kemampuan berpikirnya tidak sama. Hal ini dikemukakan dalam teori belajar ...

- a. Kognitif. b. Conditioning. c. Connectionism. d. Behaviorism.

Jawaban: a. Kognitif.

3. Sebuah teori belajar secara filosofis tentang perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman merupakan teori belajar...

- a. Behaviorisme
b. Kognitifisme
c. Konstruktivisme
d. Afektifisme

Jawaban: a. Behaviorisme

4. Menurut UU No. 20 tahun 2003 tentang Sisdiknas pasal 1 ayat 20, belajar adalah ...

- a. Proses mengubah jati diri seseorang
b. Aktivitas yang dilakukan seseorang
c. pengalaman atau pelatihan seseorang
d. semua aktivitas mental seseorang

Jawaban: a. Proses mengubah jati diri seseorang

5.Seluruh komponen pendidikan memiliki tujuan yang sama yaitu terbentuknya manusia yang ideal, manusia yang dicita-citakan, yaitu manusia yang mampu mencapai aktualisasi diri. Pernyataan tersebut merupakan bagian dari teori

a.Behavioristik

b.Konstruktivistik

c.Humanistik

d.Sibernetik

Jawaban: C. Humanistik

DAFTAR PUSTAKA

<http://siat.ung.ac.id/files/wisuda/2017-1-1-87202-451413029-bab1-03082017072046.pdf>

<https://www.rijal09.com/2016/04/pengembangan-media-pembelajaran.html?m=1>

<https://www.rijal09.com/2016/04/pengembangan-media-pembelajaran.html?m=1>

[https://www.ejournal.unuja.ac.id/index.php/pedagogik/article/download/17/17#:~:text=Menu
rut% 20Teori% 20humanistik% 2C% 20tujuan% 20belajar,aktualisasi% 20diri% 20dengan% 20se
baik% 2D% 20baiknya.](https://www.ejournal.unuja.ac.id/index.php/pedagogik/article/download/17/17#:~:text=Menu%20Teori%20humanistik%2C%20tujuan%20belajar,aktualisasi%20diri%20dengan%20sebaik%2D%20baiknya.)

<http://teachingofhistory.blogspot.com/2012/06/filsafat-realisme-dalam-pendidikan.html>

[https://www.kompasiana.com/amirazhar/5528f7cbf17e6188258b4581/aplikasi-teori-
humanisme-dalam-kegiatan-pembelajaran](https://www.kompasiana.com/amirazhar/5528f7cbf17e6188258b4581/aplikasi-teori-humanisme-dalam-kegiatan-pembelajaran)

[https://www.researchgate.net/publication/328216751_REALISME_DALAM_FILSAFAT_P
ENDIDIKAN](https://www.researchgate.net/publication/328216751_REALISME_DALAM_FILSAFAT_PENDIDIKAN)

Henderson, Stella van Petten, 1959. Introduction to Philosophy of Education. Chicago: The University of Chicago Press .

J. Waluyo. 2007. Pengantar filsafat ilmu (buku Panduan mahasiswa). Salatiga. Widya Sari.

Mudyahardjo, R., (2001). Filsafat Ilmu Pendidikan: Suatu Pengantar. Bandung: Remaja Rosdakarya

Power, E. J. (1982). Philosophy of Education. NewJersey: Prentice Hall Inc.

Sadulloh, Uyoh. 2003. Pengantar Filsafat pendidikan. Bandung: Alfabeta.

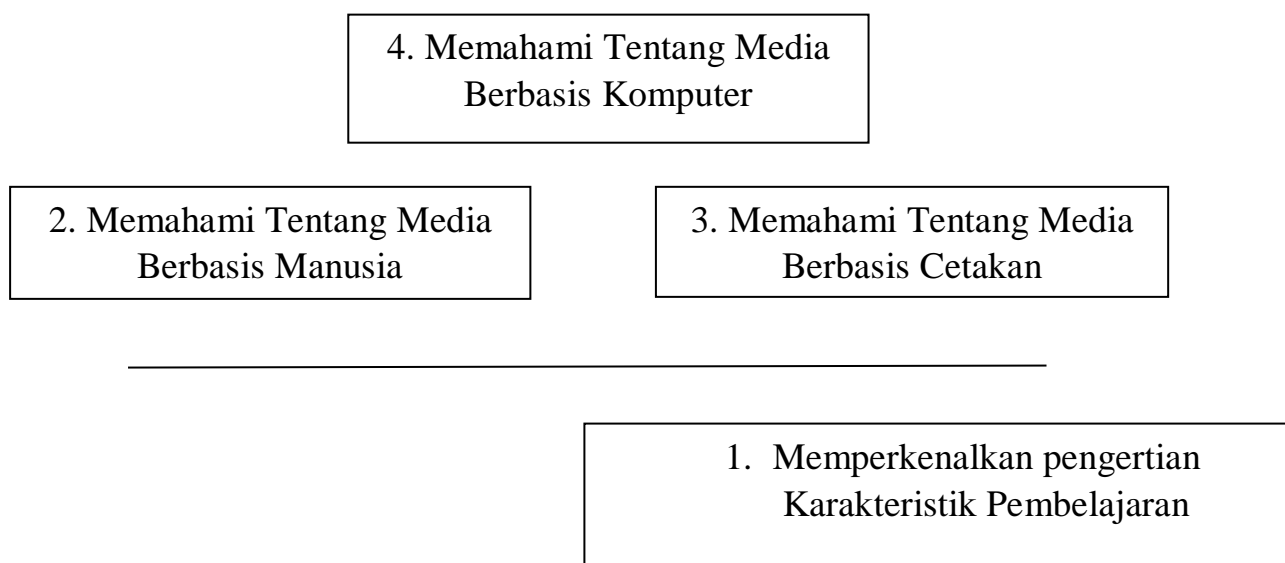
----- (2004). Pengantar Pilsafat Pendidikan. Bandung: Alpabeta.

BAB VI

Deskripsi mata kuliah :

Mata kuliah ini merupakan mata kuliah yang membahas tentang Karakteristik pembelajaran yang berkaitan dengan proses pembelajaran dalam memahami penggunaan media pembelajaran berbasis manusia, cetakan, dan komputer. Selain itu, mata kuliah ini sebagai landasan pengembangan mahasiswa program studi pendidikan agama islam dalam rangka memahami, menguasai dan mempraktekkan tentang studi ICT For Learning.

Peta Kompetensi :



Materi

1. Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Manusia, Cetakan, Visual, Audio Visual, Dan Komputer

Salah satu ciri media pembelajaran adalah bahwa media mengandung dan membawa pesan atau informasi pada penerima yaitu siswa. Sebagaimana media bisa mengolah pesan dan respon siswa sebagai akibatnya media itu tak jarang dianggap media interaktif. Pesan serta isu yg dibawa sang media bisa berupa pesan yang sederhana serta bisa pula pesan yg amat kompleks. akan tetapi, yg terpenting ialah media itu disiapkan untuk memenuhi kebutuhan belajar serta kemampuan siswa, serta peserta didik dapat aktif berpartisipasi dalam proses belajar mengajar. karena itu, perlu didesain dan dikembangkan lingkungan pembelajaran yg interaktif yang dapat menjawab serta memenuhi kebutuhan belajar perorangan dengan menyiapkan aktivitas pembelajaran menggunakan media nya yg efektif guna mengklaim terjadinya pembelajaran.

Berikut ini akan diuraikan prinsip-prinsip penggunaan dan pengembangan media pembelajaran. Media pembelajaran yang akan dibahas tersebut akan mengikuti taksonomi Leshin, dan kawan-kawan (1992) yaitu media berbasis manusia (guru, instruktur, tutor, main pera, kegiatan kelompok, dan lain-lain), media berbasis cetakan (buku, penuntun, buku kerja/latihan, dan lembaran lepas), media berbasis visual (buku, charts, grafik, peta, figur/gambar, transparansi, film bingkai, atau slide), media berbasis audio-visual (video, film, slide bersama tape, televisi), dan media berbasis komputer (pengajaran dengan bantuan komputer dan video interaktif).

2. Media Pembelajaran Berbasis Manusia

Media pembelajaran berbasis manusia ialah media tertua yang dipergunakan untuk mengirimkan dan mengkomunikasikan pesan atau berita. salah satu model yang terkenal ialah gaya tutorial Socrates. Sistem ini tentu bisa menggabungkan nya dengan media visual lain

Media ini bermanfaat khususnya bila tujuan kita adalah mengubah sikap atau ingin secara langsung terlibat dengan pemantauan pembelajaran siswa. misalnya, media manusia dapat mengarahkan serta mempengaruhi proses belajar melalui eksplorasi terbimbing menggunakan menganalisis berasal saat ke ketika apa yang terjadi di lingkungan belajar.

Media berbasis manusia mengajukan dua teknik yang efektif, yaitu rancangan yang berpusat pada masalah dan bertanya ala Socrates. Rancangan pembelajaran yang berpusat pada masalah dibangun berdasarkan masalah yang harus dipecahkan oleh pelajar. Langkah-langkah rancangan jenis pembelajaran ini adalah sebagai berikut:

- a. Merumuskan masalah yang relevan
- b. Mengidentifikasi pengetahuan dan keterampilan yang terkait untuk memecahkan masalah. Gunakan buku teks dan ceramah sebagai sumber untuk menyajikan pengetahuan
- c. Ajarkan mengapa pengetahuan itu penting dan bagaimana pengetahuan itu dapat diterapkan untuk pemecahan masalah
- d. Tuntun ekspolarasi siswa. Sebagai seorang instruktur untuk pemecahan masalah, perannya adalah:
 - Membiarkan eksplorasi siswa tak terintangi, partisipasi aktif, dan bertanya
 - Membantu siswa dalam menghubungkan pengetahuan baru dan pengetahuan terdahulu
 - Membantu siswa membentuk dan menginternalisasi representasi masalah atau tugas

- Membantu siswa mengidentifikasi persamaan antara masalah baru dan pengalaman yang lalu yang berisikan masalah yang serupa
 - Berikan umpan balik mengenai benar atau salahnya jalan pikiran dan jalur pemecahan masalah
 - Gunakan representasi grafik masalah itu yang dihubungkan dengan uraian verbal.
- e. Kembangkan masalah dalam konteks yang beragam dengan tahapan tingkat kerumitan
- f. Nilai pengetahuan siswa dengan memberikam masalah baru untuk dipecahkan.

Salah satu faktor penting dalam pembelajaran dengan media berbasis manusia adalah rancangan pembelajaran yang interaktif. Dengan adanya manusia sebagai pemeran utama dalam proses belajar maka kesempatan interaktif terbuka lebar. Disamping itu, pelajaran interaktif mendorong partisipasi siswa dan jika digunakan dengan baik dapat mempertinggi hasil belajar dan pengalihan pengetahuan. Sebagai penuntun untuk mengembangkan pelajaran interaktif dikemukakan langkah-langkah berikut:

- a. Mengidentifikasi pokok bahasan pelajaran
- b. Mengembangkan sajian pembelajaran yang mencakup semua informasi yang diharapkan siswa harus kuasai
- c. Membaca/mengamati keseluruhan penyajian dan menentukan di mana dialog-dialog interaktif dapat digabung dan disisipkan
- d. Menetapkan jenis informasi yang diinginkan dari siswa; kembangkan pertanyaan atau strategi lain yang memerlukan keikutsertaan siswa menganalisis, mensintesis, mengevaluasi, atau membuat keputusan
- e. Menentukan pesan-pesan apa yang ingin disampaikan dengan kegiatan interaktif
- f. Menetapkan butir-butir diskusi penting; butir-butir penting ini dapat disajikan setelah melibatkan siswa dalam diskusi atau kegiatan strategis lainnya.

Pembelajaran interaktif dapat direalisasikan dalam beberapa bentuk. Bentuk ini dikemukakan beberapa jenis pembelajaran interaktif, yaitu:

- a. Pembelajaran partisipatori yaitu jenis pembelajaran yang dimulai dengan sesi curah pendapat dari seluruh siswa. Guru kemudian mengelompokkan, mengevaluasi, dan membahas hasil curah pendapat itu bersama dengan siswa.
- b. Pembelajaran main peran dimulai dengan main peran yang diberi tahapan dengan pelaku yang terdiri atas siswa dengan sukarela. Setelah bermain peran, butir-butir informasi penting dibahas dan akhirnya disimpulkan.
- c. Pembelajaran kuis tim dimulai dengan mengumumkan bahwa akan ada kuis pada akhir pelajaran. Siswa dibagi ke dalam kelompok-kelompok yang bersaing mengumpulkan angka berdasarkan jumlah-jumlah jawaban yang benar.
- d. Pembelajaran kooperatif menciptakan tim-tim atau kelompok-kelompok yang bertanggung jawab untuk saling mengajar pengetahuan atau keterampilan khusus.
- e. Debat terstruktur amat bermanfaat apabila ada butir-butir informasi atau pandangan yang berlawanan. Pertama-tama isu diuraikan kepada siswa. Siswa kemudian ditunjuk (atau memilih) posisi pada pandangan yang sesungguhnya bertentangan dengan pandangan mereka sendiri. Setiap tim mempersiapkan butir-butir yang mendukung pandangan yang dibelanya.

- f. Pembelajaran 99-detik merupakan rancangan pembelajaran yang membantu siswa memproses informasi dengan meminta siswa mengorganisasikan secara singkat informasi ke dalam penyajian yang tidak lebih dari 99 detik. Organisasi ringkasan tersebut memuat butir-butir penting keseluruhan informasi.

3. Media Pembelajaran Berbasis Cetak

Materi pembelajaran berbasis cetakan yang paling umum dikenal adalah buku teks, buku penuntun, jurnal, majalah, dan lembaran lepas. Terks berbasis cetakan menuntut enam elemen yang perlu diperhatikan pada saat merancang yaitu konsistensi, format, organisasi, daya tarik, ukuran huruf, dan penggunaan spasi kosong.

Konsistensi

- Gunakan konsistensi format dari halaman ke halaman. Usahakan agar tidak menggabungkan cetakan huruf dan ukuran huruf
- Usahakan untuk konsisten dalam jarak spasi. Jarak antar judul dan baris pertama serta garis samping supaya sama, dan antara judul dan teks utama. Spasi yang tidak sama sering dianggap buruk, tidak rapi dan oleh karena itu tidak memerlukan perhatian sungguh-sungguh.

Format

- Jika paragraf panjang sering digunakan, wajah satu kolom lebih sesuai; sebaliknya jika paragraf tulisan pendek-pendek, wajah dua kolom akan lebih sesuai.
- Isi yang berbeda supaya dipisahkan dan dilabel secara visual.
- Taktik dan strategi pembelajaran yang berbeda sebaiknya dipisahkan dan dilabel secara visual.

Organisasi

- Upayakan untuk selalu menginformasikan siswa/pembaca mengenai di mana mereka atau sejauh mana mereka dalam teks itu. Siswa harus mampu melihat secepatnya bagian atau bab berapa mereka baca. Jika memungkinkan, siapkan piranti yang memberikan orientasi kepada siswa tentang posisinya dalam teks secara keseluruhan.
- Susunlah teks sedemikian rupa sehingga informasi mudah diperoleh.
- Kotak-kotak dapat digunakan untuk memisahkan bagian-bagian dari teks.

Daya Tarik

Perkenalkan setiap bab atau bagian baru dengan cara yang berbeda. Ini diharapkan dapat memotivasi siswa untuk membaca terus.

Ukuran Huruf

- Pilihlah ukuran huruf yang sesuai dengan siswa, pesan, dan lingkungannya. Ukuran huruf biasanya dalam poin per inci. Misalnya, ukuran 24 poin per inci. Ukuran huruf yang baik untuk teks (buku teks atau buku penuntun) adalah 12 poin.
- Hindari penggunaan huruf kapital untuk seluruh teks karena dapat membuat proses membaca itu sulit

Ruang (spasi) Kosong

- Gunakan spasi kosong lowong tak berisi teks atau gambar untuk menambah kontras. Hal ini penting untuk memberikan kesempatan siswa/pembaca untuk beristirahat pada titik-titik tertentu pada saat matanya bergerak menyusuri teks.

- Sesuaikan spasi antarbaris untuk meningkatkan tampilan dan tingkat keterbacaan.
- Tambahkan spasi antarparagraf untuk meningkatkan tingkat keterbacaan.

Perancang pembelajaran harus berupaya untuk membuat materi dengan media berbasis teks ini menjadi interaktif. Petunjuk berikut mungkin dapat membantu menyiapkan media pembelajaran berbasis cetakan/teks yang interaktif.

- Sajikan informasi dalam jumlah yang selayaknya dapat dicerna, diproses, dan dikuasai.
- Pertimbangkan hasil pengamatan dan analisis kebutuhan siswa dan siapkan latihan yang sesuai dengan kebutuhan tersebut.
- Pertimbangkan hasil analisis respon siswa; bagaimana siswa menjawab pertanyaan atau mengerjakan latihan, memberikan kesempatan untuk latihan tambahan, menyiapkan contoh-contoh, atau menyarankan bacaan tambahan.
- Siapkan kesempatan bagi siswa untuk dapat belajar sesuai dengan kemampuan dan kecepatan mereka.
- Gunakan beragam jenis latihan dan evaluasi seperti main peran, studi kasus, berlomba, atau simulasi.

Beberapa cara yang digunakan untuk menarik perhatian pada media berbasis cetakan/teks adalah warna, huruf, dan kotak. Warna digunakan sebagai alat penuntun dan penarik perhatian kepada informasi yang penting, misalnya kata kunci dapat diberi tekanan dengan cetakan warna merah, dll. Selanjutnya huruf yang dicetak tebal atau dicetak miring memberikan penekanan pada kata-kata kunci atau judul. Informasi penting dapat pula diberi tekanan dengan menggunakan kotak. Penggunaan garis bawah (underline) sebagai alat penuntun sedapat mungkin dihindari karena membuat kata itu sulit dibaca.

4. Media Pembelajaran Berbasis Visual

Media pembelajaran berbasis visual (image atau perumpamaan) memegang peran yang sangat penting dalam proses belajar. Media visual dapat memperlancar pemahaman (misalnya melalui elaborasi struktur dan organisasi) dan memperkuat ingatan. Visual dapat pula menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata. Agar menjadi efektif, visual sebaiknya ditempatkan pada konteks yang bermakna dan siswa harus berinteraksi dengan visual (image) itu untuk meyakinkan terjadinya proses informasi.

Bentuk visual bisa berupa (a) gambar representasi seperti gambar, lukisan atau foto yang menunjukkan bagaimana tampaknya sesuatu benda; (b) diagram yang melukiskan hubungan-hubungan konsep, organisasi, dan struktur isi materi; (c) peta yang menunjukkan hubungan-hubungan ruang antara unsur-unsur dalam isi materi; (d) grafik seperti tabel, grafik, dan chart (bagan) yang menyajikan gambaran/kecenderungan data atau antarhubungan seperangkat gambar atau angka-angka. Ada beberapa prinsip umum yang perlu diketahui untuk penggunaan efektif media berbasis visual sebagai berikut

- a. Usahakan visual itu sederhana mungkin dengan menggunakan gambar, garis, karton, bagan, dan diagram.
- b. Visual digunakan untuk menekankan informasi saran sehingga pembelajaran dapat terlaksana dengan baik.

- c. Gunakan grafik untuk menggambarkan ikhtisar keseluruhan materi sebelum menyajikan unit demi unit pelajaran untuk digunakan oleh siswa mengorganisasikan informasi.
- d. Ulangi sajian visual dan libatkan siswa untuk meningkatkan daya ingat. Meskipun sebagian visual dapat dengan mudah diperoleh informasinya, sebagian lagi memerlukan pengamatan dengan hati-hati
- e. Gunakan gambar untuk melukiskan perbedaan konsep-konsep, misalnya dengan menampilkan konsep yang divisualkan itu secara berdampingan.
- f. Hindari visual yang tak berimbang
- g. Tekankan kejelasan dan ketepatan dalam semua visual.
- h. Visual yang diproyeksikan harus dapat terbaca dan mudah dibaca.
- i. Visual, khususnya diagram, amat membantu untuk mempelajari materi yang agak kompleks.
- j. Visual yang dimaksudkan untuk mengkomunikasikan gagasan khusus akan efektif apabila; jumlah objek dalam visual yang ditafsirkan dengan benar dijaga agar terbatas, jumlah aksi terpisah yang penting yang pesannya harus ditafsirkan dengan benar sebaiknya terbatas, dan semua objek dan aksi yang dimaksudkan dilukiskan secara realistis sehingga tidak terjadi penafsiran ganda.
- k. Unsur-unsur pesan dalam visual itu harus ditonjolkan dan dengan mudah dibedakan dari unsur-unsur latar belakang untuk mempermudah pengolahan informasi.
- l. Caption (keterangan gambar) harus disiapkan.
- m. Warna harus digunakan secara realistis
- n. Warna dan pemberian bayangan (shadow) digunakan untuk mengarahkan perhatian dan membedakan komponen-komponen.

5. Media Pembelajaran Berbasis Audio-Visual

Media pembelajaran berbasis audio-visual merupakan penggabungan media visual dengan menggunakan suara (audio). Salah satu pekerjaan penting yang diperlukan dalam media audio-visual adalah penulisan naskah dan storyboard yang memerlukan persiapan yang banyak, rancangan, dan penelitian.

Naskah yang menjadi bahan narasi disaring asal isi pelajaran yang lalu disintesis ke pada apa yg ingin ditunjukkan dan dikatakan. Narasi ini adalah penuntun bagi tim produksi untuk memikirkan bagaimana video mendeskripsikan atau visualisasi materi pelajaran. di awal pelajaran media wajib mempertunjukkan sesuatu yang dapat menarik perhatian seluruh siswa. Hal ini diikuti dengan jalinan logis holistik program yang dapat membentuk rasa berkelanjutan, sambung-menyambung, serta kemudian menuntun pada kesimpulan atau rangkuman. Kontinuitas acara dapat dikembangkan melalui penggunaan cerita atau perseteruan yang memerlukan pemecahan.

Berikut adalah beberapa petunjuk praktis untuk menulis naskah narasi, yaitu:

- a. Tulis singkat, padat, dan sederhana.
- b. Tulis seperti menulis judul berita, pendek dan tepat, berirama, dan mudah diingat.

- c. Tulisan tidak harus berupa kalimat yang lengkap. Pikirkan frase yang dapat melengkapi visual atau tuntun siswa kepada hal-hal yang penting
- d. Hindari istilah teknis, kecuali jika istilah itu diberi batasan atau digambarkan.
- e. Tulislah dalam kalimat aktif.
- f. Usahakan setiap kalimat tidak lebih dari 15 kata. Diperkirakan setiap kalimat memakan waktu satu tayangan visual kurang lebih 10 detik.
- g. Setelah menulis narasi, baca narasi itu dengan suara keras.
- h. Edit dan revisi naskah itu sebagaimana perlunya.

Storyboard dikembangkan dengan memperhatikan beberapa petunjuk di bawah ini.

- a. Menetapkan jenis visual apa yang akan digunakan untuk mendukung isi pelajaran, dan mulai membuat sketsanya.
- b. Pikirkan bagian yang akan diperankan audio dalam paket program. Audio bisa alam bentuk: diam, sound effect khusus, suara latar belakang, musik, dan narasi. Kombinasi suara akan dapat memperkaya paket program itu.
- c. Lihat dan yakinkan bahwa seluruh sisi pelajaran tercakup dalam storyboard.
- d. Melakukan review terhadap storyboard.
- e. Kumpul dan paparkan semua storyboard sehingga dapat terlihat sekaligus.
- f. Kumpulkan anggota tim produksi untuk mereview dan mengeritik storyboard.
- g. Catat semua komentar, kritik, dan saran-saran
- h. Revisi untuk persiapan akhir sebelum memulai produksi.

6. Media Pembelajaran Berbasis Komputer

Dewasa ini komputer memiliki fungsi yang berbeda-beda dalam bidang pendidikan dan latihan. Komputer berperan sebagai manajer dalam proses pembelajaran yang dikenal dengan nama Computer-Managed Instruction (CMI). Ada pula peran komputer sebagai pembantu tambahan dalam belajar; pemanfaatannya meliputi penyajian informasi isi materi pelajaran, latihan, atau kedua-duanya. Modus ini dikenal sebagai Computer-Assisted Instruction (CAI). CAI mendukung pembelajaran dan pelatihan akan tetapi ia bukanlah penyampai utama materi pelajaran. Komputer dapat menyajikan informasi dan tahapan pembelajaran lainnya disampaikan bukan dengan media komputer.

Penggunaan komputer sebagai media pembelajaran secara umum mengikuti proses instruksional sebagai berikut:

1. Merencanakan, mengatur, dan mengorganisasikan dan menjadwalkan pengajaran
2. Mengevaluasi siswa (test)
3. Mengumpulkan data mengenai siswa
4. Melakukan analisis statistik mengenai data pembelajaran
5. Membuat catatan perkembangan pembelajaran (kelompok atau perseroangan).

Format penyajian pesan dan informasi dalam CAI terdiri atas:

a. Tutorial terprogram

Tutorial terprogram adalah seperangkat tayangan baik statis maupun dinamis yang telah lebih dahulu diprogramkan. Secara berurut, seperangkat kecil informasi ditayangkan yang diikuti dengan pertanyaan. Jawaban siswa dianalisis oleh komputer (dibandingkan dengan kemungkinan-kemungkinan jawaban yang telah diprogram oleh guru/perancang), dan berdasarkan hasil analisis itu umpan balik yang sesuai. Urutan linear dan urutan bercabang digunakan. Manfaat tutorial terprogram akan tampak jika menggunakan kemampuan teknologi komputer untuk bercabang dan interaktif

b. Tutorial intelijen

Tutorial ini berbeda dari tutorial terprogram karena jawaban komputer terhadap pertanyaan siswa dihasilkan oleh intelegensia artifisial, bukan jawaban-jawaban yang terprogram yang terlebih dahulu disiapkan oleh perancang pelajaran. Dengan demikian, ada dialog dari waktu ke waktu antara siswa dan komputer. Baik siswa maupun komputer dapat bertanya atau memberi jawaban.

c. Drill and practice

Drill and practice digunakan dengan asumsi bahwa suatu konsep, aturan atau kaidah, atau prosedur telah diajarkan kepada siswa. software ini menuntun siswa dengan serangkaian contoh untuk meningkatkan kemahiran menggunakan keterampilan. Hal terpenting adalah memberikan penguatan secara konstan terhadap jawaban yang benar. Latihan ekstensif yang dapat memberikan hasil penguasaan otomatis adalah melalui format kegiatan drill and practice pada komputer.

d. Simulasi

Simulasi pada komputer menyampaikan kesempatan buat belajar secara bergerak maju, interaktif, dan perorangan. dengan simulasi, lingkungan pekerjaan yang kompleks dapat ditata hingga menyerupai dunia nyata. buat mensimulasikan suatu situasi, komputer wajib menanggapi tindakan peserta didik seperti halnya yg terjadi pada situasi kehidupan sesungguhnya.

Latihan 1

1. Jelaskan apa yang dimaksud dengan karakteristik pembelajaran?
2. Apa pengertian dari media berbasis manusia, media berbasis cetakan, media berbasis komputer tersebut?
3. Apa kelebihan dan kekurangan dari media berbasis manusia ?
4. Contoh dari media pembelajaran berbasis cetakan dalam ict?
5. Apakah sangat penting kita untuk bisa mengetahui media-media pembelajaran tersebut dalam ict?

Jawaban

1. Karakteristik utama dari pembelajaran berbasis ICT adalah mengintegrasikan berbagai bentuk materi seperti: teks, gambar, grafis, dan suara yang dioperasikan dengan komputer.
2. Media berbasis manusia merupakan media tertua yang digunakan untuk mengirimkan dan mengkomunikasikan pesan atau informasi. Media manusia dapat mengarahkan dan

mempengaruhi proses belajar melalui eksploitasi terbimbing dengan menganalisis diri dari waktu ke waktu apa yang terjadi pada lingkungan belajar.

Media pembelajaran berbasis cetakan adalah bahan yang ditulis diatas kertas untuk pembelajaran serta informasi. Media pembelajaran cetak yang paling umum diketahui dalam kalangan kita saat ini.

Media pembelajaran berbasis komputer adalah suatu media pembelajaran, yang menyajikan materi dan soal uji kompetensi, yang dapat digunakan oleh guru, sebagai alat bantu mengajar, dan siswa, sebagai sumber belajar mandiri, yang memerlukan komputer dalam pengoperasiannya.

3. Media Berbasis Manusia

Kelebihannya:

- Membantu siswa dalam menghubungkan pengetahuan baru dan sebelumnya.
- membantu membantu membentuk dan menginternalisasi representasi masalah atau tugas.
- membantu siswa mengidentifikasi persamaan antara masalah baru dan pengalaman yang lalu yang berisikan masalah yang serupa.
- Membiarkan eksplorasi siswa tak terintangi.

Kekurangannya:

- Membuat siswa menjadi lebih cepat bosan.
 - Tidak efektif penyampaian jika terlalu banyak audiens.
 - Penyampaian materi tidak akan diterima oleh siswa jika suara tidak terdengar.
4. Media pembelajaran cetak yang paling umum diketahui adalah buku teks, buku panduan, majalah dan brosur.
 5. Pentingnya pendidik harus mengetahui dengan baik bagaimana metode yang harus dipilih dengan baik untuk menyampaikan metode kepada anak didik yang memiliki keragaman.

Latihan 2

1. Segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri peserta didik...

a. Media pembelajaran

- b. Evaluasi pembelajaran
- c. Metode pembelajaran
- d. Model pembelajaran

2. Media yang menggunakan grafik, diagram, chart, bagan, poster, kartun, komik merupakan media pembelajaran...

a. Visual

- b. Audial
- c. Visual diam
- d. Visual gerak

3. Media yang menggunakan radio, tape recorder, laboratorium bahasa merupakan media pembelajaran...

- a. Visual
- b. Audio**
- c. Visual diam
- d. Visual gerak

4. Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan, proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik, proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, efisiensi dalam waktu dan tenaga, meningkatkan kualitas hasil belajar siswa, media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja, media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar, merubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif. ...

- a. Manfaat Media**
- b. Manfaat Evaluasi
- c. Manfaat Metode
- d. Manfaat Model

5. Mempermudah proses belajar-mengajar, meningkatkan efisiensi belajar-mengajar, menjaga relevansi dengan tujuan belajar, membantu konsentrasi mahasiswa, komponen sumber belajar yang dapat merangsang siswa untuk belajar, wahana fisik yang mengandung materi instruksional, teknologi pembawa informasi atau pesan instruksional, dan segala sesuatu yang dapat merangsang proses belajar siswa merupakan...

- a. Tujuan Evaluasi
- b. Tujuan Media**
- c. Tujuan Metode
- d. Tujuan Model

DAFTAR PUSTAKA

- Achsin, A. 1986. Media Pembelajaran dalam Kegiatan Belajar-Mengajar. Ujung Pandang: Penerbit IKIP Ujung Pandang.
- Alessi, S.M. dan Trollip, S.R. 1985. Computer-Based Instruction: Methods and Development. Jakarta: Universitas Terbuka dan Pusat Antar Universitas di Universitas Terbuka.
- Arsyad, Azhar. 2011. Media Pembelajaran. Jakarta: Rajawali Pers.
- Costanzo, W.V. 1989. The Electronic Text: Learning to write, read, and reason with computers. Englewood Cliffs: Educational Technology Publications.
- Latuheru, J.D. 1993. Media Pembelajaran dalam Proses Belajar-Mengajar Kini. Ujung Pandang: Penerbit IKIP Ujung Pandang.
- Sudjana, N. dan Rivai, A. 1990 Media Pengajaran. Bandung: Penerbit C. V. Sinar Baru Bandung

BAB VII

Komputer merupakan salah satu perangkat hasil dari perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Keberadaan komputer saat ini bukan lagi merupakan barang mewah. Komputer sudah digunakan di berbagai bidang pekerjaan, termasuk dalam dunia pendidikan.

Saat ini jumlah guru yang ada adalah 2.692.217, dari jumlah tersebut yang memenuhi syarat sertifikasi 727.381 orang atau sekitar 27%, sehingga diperlukan sekitar 1.964.836 atau 73% guru yang harus ditingkatkan kualifikasi pendidikan dan profesionalismenya. Dan yang juga menjadi masalah adalah rendahnya tingkat pemanfaatan ICT di sekolah (Digital Divide) ICT dapat menunjang optimalisasi sekolah, karena potensi ICT cukup besar, diantaranya : Memperluas kesempatan belajar, Meningkatkan efisiensi, Meningkatkan kualitas belajar, Meningkatkan kualitas mengajar, Memfasilitasi pembentukan keterampilan, Mendorong belajar sepanjang hayat berkelanjutan, Meningkatkan perencanaan kebijakan dan manajemen, dan Mengurangi kesenjangan digital.

Begitu besar peran ICT dalam pendidikan sehingga secara khusus pemerintah dalam Pustekkom Diknas membagi peran ICT di sekolah modern menjadi 7 peran sekaligus sebagai pilar pendidikan. Ke-7 peran ICT tersebut salah satunya yaitu “sifat media”

Memasuki era yang serba canggih pada abad ini, ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang sangat pesat. Pengetahuan-pengetahuan yang dulunya sedikit yang beredar di masyarakat, sekarang sudah banyak yang beredar. Baik itu pengetahuan yang bersifat umum untuk seluruh masyarakat sampai pengetahuan yang bersifat khusus bagi kalangan tertentu, misalnya pelajar. Beredarnya ilmu pengetahuan ini tak lepas dari usaha yang dilakukan oleh seseorang atau kelompok untuk menyebarkan ilmunya kepada masyarakat secara umum. Diharapkan dengan ilmu pengetahuan yang ada masyarakat dapat meningkatkan kesejahteraan hidup masyarakat luas.

Berkembangnya ilmu pengetahuan didukung dari aspek-aspek yang mempermudah perkembangan ilmu tersebut. Salah satu aspek yang mendukung yaitu penggunaan ICT atau teknologi informasi dan komunikasi yang sekarang perkembangannya sudah sangat pesat. ICT merupakan sebutan untuk teknologi, misalnya komputer. ICT ini menekankan pada penggunaan perangkat teknologi elektronika pada aspek ketercapaian tujuan dalam proses komunikasi. Sehingga data dan informasi yang diolah dengan teknologi informasi harus memenuhi kriteria yang efektif. Peran ICT juga untuk mempercepat distribusi ilmu pengetahuan yang ada. Dengan teknologi yang sudah semakin maju, ilmu pengetahuan bisa didapat dalam waktu yang singkat. Internet salah satu bagian dari ICT yang sudah banyak digunakan untuk mengakses dan mendownload materi tentang ilmu pengetahuan yang dibentuk dalam sebuah file.

Pesatnya penggunaan ICT untuk mempermudah mendapatkan ilmu pengetahuan harus dibarengi juga dengan kemampuan masyarakat untuk memanfaatkan dan menggunakan ICT. Perlu pengajaran dan pelatihan khusus bagi masyarakat yang belum dapat memanfaatkan teknologi agar dapat memanfaatkan teknologi secara maksimal. Juga agar tidak menyalahgunakan perkembangan dari teknologi yang ada.

A. PENGERTIAN SIFAT MEDIA.

Secara harafiah, media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata yang medium yang artinya perantara atau pengantar. Media merupakan wadah dari pesan yang oleh sumber atau penyalurnya ingin diteruskan kepada sasaran penerima pesan tersebut. Dalam proses pembelajaran, media memiliki kedudukan yang sangat penting. Menyatakan bahwa media adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran di sekolah pada khususnya. Sejalan dengan berkembangnya teknologi informasi, media pembelajaran aktif pun mulai dikembangkan dengan

mengintegrasikan teknologi ICT kedalam proses pembelajaran. Sejalan dengan hal tersebut, media-media untuk mengeksplorasi kecerdasan semakin mudah diwujudkan. Media pembelajaran yang dikembangkan bukan lagi media konvensional, melainkan sudah mulai beralih ke media pembelajaran ICT atau media yang menggunakan sistem informasi dan komunikasi, serta menggunakan komputer sebagai sarana/alatnya. Information and communication technologies (ICT) atau Teknologi Informasi Komunikasi (TIK) adalah berbagai aspek yang melibatkan teknologi, rekayasa, dan teknik pengelolaan yang digunakan dalam pengendalian dan pemrosesan informasi serta penggunaannya, hubungan komputer dengan manusia dan hal yang berkaitan dengan sosial, ekonomi, dan kebudayaan. Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam dunia pendidikan, seperti pemanfaatan komputer dan jaringan komputer memberikan kesempatan kepada setiap pembelajar untuk mengakses materi pembelajaran yang disajikan dalam bentuk interaktif melalui jaringan komputer. Kegiatan belajar mengajar menggunakan media ICT adalah proses belajar mengajar dengan memanfaatkan TIK sebagai sarana untuk berinteraksi dengan para siswa. Dalam proses pembelajaran seperti ini, guru menggunakan seperti laptop, LCD, Projector, internet, serta program aplikasi yang mendukung untuk interaksi pembelajaran. Berdasarkan pemaparan tentang pengertian media pembelajaran dan pengertian ICT di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ICT merupakan segala alat teknologi (prangkat lunak dan perangkat keras) yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran, guna menyampaikan informasi/materi kepada peserta didik serta berfungsi untuk memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang diajarkan.

B. PENGERTIAN SIFAT MEDIA REALISM CUE CHARACTERIS

Aliran realisme (johan amos comenius abad 17) reaksi terhadap aliran humanisme yang menyempit yang hanya mempelajari bahasa latin sebagai tujuan pendidikan utama bagi anak-anak di eropa pada waktu itu. Buku comenius: orbis sensualium pictus atau disingkat orbis pictus (dunia dalam gambar) sebagai bahan visual untuk belajar bahasa latin yang bersifat sangat abstrak. □ Visual instruction movement di amerika serikat pada tahun 1920-an yang merupakan gerakan untuk menggunakan bahan visual dalam pengajaran (pembelajaran) agar menjadi lebih konkrit katimbang penggunaan bahasa atau lambang verbal saja □ Audio visual instruction movement pada th 1930-an pada waktu ditemukannya radio yang dapat digunakan untuk pembelajaran □ Audio visual communication instruction yang kemudian berubah menjadi instructional media, th 1950-an (setelah dikembangkan model komunikasi oleh shannon dan weaver) □ Educational and instructional technology, tahun 1960 dan 1970-an (pemanfaatan berbagai jenis sumber belajar di mana media pembelajaran sebagai salah satu sumber belajar baik yang dirancang (by design) maupun yang dimanfaatkan (by utilization) PENGERTIAN MEDIA PEMBELAJARAN □ Media (singular medium) is a channel of communication. Derived from latin word meaning “in between”. It refers to anything that carries information between a source and a receiver, for examples: film, television, diagram, printed materials, computers. □ The medium carries the message (marshall mc luhan mengatakan medium is the message) □ The purpose of media is to facilitate communication □ They are considered instructional media when they carry messages with an instructional purpose. In any instructional situation there is a message to be communicated. □ The purpose of instructional media is to facilitate instructional message so that it will facilitate learning DUA KEGIATAN POKOK DALAM KOMUNIKASI (Termasuk Dalam Pengembangan Dan Pemanfaatan Atau Penggunaan Media Pembelajaran) 1. Encoding : pemilihan lambang (lambang verbal dan atau lambang visual) yang digunakan untuk Menyampaikan pesan dalam komunikasi atau dalam mengembangkan / memproduksi Media pembelajaran, misalnya menulis modul, memproduksi program slide suara, memproduksi Program kaset audio, dst. 2. Decoding : menafsirkan lambang yang terdapat dalam media untuk menerima pesan yang disampaikan dalam media tersebut.

C. SENSORY CHANNEL CHARACTERISTICS

That is, when accompanying spoken or written verbal information they present that information in a different modality, giving some learners a chance to comprehend visually what they might miss verbally

- FUNGSI MEDIA
- a) Sebagai alat bantu guru or supplemental support of the “live” instructor in the classroom, dalam menyampaikan pesan agar menjadi lebih konkrit (sebagai teaching aids, audio visual aids atau alat peraga)
 - b) Lambang verbal dalam kerucut pengalaman (berupa ceramah) bersifat sangat abstrak (most abstract symbol)
 - c) Instructor – directed (dependent) instruction
 - d) Sebagai sarana komunikasi untuk menyampaikan pesan atau materi pembelajaran kepada siswa (siswa dapat berinteraksi dengan media, misalnya : modul, computer assisted instruction (cai), programmed instruction)
 - e) Karakteristik media sebagai sarana komunikasi. Adalah perlu terdapat mekanisme feedback, agar dapat terjadi interaksi antara peserta didik dengan media pembelajaran
 - f) Sangat penting sebagai sarana untuk belajar jarak jauh (distant learning) atau belajar mandiri.

G) Media seperti ini disebut “self instructional learning materials” h) Instructor – independent instruction (student directed instruction) Karakteristik saluran sensorik visual dan haptic yang menggambarkan kemampuan penginderaan bimodal Diagram skematik BASE untuk fusi visual-haptic (sensor dienkapsulasi oleh PDMS). Resistansi lembaran elektroda CNT dengan kerapatan berbeda. Sisipan: citra digital sampel uji dengan kerapatan $25 \mu\text{g cm}^{-2}$. Bilah kesalahan adalah standar deviasi. Bilah skala adalah 1 cm. Resistansi lembaran elektroda CNT dengan kerapatan berbeda. Sisipan: citra digital sampel uji dengan kerapatan $25 \mu\text{g cm}^{-2}$. Bilah kesalahan adalah standar deviasi. Bilah skala adalah 1 cm. Dan Impedansi batang hidrogel PVA yang dikontakkan dengan elektroda yang berbeda. Inset: LED terhubung ke elektroda berbeda yang terhubung dengan hidrogel PVA. Tegangan drive 3,0 V dengan frekuensi 1 kHz. Karakterisasi saluran sensorik visual: karakterisasi IV tanggapan EPSC terhadap empat intensitas yang berbeda (durasi: 1 detik); tanggapan EPSC terhadap empat durasi yang berbeda (intensitas: $4,8 \text{ mW cm}^{-2}$). Karakterisasi saluran sensorik haptik. Karakterisasi IV tanggapan EPSC terhadap empat intensitas berbeda (durasi: 1 detik); tanggapan EPSC untuk empat durasi yang berbeda (intensitas: 2 kPa).

KERUCUT PENGALAMAN (EDGAR DALE) EMPAT JENIS PENGALAMAN (Dalam Kerucut Pengalaman)

- a. Mengamati dan berinteraksi dengan lambang verbal (misalnya mendengar ceramah)
- b. Mengamati dan berinteraksi dengan “mediated events” (misalnya menonton slide, video / vcd, film) Mengamati dan berinteraksi dengan “actual events” (misalnya fieldtrip. Demonstration, sosiodrama / roleplay)
- c. dalam pengalaman langsung (misalnya memasak, mancangkul kebun sekolah) FAKTOR-FAKTOR MEDIA PEMBELAJARAN Faktor yang mempengaruhi pengembangan/penggunaan Media pembelajaran: Tujuan pembelajaran Sarana yang dimiliki Jumlah siswa (besar kecilnya Kelas) Karakteristik siswa.
- d. Sensory channel characteristics (vision, audition, touch, multi channel presentation).

Latihan 1

1. Prinsip dasar apakah yang dijadikan acuan teknologi dalam pembelajaran?

Terdapat 3 prinsip dasar sebagai acuan dalam pengembangan dan pemanfaatannya, yakni berorientasi pada siswa pemanfaatan sumber belajar, dan pendekatan system. Prinsip berorientasi pada siswa berarti bahwa dalam pembelajaran hendaknya memusatkan perhatiannya pada peserta didik dengan memperhatikan karakteristik minat potensi dari siswa. Prinsip pemanfaatan sumber belajar dalam pembelajaran siswa hendaknya dapat memanfaatkan sumber belajar untuk mengakses pengetahuan dan keterampilan yang dibutuhkan. Prinsip pendekatan system berarti bahwa penyelenggaraan pendidikan dan pembelajaran perlu diseain/perancangan dengan menggunakan pendekatan system.

2. Apa itu pendidikan berbasis ICT?

Pembelajaran berbasis ICT (Information and Communication Technology) /TIK adalah suatu sistem pembelajaran di mana dalam proses belajar mengajarnya disesuaikan dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

3. Apa pemanfaatan ICT dalam bidang industry dan manufaktur?

Dalam bidang industri, komputer digunakan pada proses perencanaan sebuah produk baru melalui program desain, seperti Computer Aided Design (CAD). Gunanya, agar produk yang diinginkan dapat dirancang secara cepat, mudah, dan memiliki ketepatan tinggi. Sebagai contoh, untuk menggambar bentuk desain mobil dibutuhkan waktu yang lama dan relatif sulit apabila dilakukan secara manual. Akan tetapi, dengan program CAD (misalnya, AutoCad) semua itu dapat teratasi. Bahkan, program ini dapat menggambarkan bentuk nyata sebuah desain mobil dilihat dari berbagai sudut (3 dimensi).

4. Apa dampak negative ICT?

Kemajuan TI akan semakin memudahkan pelanggaran Hak Kekayaan Intelektual (HKI) karena akses mudah ke data yang menyebabkan orang plagiat akan melakukan kecurangan.

Meskipun sistem administrasi suatu lembaga pendidikan seperti sistem tanpa celah, tetapi jika ada kecerobohan dalam menjalankan sistem tersebut akan berakibat fatal. Salah satu dampak negatif televisi adalah melatih anak untuk berpikir pendek dan bertahan berkonsentrasi dalam waktu yang singkat (jangka pendek perhatian).

Tes Program kerahasiaan semakin terancam tes kecerdasan seperti tes Raven, Differential Uji bakat dapat diakses melalui compact disk. Implikasi dan masalah tes psikologis yang ada akan mudah bocor, dan pengembangan tes psikologi harus berpacu dengan tingkat kebocoran melalui internet.

5. Apa itu teknologi informasi?

suatu teknologi yang digunakan untuk mengolah data, termasuk memproses, mendapatkan, menyusun, menyimpan, memanipulasi data dalam berbagai cara untuk menghasilkan informasi yang berkualitas, yaitu informasi yang relevan, akurat dan tepat waktu, yang digunakan untuk keperluan pribadi, bisnis, dan pemerintahan dan merupakan informasi yang strategis untuk mengambil keputusan. Teknologi komunikasi merupakan perluasan dari ilmu komunikasi dengan basis teknologi seperti *wireless*, internet, *faximille*, komputer dan sebagainya.

Latihan 2

1. Pada saat mempersiapkan pembelajaran seorang guru harus dapat menentukan jenis media yang tepat sesuai dengan materi. Di lihat dari kemampuan jangkauannya, media dapat dibagi ke dalam..

a. Media yang memiliki daya liput yang luas dan media yang memiliki daya liput terbatas

b. Media yang dapat didengar saja dan media yang dapat dilihat

c. Media tradisional dan media berbasis TIK

d. Media dua dimensi dan media tiga dimensi

2. Media memiliki fungsi dan manfaat bagi pembelajaran. Hal ini dirasakan juga oleh guru dalam membantu pembelajaran menjadi lebih efisien dan efektif. Misalnya saat guru ingin menjelaskan suatu konsep/ objek yang luas dan besar, dia tinggal menggunakan medianya saja.

Berikut ini adalah salah satu fungsi dari media pembelajaran sesuai kondisi tersebut:

a. Menampilkan objek yang terlalu besar, misalnya pasar, candi.

b. Membawa objek yang berbahaya atau sukar didapat di dalam lingkungan belajar.

c. Membuat konkret konsep yang abstrak, misalnya untuk menjelaskan peredaran darah.

d. Menampilkan objek yang tidak dapat diamati dengan mata telanjang

3. Fungsi *afektif*, yaitu ?

a. Menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi pada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.

- b. Media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar teks yang bergambar.**
 - c. Media visual dapat terlihat dari temuan- temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi yang terkandung dalam gambar.
 - d. Media pembelajaran berfungsi untuk mengakomodasikan siswa yang lemah dan lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks.
4. Seorang guru akan membuat media untuk menampilkan contoh surat, tabel, gambar dan berbagai dokumen lain. Aplikasi sederhana keluaran Microsoft yang dapat digunakan untuk memfasilitasi kegiatan guru tersebut adalah...
- a. Microsoft Database
 - b. Microsoft PowerPoint
 - c. Microsoft Desktop Publishing
 - d. Microsoft Word**
5. Segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang fikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri peserta didik...
- a. Media pembelajaran**
 - b. Evaluasi pembelajaran
 - c. Metode pembelajaran
 - d. Model pembelajaran

PENUTUP

Karakteristik media digital merupakan peralihan dari media analog. Media digital lebih modern yang mengubah data menjadi angka tanpa perlu mengubah menjadi objek fisik terlebih dahulu, misalnya gambar, teks, suara. Kegunaan digital untuk mempermudah dan mempercepat dalam mengakses data. iconic signs (tanda-tanda iconic)

Adalah tanda yang mewakili sumber acuan melalui sebuah bentuk replikasi, simulasi, imitasi, atau persamaan.

Aliran realisme (johan amos comenius abad 17) reaksi terhadap aliran humanisme yang menyempit yang hanya mempelajari bahasa latin sebagai tujuan pendidikan utama bagi anak- anak di eropah pada waktu itu. Buku comenius: orbis sensualium pictus atau disingkat orbis pictus (dunia dalam gambar) sebagai

bahan visual untuk belajar bahasa latin yang bersifat sangat abstrak.(PICTORIAL DETAILS ,SOUND,COLOR, MOTION,SHAPE,DIMENSIONALITY)

Karakteristik saluran sensorik visual dan haptic yang menggambarkan kemampuan penginderaan bimodal Diagram skematik BASE untuk fusi visual-haptic (sensor dienkapsulasi oleh PDMS). Resistansi lembaran elektroda CNT dengan kerapatan berbeda. Sisipan: citra digital sampel uji dengan kerapatan $25 \mu\text{g cm}^{-2}$. Bilah kesalahan adalah standar deviasi. Bilah skala adalah 1 cm. Resistansi lembaran elektroda CNT dengan kerapatan berbeda. Sisipan: citra digital sampel uji dengan kerapatan $25 \mu\text{g cm}^{-2}$. Bilah kesalahan adalah standar deviasi. Bilah skala adalah 1 cm. Dan Impedansi batang hidrogel PVA yang dikontakkan dengan elektroda yang berbeda. Inset: LED terhubung ke elektroda berbeda yang terhubung dengan hidrogel PVA. Tegangan drive 3,0 V dengan frekuensi 1 kHz. Karakterisasi saluran sensorik visual: karakterisasi IV tanggapan EPSC terhadap empat intensitas yang berbeda (durasi: 1 detik); tanggapan EPSC terhadap empat durasi yang berbeda (intensitas: $4,8 \text{ mW cm}^{-2}$). Karakterisasi saluran sensorik haptik. Karakterisasi IV tanggapan EPSC terhadap empat intensitas berbeda (durasi: 1 detik); tanggapan EPSC untuk empat durasi yang berbeda (intensitas: 2 kPa). (vision, audition, touch, multi channel presentation) .

DAFTAR PUSTAKA

https://www.slideshare.net/didik_mauludin/tugas-kelompok-e-learning

BAB VIII

Pengenalan Hardware dan Software

Metode Pembelajaran	Estimasi waktu	Capaian Pembelajaran
Kuliah interaktif	100 menit	Perkenalan
Diskusi		Penjelasan
Question based learning		Perkuliahan dan kontrak perkuliahan

Materi 1

A. Pengertian Hardware

Pengertian Hardware

Hardware atau perangkat keras adalah bagian komputer yang bisa kita lihat wujud fisiknya. Hardware komputer tersusun dari komponen-komponen elektronika dan mekanis yang dirakit membentuk modul-modul yang diberi nama sesuai dengan fungsinya. Perangkat keras komputer (*computer hardware*) adalah komponen-komponen fisik yang membentuk satu kesatuan sistem *Personal Computer (PC)*. Biasanya perangkat-perangkat ini dirakit dan sebagian besar dimasukkan ke dalam sebuah *casing*.

Pengertian dari hardware dalam bahasa Indonesia-nya disebut juga dengan nama “perangkat keras” adalah salah satu komponen dari sebuah komputer yang sifat alatnya bisa dilihat dan diraba secara langsung atau yang berbentuk nyata, yang berfungsi untuk mendukung proses komputerisi.

Hardware dapat bekerja berdasarkan perintah yang telah ditentukan ada padanya, atau yang juga disebut dengan istilah instruction set. Dengan adanya perintah yang dapat dimengerti oleh hardware tersebut, maka hardware tersebut dapat melakukan berbagai kegiatan yang telah ditentukan oleh pemberi perintah,

B. Macam-macam Hardware

1. Input device : unit ini berfungsi sebagai media untuk memasukan data dari luar ke dalam suatu memori dan processor untuk diolah guna menghasilkan informasi yang diperlukan.

- Keyboard : unit input yang paling penting dalam suatu pengolahan data dengan komputer
- Mouse : salah satu unit masukan (input device). Fungsi alat ini adalah untuk perpindahan pointer atau kursor secara cepat.
- Touchpad : unit masukan ini biasanya dapat kita tentukan pada laptop dan notebook yaitu dengan menggunakan sentuhan jari.
- Light pen : poniter elektronik yang digunakan untuk modifikasi dan mendesain gambar dengan screen (monitor).
- Joy stick dan Games paddle : alat ini biasa digunakan pada permainan (games) komputer.

2. Pemroses Device (alat pemroses)

- Power Supply : menyediakan arus listrik untuk berbagai peralatan CPU. Power supply mengkonversi listrik dan menyediakan aliran listrik tetap untuk digunakan komputer.
- RAM (Random Access Memory) : merupakan sebuah perangkat keras komputer yang berfungsi sebagai tempat penyimpanan data sementara.
- Kartu grafis (unit keluaran) : kartu ekspansi yang berfungsi untuk menciptakan dan menampilkan tampilan-tampilan di layar.
- Prosesor (unit pemrosesan) : komponen yang mengeksekusi perhitungan kompleks yang memungkinkan komputer untuk bisa digunakan menjelajah internet, memutar lagu, dan menjalankan sistem operasi.

3. Output Device (unit keluaran)

- Monitor : salah satu jenis soft-copy device, karena keluarannya adalah berupa signal elektronik, dalam hal ini berupa gambar yang tampil di layar monitor.
- Printer : menghasilkan cetakan baik berupa tulisan ataupun gambar dari komputer pada media kertas atau yang sejenisnya.

- Speaker : transduser yang mengubah sinyal elektrik ke frekuensi audio (suara) dengan cara menggetarkan komponennya yang berbentuk selaput.

4. Backing Storage (unit penyimpanan)

- Hardisk (HDD) : tempat penyimpanan data sekunder, di dalam hardisk berisi piringan magnetis.

5. Periferal (unit tambahan)

- Modem : melakukan proses modulasi, yaitu proses “menumpangkan” data pada frekuensi gelombang pembawa (carries signal) ke sinyal informasi/pesan agar bisa dikirim ke penerima melalui media tertentu.

- Kartu suara : mengeluarkan suara dan merekan suara.

C. Pengertian Software

Software atau perangkat lunak adalah program komputer yang berfungsi sebagai sarana interaksi (penghubung) antara pengguna (user) dan perangkat keras (*hardware*). Software bisa juga dikatakan sebagai (penerjemah perintah-perintah yang dijalankan pengguna komputer untuk diteruskan atau diproses oleh perangkat keras (*hardware*)).

Software adalah program komputer yang isi intruksinya dapat diubah dengan mudah. Software pada umumnya digunakan untuk mengontrol perangkat-perangkat keras (yang sering disebut device driver), melakukan proses perhitungan, berinteraksi dengan software yang lain dan lebih mendasar (seperti sistem operasi, dan bahasa pemrograman) dan lain-lain.

D. Macam-macam Software

- Operating system (OS) : perangkat lunak yang mengoperasikan komputer serta menyediakan antar muka dengan perangkat lunak lain atau dengan pengguna.
- Programming languages : perangkat lunak untuk pembuatan atau pengembangan perangkat lunak lain
- System utility : sebagai perangkat pemeliharaan komputer, seperti antivirus, pastisi hardisk, manajemen hardisk, dll.

Rangkuman 1

Di dalam sebuah komputer terdapat perangkat keras (hardware) dan perangkat lunak (software). Hardware adalah salah satu komponen dari sebuah komputer yang sifat alatnya bisa dilihat dan diraba secara langsung atau yang berbentuk nyata, yang berfungsi untuk mendukung proses komputerisasi.

Software adalah program komputer yang isi intruksinya dapat diubah dengan mudah. Software pada umumnya digunakan untuk mengontrol perangkat-perangkat keras (yang sering disebut device driver), melakukan proses perhitungan, berinteraksi dengan software yang lain dan lebih mendasar (seperti sistem operasi, dan bahasa pemrograman) dan lain-lain.

Latihan 1.

6. Jelaskan pengertian dari hardware !
7. Sebutkan 3 macam-macam dari hardware beserta fungsinya !
8. Jelaskan pengertian dari software !
9. Sebutkan dan jelaskan macam-macam dari software !
10. Apa fungsi dari modem ?

Jawaban 1.

6. Pengertian dari hardware atau perangkat keras adalah salah satu komponen dari sebuah komputer yang sifat alatnya bisa dilihat dan diraba secara langsung atau yang berbentuk nyata, yang berfungsi untuk mendukung proses komputerisasi.
7. – Keyboard : unit input yang paling penting dalam suatu pengolahan data dengan komputer.
 - Mouse : salah satu unit masukan (input device). Fungsi alat ini adalah untuk perpindahan pointer atau kursoe secara cepat.
 - Printer : menghasilkan cetakan baik berupa tulisan atau gambar dari komputer pada media kertas atau yang sejenisnya.
8. Pengertian dari software atau perangkat lunak adalah program komputer yang berfungsi sebagai sarana interaksi (penghubung) antara pengguna (user) dan perangkat keras (hardware). Software bisa juga

dikatakan sebagai (penerjemah perintah-perintah yang dijalankan pengguna komputer untuk diteruskan atau diproses oleh perangkat keras (hardware).

9. – Operating system (OS) : perangkat lunak yang mengoperasikan komputer serta menyediakan antar muka dengan perangkat lunak atau dengan pengguna.
 - Programming languages : perangkat lunak untuk pembuatan atau pengembangan perangkat lunak lain.
 - System utility : sebagai perangkat pemeliharaan komputer, seperti antivirus, partisi hardisk, manajemen hardisk, dll.
5. Fungsi modem adalah melakukan proses modulasi, yaitu proses “menumpangkan” data pada frekuensi gelombang pembawa (carrier signal) ke sinyal informasi/pesan agar bisa dikirim ke penerima melalui media tertentu.

Tes Formatif 1.

6. Komponen (elemen) utama sistem komputer yang secara fisik dapat dilihat dan diraba disebut ...

- f. Mainware
- g. Hardware
- h. Brainware
- i. Software
- j. Outputware

7. Agar perangkat keras komputer dapat berfungsi diperlukan adanya ...

- f. Perangkat keluaran
- g. Perangkat masukan
- h. Perangkat tambahan
- i. Perangkat keras
- j. Perangkat lunak

8. Perangkat keras komputer yang berhubungan dengan kualitas gambar dan tampilan layar monitor adalah ...
- f. VGA card
 - g. Network card
 - h. Sound card
 - i. Memory card
 - j. USB
9. Memori komputer yang berfungsi untuk menyimpan sementara perintah dan data pada saat sebuah program dijalankan disebut ...
- f. RAM
 - g. Hardisk
 - h. ROM
 - i. Modem
 - j. Memori
10. Bagian dari sebuah komputer yang mempunyai fungsi sebagai pusat pengolahan data dan pengontrolan kerja komputer adalah ...
- f. Memori
 - g. RAM
 - h. Hardisk
 - d. Processor
 - e. ROM

Daftar Pusaka

Anggi. (2011). Materi 6 Perangkat Lunak / Software. *Anggi*, 51–56.

Rahman, W., & Alfaizi, F. (2014). Mengenal Berbagai Macam Software. *Surya University*, 100.

Rahman Yuniarto, S. (n.d.). *Hardware Komputer dan Fungsinya*.

Sutono. (2014). Laboratorium Hardware Universitas Komputer Indonesia 2014. *Hardware Universitas Komputer Indonesia 2014*, 1–54.

BAB IX

Deskripsi mata kuliah:

Mata Perkuliahan ini secara umum bertujuan memberi bekal pengetahuan kepada mahasiswa agar kelak mampu memahami belajar dan pembelajaran. Sesuai dengan tujuan tersebut, maka perkuliahan ini diawali dengan pembahasan tentang hakikat dan pengertian pengembangan media pembelajaran dalam proses belajar-mengajar. Pembahasan itu kemudian dikaitkan dengan pembahasan langkah-langkah media yang mencakup hakikat, pengertian, komponen, dan fungsi media dalam pembelajaran. Pembahasan teori pembelajaran diawali dengan pembahasan tentang Pengertian tentang pengembangan media pembelajaran yang mengedepankan Langkah-langkah media pembelajaran dan media untuk pendidikan Terbuka dan jarak jauh. Kemudian dilanjutkan dengan pembahasan tentang prinsip-prinsip Media pembelajaran tersebut dan implikasinya dalam media pembelajaran. serta mengenal macam-macam media pembelajaran

1.1 Latar Belakang Masalah

Media Pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa untuk belajar. Media pembelajaran terdiri dari bermacam-macam jenis yang digunakan untuk merangsang siswa, agar memiliki focus pada pembelajaran tersebut

Maka dari itu sebagai pendidik tentunya harus memahami media pembelajaran yang memiliki berbagai basis dengan tujuan untuk memudahkan pendidik dalam membimbing peserta didik mengenai pembelajaran tersebut.

1.2 Tujuan Pembuatan Modul

Untuk memudahkan proses pembelajaran yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran.

A. PENGERTIAN PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN

Pengembangan media pembelajaran adalah serangkaian proses atau kegiatan yang dilakukan untuk menghasilkan suatu media pembelajaran berdasarkan teori pengembangan yang telah ada. Media yang dimaksud adalah media pembelajaran sehingga teori pengembangan yang digunakan adalah teori pengembangan pembelajaran. Selain media, dalam suatu proses belajar mengajar guru juga di tuntut untuk menggunakan RPP yang merupakan suatu acuan rencana kegiatan yang akan dilakukan selama pembelajaran berlangsung. Alat penilaian juga perlu untuk melihat sejauh mana pencapaian tujuan oleh siswa. Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran juga dilengkapi dengan RPP dan tes hasil belajar sebagai syarat dalam suatu proses pembelajaran.

Media pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin yang adalah bentuk jamak dari medium batasan mengenai pengertian media sangat luas, namun dalam tulisan ini dibatasi pada media pendidikan yakni media yang digunakan sebagai alat dan bahan kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran hanya meliputi media yang dapat digunakan secara efektif dalam proses pembelajaran yang terencana. Media pembelajaran tidak hanya meliputi media elektronik yang kompleks, tetapi juga bentuk sederhana seperti slide, foto, diagram buatan guru, objek nyata dan kunjungan ke luar kelas (Sigit, 2008).

langkah – langkah yang perlu di ambil dalam mengembangkan program media, sebagai berikut :

1) Menganalisis kebutuhan dan karakteristik peserta didik.

Yang dimaksud disini menganalisis kebutuhan adalah mengamati kesenjangan antara apa yang dimiliki peserta didik dengan apa yang diharapkan. Ini dilakukan untuk mengetahui media yang dirancang oleh seorang guru atau dosen dapat dimanfaatkan oleh siswa atau mahasiswa dengan sebaik – baiknya. Setelah menganalisis kebutuhan peserta didik, maka kita juga perlu menganalisis karakter peserta didik, baik menyangkut kemampuan pengetahuan atau keterampilan yang telah dimiliki peserta didik sebelumnya.

Penelitian ini dapat dilakukan melalui proses dengan menggunakan tes yang sesuai dengan apa yang diinginkan, langkah ini dapat disederhanakan dengan cara menganalisa topik – topik materi ajar yang dipandang sulit dan memerlukan bantuan media. Sehingga pembelajaran yang dirancang dapat berjalan sesuai dengan tujuan yang diapai.

2) Merumuskan tujuan instruksional (instructional objective) secara operasional dan jelas.

Untuk dapat merumuskan tujuan instruksional dengan baik, ada beberapa ketentuan yang harus diingat, yaitu:

- Berorientasi pada kepentingan siswa, bukan pada guru. Titik tolaknya adalah perubahan tingkah laku apakah yang diharapkan setelah mereka selesai belajar.
- Dinyatakan dengan kata kerja yang operasional, artinya menunjuk pada hasil perbuatan yang dapat diamati atau hasilnya dapat diukur dengan alat ukur tertentu.

3) Merumuskan butir – butir materi secara terperinci yang dapat mendukung tercapainya tujuan.

Penyusunan rumusan butir-butir materi adalah dilihat dari sub kemampuan atau keterampilan yang dijelaskan dalam tujuan khusus pembelajaran, sehingga materi yang disusun adalah dalam rangka mencapai tujuan

yang diharapkan dari kegiatan proses belajar mengajar tersebut. Setelah daftar butir-butir materi dirinci maka selanjutnya mengerutkannya dari yang sederhana sampai kepada tingkatan yang lebih rumit dan dari hal-hal yang konkrit kepada yang abstrak.

4) Mengembangkan alat ukur keberhasilan.

Alat pengukur keberhasilan seyogyanya dikembangkan terlebih dahulu sebelum naskah program ditulis. Alat ukur tersebut dibuat secara teliti dan direncanakan sebelum kegiatan belajar dilakukan. Alat ukur hasil belajar tersebut dapat berupa tes, penugasan, atau daftar cek perilaku, dan sebagainya. Sebagai pedoman dalam pembuatan alat ukur yang baik, sebaiknya setiap kemampuan dan keterampilan yang mendukung tercapainya tujuan intruksional khusus yang dijadikan bahan tes atau daftar cek perilaku.

5) Menulis naskah media.

Naskah media adalah bentuk penyajian materi pembelajaran melalui media rancangan yang merupakan penjabaran dari pokok-pokok materi yang telah disusun secara baik seperti yang telah jelaskan. Materi pembelajaran perlu dituangkan dalam tulisan atau gambar yang kita sebut naskah program media yang dimaksud sebagai penuntun kita dalam memproduksi media seperti menjadi penuntun kita dalam mengambil gambar dan merekam suara.

6) Mengadakan tes dan revisi.

Tes adalah kegiatan untuk menguji atau mengetahui tingkat efektifitas dan kesesuaian media yang dirancang dengan tujuan yang diharapkan dari program tersebut. Tes ini dapat dilakukan baik melalui perorangan atau kelompok kecil atau tes lapangan. Sedangkan revisi adalah kegiatan untuk memperbaiki hal-hal yang dianggap perlu mendapatkan perbaikan atas hasil dari tes.

B. RAGAM MEDIA DALAM PTJJ

Media yang digunakan dalam PTJJ pada hakekatnya sangat dipengaruhi oleh perkembangan teknologi. Dalam era kemajuan teknologi yang luar biasa, media yang dapat dipilih dan digunakan semakin luas. Banyak institusi penyelenggara PTJJ berlomba memanfaatkan media pembelajaran yang canggih, modern dan mahal. Mereka berasumsi bahwa semakin canggih media yang digunakan maka semakin tinggi pula nilai kontribusi terhadap proses pembelajaran. Asumsi ini tidak selamanya benar, sebab media yang sederhana sekalipun, apabila digunakan sesuai dengan karakteristik dan kemampuannya akan memberikan nilai pembelajaran yang signifikan. Untuk daerah terpencil dan terisolasi serta daerah yang belum memiliki tenaga listrik, penggunaan media yang sederhana tentunya akan lebih efektif

Mengingat banyaknya ragam media yang dapat dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran, maka untuk memudahkan mempelajari media-media tersebut pada umumnya dilakukan pengelompokan. Salah satu penggolongan media yang dikenal adalah menurut Brezt (1972), yang mengidentifikasi media dalam tiga unsur pokok

yaitu: suara, visual dan gerak. Berdasarkan ketiga unsur tersebut Brezt mengklasifikasi media ke dalam delapan klasifikasi yaitu: • media audio visual gerak • media audio visual diam • media audio semi-gerak • media visual gerak • media visual diam • media semi-gerak • media audio • media cetak

ada empat kelompok teknologi yang mempengaruhi penggunaan media dalam PTJJ, yaitu:

- Media cetak • Media massa/siar/tayang • Media personal • Media telekomunikasi

Dari sudut waktu dan tempat pemanfaatan media, Jonassen (1996) membedakan media dalam empat katagori waktu dan tempat pemanfaatannya sebagai berikut. Waktu tertentu-tempat tertentu. Media yang masuk dalam katagori ini seperti overhead projector, a flip chart, electronic blackboard, display komputer melalui LCD projector. • Waktu bersamaan-tempat berbeda. Jenis media yang masuk katagori ini antara lain radio, televisi, serta telekonferensi audio maupun video. • Waktu berbeda-tempat sama. Media yang dapat digunakan dalam katagori waktu dan tempat seperti ini adalah jenis media seperti micocomputer dan media yang biasanya digunakan di perpustakaan seperti buku, kaset. • Waktu berbeda-tempat berbeda. Media ini pada umumnya digunakan pada katagori waktu dan tempat seperti ini adalah media yang mampu menyajikan proses interaksi antara peserta didik dengan tutor atau instruktur atau antar peserta didik atau antar kelompok peserta didik. Contoh medianya computer mediated instruction (CMC), dan computer assisted instruction (CAI)

B. JENIS -JENIS MEDIA

Jenis Media dan Pemanfaatannya dalam PTJJ a. Media Cetak Media cetak digolongkan sebagai teknologi generasi pertama dalam sistem PJJ (Garrison, 1990). Hampir semua institusi PJJ di dunia memanfaatkan media cetak sebagai media utama untuk menyampaikan materi ajar. Kenyataan yang demikian menempatkan media cetak dalam posisi "primadona" dalam PTJJ. Kondisi tersebut tentu saja tidak hanya didasarkan pada masalah biaya pengembangan dan pengadaan yang dapat dikatagorikan lebih murah dibanding dengan media lain. Fleksibilitas sebagai keunggulan media cetak yang tidak dimiliki oleh media lain ternyata juga menjadi faktor pendorong atau faktor yang menentukan pemanfaatan media cetak pada PTJJ. Fleksibilitas media cetak mencakup fleksibilitas tempat (dapat digunakan di mana saja), waktu (kapan saja), wujud (buku materi pokok, buku kerja, panduan belajar, pamflet, brosur, peta, chart), jenis cetakan (tulisan, gambar, foto, grafik, tabel), serta kemampuannya untuk dipadukan dengan media lain.

Radio telah dikenal sebagai media yang sangat memasyarakat. Di negara-negara maju, misalnya, hampir semua orang memiliki radio (UNESCO, 1986). Sementara pada negara-negara berkembang radio dikategorikan sebagai barang yang cukup terjangkau harganya dan mudah didapat (Verduin, 1991). Hal ini menunjukkan bahwa radio merupakan sebuah media yang memiliki aksesibilitas tinggi. Dalam PTJJ media radio juga dikenal sebagai media yang cukup banyak digunakan sebagai sarana untuk menyampaikan materi ajar.

Televisi

Televisi dikenal sebagai media yang sangat kaya yang mampu menyajikan beragam informasi dalam bentuk suara dan gambar secara bersamaan. Dengan perkembangan teknologi yang luar biasa, sistem pemancaran dan penerimaan tayangan televisi dapat dilakukan dengan berbagai macam sistem, antara lain: broadcast transmission, closed-circuit television (CCTV), TV-cable, satellite transmission (Bates, 1995; Heinich, et. al. 1996). Walaupun sistem pemancaran dan penerimaan siaran televisi tidak berpengaruh kepada informasi ataupun program yang disiarkan, masing-masing sistem memiliki cara kerja yang berlainan.

Media Berbantuan Komputer

Salah satu kelemahan penyelenggaraan sistem PTJJ adalah minimnya umpan balik yang dapat diperoleh peserta didik tentang proses dan hasil belajar yang telah mereka tempuh. Hal ini disebabkan interaksi langsung antara pengajar dan peserta didik relatif rendah. Peserta didik tidak dapat mengetahui hasil belajar yang telah mereka tempuh, kesalahan yang mereka lakukan, dan perbaikan yang perlu mereka lakukan dalam proses belajar. Kondisi ini akan berakibat terhadap kurangnya aspek penguatan (reinforcement) terhadap keberhasilan belajar mahasiswa, yang pada akhirnya akan berakibat terhadap rendahnya motivasi mereka untuk belajar.

C. PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN

Pengembangan media pembelajaran adalah serangkaian proses atau kegiatan yang dilakukan untuk menghasilkan suatu media pembelajaran berdasarkan teori pengembangan yang telah ada. Media yang dimaksud adalah media pembelajaran sehingga teori pengembangan yang digunakan adalah teori pengembangan pembelajaran. Selain media, dalam suatu proses belajar mengajar guru juga diuntut untuk menggunakan RPP yang merupakan suatu acuan rencana kegiatan yang akan dilakukan selama pembelajaran berlangsung. Alat penilaian juga perlu untuk melihat sejauh mana pencapaian tujuan oleh siswa.

a. Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin yaitu *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.

Sedangkan media pembelajaran seperti diungkapkan oleh Tri Mulyani (2000:7) yang menyatakan bahwa media pembelajaran adalah peralatan yang digunakan untuk menyajikan informasi kepada siswa agar mereka dapat mencapai tujuan. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis atau elektronis untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal (Arsyad Azhar, 2007:3). Jadi, media pembelajaran merupakan suatu alat yang digunakan sebagai perantara penyajian pesan yang ingin disampaikan guru kepada siswa dalam pembelajaran demi tercapainya tujuan pembelajaran yang baik.

Jenis media pembelajaran yang digunakan cukup banyak, baik media elektronik maupun non elektronik. Salah satu media elektronik yang sering digunakan adalah komputer. Dengan bantuan komputer maka pengembangan media pembelajaran akan semakin terbantu.

b. Perencanaan Pengembangan Media Pembelajaran

Dalam suatu proses belajar mengajar masalah perencanaan media pembelajaran sangat perlu dikuasai, ada beberapa hal yang harus diperhatikan dalam merencanakan sebuah media pembelajaran. Latuheru (1988: 31–40) menyebutkan ada beberapa hal yang harus diperhatikan dalam merencanakan sebuah media pembelajaran yaitu :

- (1) analisis karakteristik siswa,
- (2) tentukan tujuan yang dicapai,
- (3) memilih, merubah, merencanakan materi pembelajaran
- (4) pemanfaatan bahan,
- (5) tanggapan (respon) yang diharapkan dari siswa,
- (6) evaluasi.

Lebih lanjut Arif S. Sadiman (1990: 100), mengutarakan langkah-langkah dalam pengembangan program media yaitu:

- 1) menganalisis Kebutuhan dan karakteritik siswa,
- 2) merumuskan tujuan instruksional,
- 3) merumuskan butir-butir materi secara terperinci yang mendukung tercapainya tujuan,
- 4) mengembangkan alat pengukur keberhasilan,

- 5) menulis naskah media,
- 6) mengadakan tes dan revisi.

Latihan 1

1. Bagaimana cara media yang digunakan sesuai dengan perkembangan media belajar?
2. mengapa media harus ada di perkembangan media belajar?
3. apa saja media belajar ya dipakai?
4. apa contoh media belajar perkembangan media belajar ?
5. Siapakah yang menemukan perkembangan media belajar?

Latihan 2

1. Segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri peserta didik...
 - a. Media pembelajaran
 - b. Evaluasi pembelajaran
 - c. Metode pembelajaran
 - d. Model pembelajaran
2. Media yang menggunakan grafik, diagram, chart, bagan, poster, kartun, komik merupakan media pembelajaran...
 - a. Visual
 - b. Audial
 - c. Visual diam
 - d. Visual gerak

3. Media yang menggunakan radio, tape recorder, laboratorium bahasa merupakan media pembelajaran...

- a. Visual
- b. Audio
- c. Visual diam
- d. Visual gerak

4. Media yang menggunakan slide, over head proyektor (OHP), LCD Proyektor merupakan media pembelajaran...

- a. Visual
- b. Audio
- c. Visual diam
- d. Visual gerak

5. Media yang menggunakan film, televisi, video (VCD, DVD, VTR), komputer merupakan media pembelajaran...

- a. Visual
- b. Audio
- c. Visual diam
- d. Visual gerak

Jawaban 1

1. Media merupakan salah satu komponen penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Hal ini seiring dengan amanat Permendikbud nomor 22 tahun 2016 yang menegaskan bahwa salah satu komponen dalam penyusunan RPP adalah harus memuat media pembelajaran yang berupa alat bantu proses pembelajaran untuk menyampaikan materi pelajaran.

Selain itu dalam sebuah artikel yang ditulis oleh Handika, KD (2017) menyebutkan bahwa media pembelajaran mempunyai peran penting dalam setiap tahapan pembelajaran. Dengan demikian saat penyusunan RPP guru sudah mempunyai rencana pemanfaatan media dengan jelas, mulai dari media apa saja yang akan digunakan, pada tahapan mana media itu digunakan (apakah pada kegiatan pendahuluan, kegiatan inti atau kegiatan penutup) dan bagaimana menggunakan media dalam pembelajaran (apakah dengan teknik demonstrasi, eksperimen, atau dengan teknik lainnya).

2. Manfaat dari media pembelajaran, pertama, memberikan pedoman bagi guru untuk mencapai tujuan pembelajaran sehingga dapat menjelaskan materi pembelajaran dengan urutan yang sistematis dan membantu dalam penyajian materi yang menarik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, kedua, dapat meningkatkan motivasi dan minat. Ada macam-macam media pembelajaran sederhana yang dapat Anda coba untuk dipraktikkan

3. Media Audio. Macam-macam media pembelajaran audio berfungsi untuk menyalurkan pesan audio dari sumber pesan ke penerima pesan. ...

Media Visual. ...

Media Audio Visual. ...

Media Serbaneka. ...

Gambar fotografi. ...

Peta dan Globe.

4. Manfaat

A. Mengajar akan menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.

B. Makna materi pelajaran akan lebih jelas sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa, dan memungkinkan siswa untuk lebih menguasai tujuan pembelajaran.

C. Metode pengajaran akan lebih bervariasi, tidak hanya narasi verbal melalui kata-kata guru. Agar siswa tidak bosan, dan guru jangan sampai kehabisan tenaga apalagi saat guru mengajar setiap pelajaran.

D. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, karena tidak hanya mendengarkan deskripsi guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain.

5. tokoh bernama Johan Amos Comenius tercatat sebagai orang pertama

Jawaban 2

1. A

2. C

3. C

4. B

KESIMPULAN

Pengembangan media pembelajaran adalah serangkaian proses atau kegiatan yang dilakukan untuk menghasilkan suatu media pembelajaran berdasarkan teori pengembangan yang telah ada. Media yang dimaksud adalah media pembelajaran sehingga teori pengembangan yang digunakan adalah teori pengembangan pembelajaran. Selain media, dalam suatu proses belajar mengajar guru juga diuntut untuk menggunakan RPP yang merupakan suatu acuan rencana kegiatan yang akan dilakukan selama pembelajaran berlangsung. Alat penilaian juga perlu untuk melihat sejauh mana pencapaian tujuan oleh siswa. Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran juga dilengkapi dengan RPP dan tes hasil belajar sebagai syarat dalam suatu proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

http://simpen.lppm.ut.ac.id/pdffiles/3_Media%20dalam%20Pendidikan%20Terbuka%20dan%20Jarak%20Jauh_dewi%20padmo.pdf

[https://pintek.id/blog/media-](https://pintek.id/blog/media-pembelajaran/#:~:text=Media%20Pembelajaran%20adalah%20segala%20sesuatu,dan%20minat%20siswa%20untuk%20belajar.&text=Dari%20kedua%20pengertian%20tersebut%2C%20media,digunakan%20untuk%20menyampaikan%20materi%20pembelajaran.)

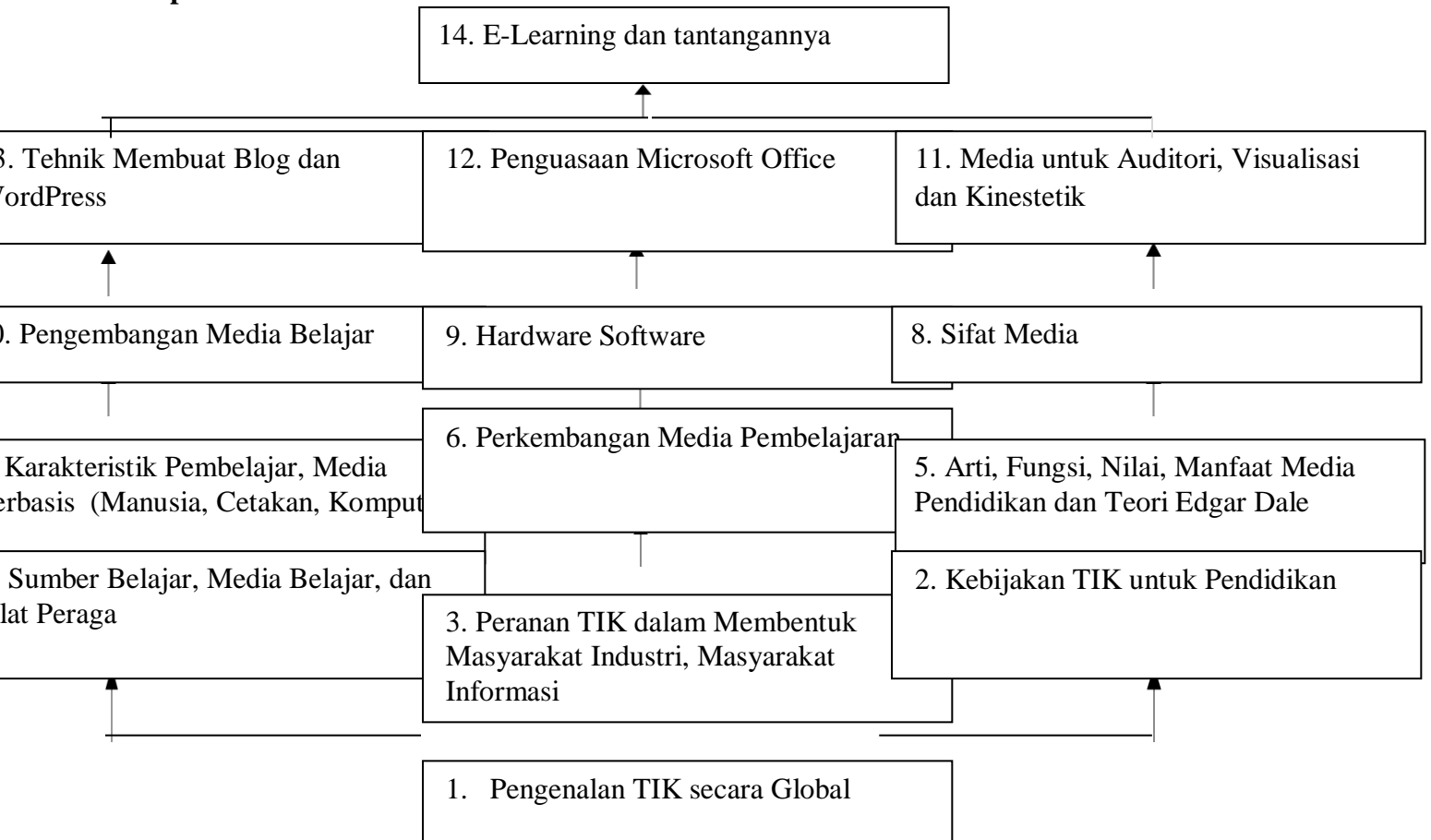
[pembelajaran/#:~:text=Media%20Pembelajaran%20adalah%20segala%20sesuatu,dan%20minat%20siswa%20untuk%20belajar.&text=Dari%20kedua%20pengertian%20tersebut%2C%20media,digunakan%20untuk%20menyampaikan%20materi%20pembelajaran.](https://pintek.id/blog/media-pembelajaran/#:~:text=Media%20Pembelajaran%20adalah%20segala%20sesuatu,dan%20minat%20siswa%20untuk%20belajar.&text=Dari%20kedua%20pengertian%20tersebut%2C%20media,digunakan%20untuk%20menyampaikan%20materi%20pembelajaran.)

BAB X

Deskripsi Mata Kuliah:

Mata Kuliah ini merupakan dasar untuk memahami media belajar, hal-hal yang berkaitan dengan sarana belajar, sumber belajar dan pengoptimalan media belajar. Fokus pada mata kuliah ini terletak pada pemilihannya, pemanfaatannya dan pengembangannya.

Peta Kompetensi:



Metode Pembelajaran	Estimasi waktu	Capaian Pembelajaran
---------------------	----------------	----------------------

Kuliah interaktif	100 menit	Perkenalan
Diskusi		Penjelasan
Question based learning		Perkuliahan dan kontrak perkuliahan

Materi

A. Media untuk Auditori

Auditori merupakan gaya belajar melalui cara mendengar, menyimak, berbicara, presentasi, mengemukakan pendapat atau gagasan, menanggapi, dan berargumentasi. Seorang siswa lebih suka mendengarkan kaset audio, ceramah-kuliah, diskusi, debat, dan instruksi (perintah) verbal. Alat perekam sangat membantu pembelajaran pelajar tipe auditori.

Ciri-ciri siswa yang lebih dominan memiliki gaya belajar auditori misalnya lirikan mata ke arah kiri atau kanan, mendatar bila berbicara dan sedang-sedang saja. Untuk itu, guru sebaiknya harus memperhatikan siswanya hingga ke alat pendengarannya. Anak yang mempunyai gaya belajar auditori dapat belajar cepat dengan menggunakan diskusi verbal dan mendengarkan apa yang guru katakan. Anak auditori mencerna makna yang disampaikan melalui tone, suara, pitch (tinggi rendahnya), kecepatan berbicara, dan hal-hal auditori lainnya. Informasi tertulis terkadang mempunyai makna yang minim bagi anak auditori. Anak-anak seperti ini biasanya dapat menghafal lebih cepat dengan membaca teks dengan keras dan mendengarkan kaset.

Dalam merancang pembelajaran yang menarik bagi saluran auditori yang kuat dalam diri pembelajar, carilah cara untuk mengajak mereka membicarakan apa yang sedang mereka pelajari. Suruh mereka menerjemahkan pengalaman mereka dengan suara. Mintalah mereka membaca keras-keras secara dramatis jika mereka mau. Ajak mereka berbicara saat mereka memecahkan masalah, membuat model, mengumpulkan informasi, membuat rencana kerja, menguasai keterampilan, membuat tinjauan pengalaman belajar, atau menciptakan makna-makna pribadi bagi diri mereka sendiri. (Restian et al., 2015)

B. Media untuk Visualisasi

Gaya belajar ini mengakses citra visual yang diciptakan maupun diingat misalnya warna, hubungan ruang, potret, mental, dan gambar menonjol. Belajar menggunakan indra mata, mengamati, menggambar, mendemonstrasikan, membaca, menggunakan media dan alat peraga. Seorang siswa lebih suka melihat gambar atau diagram, suka pertunjukan, peragaan atau menyaksikan video. Bagi siswa yang bergaya visual, yang memegang peranan penting adalah mata atau penglihatan.

Dalam hal ini metode pengajaran yang digunakan guru sebaiknya lebih banyak dititik beratkan pada peragaan atau media, ajak siswa ke objek-objek yang berkaitan dengan pelajaran tersebut atau dengan cara menunjukkan alat peraganya langsung pada siswa atau menggambarkannya dipapan tulis.

Ciri-ciri siswa yang lebih dominan memiliki gaya belajar visual misalnya lirikan mata ke atas bila berbicara dan berbicara dengan cepat. Anak yang mempunyai gaya belajar visual harus melihat bahasa tubuh dan ekspresi muka gurunya untuk mengerti materi pelajaran. Siswa cenderung untuk duduk di depan agar dapat melihat dengan jelas. Siswa berfikir menggunakan gambar-gambar di otak dan belajar

lebih cepat dengan menggunakan tampilan-tampilan visual seperti diagram, buku pelajaran bergambar, dan video. Di dalam kelas anak visual lebih suka mencatat sampai detil-detilnya untuk mendapatkan informasi. (Restian et al., 2015)

C. Media untuk Kinestetik

Kinestetik merupakan gaya belajar melalui aktivitas fisik dan keterlibatan langsung siswa dalam proses pembelajaran. Belajar melalui aktivitas fisik dan keterlibatan langsung. Seorang siswa lebih suka menangani, bergerak, menyentuh dan merasakan atau mengalami sendiri gerakan tubuh (aktivitas fisik). Bagi siswa kinestetik belajar itu haruslah mengalami dan melakukan. Ciri-ciri siswa yang lebih dominan memiliki gaya belajar kinestetik misalnya lirikan mata ke bawah bila berbicara dan berbicara lebih lambat. Anak seperti ini sulit untuk duduk diam berjam-jam karena keinginan mereka untuk beraktivitas dan eksplorasi sangatlah kuat. Siswa yang bergaya belajar ini belajarnya melalui gerak dan sentuhan.

Siswa dengan gaya belajar kinestetik seringkali mengeluarkan ungkapan seperti, “rasanya hal itu ada benarnya”, “saya kesulitan menangani masalah itu”, “coba beri saya contoh konkretnya”, “saya masih belum menemukan kepastian”, “sepertinya katakata orang itu bisa saya pegang” atau “biarkan saya mencobanya dulu sebelum memberi kesimpulan”. Kalimat-kalimat seperti ini sering digunakan oleh siswa yang memiliki gaya belajar kinestetik, karena hal tersebut menunjukkan keinginan mereka untuk melakukan sesuatu yang ingin mereka ketahui atau pelajari secara langsung. (Arylien Ludji Bire, Ude Geradus, n.d.)

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran Visual, Auditory, Kinesthetic (VAK) adalah model pembelajaran yang mengoptimalkan pada tiga gaya belajar yaitu visual, auditory, dan kinesthetic. (Non-elektrolit, 2012)

Latihan

1. Ada berapa media belajar yang penting di mata kuliah ini? Sebutkan!
2. Bagaimana cara guru mengetahui siswa yang gaya belajarnya kinestetik?
3. Siapa yang menentukan penerapan media belajar siswa? Jelaskan menurut pemahaman anda!
4. Apa penunjang belajar untuk siswa yang memiliki gaya belajar auditori?
5. Strategi apa yang mempermudah proses belajar siswa visual?

Jawaban

1. Ada 3 media belajar yaitu :
 - 1) Media untuk Auditori
 - 2) Media untuk Visualisasi
 - 3) Media untuk Kinestetik

2. Cara mengetahui siswa yang gaya belajarnya kinestetik adalah dengan memperhatikan responnya ketika pembelajaran karena siswa yang memiliki gaya belajar kinestetik itu ingin mencari tahu sesuatu yang melalui aktivitas fisik dan keterlibatan langsung
3. Menurut pemahaman saya, seorang guru yang menentukan penerapan media belajar siswa karena seorang guru memperhatikan siswanya ketika berada di dalam kelas
4. Penunjang belajar siswa yang memiliki gaya belajar auditori adalah musik atau kaset
5. Strateginya adalah menggunakan materi visual yaitu gambar, diagram, dan peta, lalu materi visual tersebut diberi warna agar lebih mudah mengetahui hal-hal penting

Rangkuman

Dalam merancang pembelajaran yang menarik bagi saluran auditori yang kuat dalam diri pembelajar, carilah cara untuk mengajak mereka membicarakan apa yang sedang mereka pelajari. Suruh mereka menerjemahkan pengalaman mereka dengan suara. Mintalah mereka membaca keras-keras secara dramatis jika mereka mau. Ajak mereka berbicara saat mereka memecahkan masalah, membuat model, mengumpulkan informasi, membuat rencana kerja, menguasai keterampilan, membuat tinjauan pengalaman belajar, atau menciptakan makna-makna pribadi bagi diri mereka sendiri

Gaya belajar ini mengakses citra visual yang diciptakan maupun diingat misalnya warna, hubungan ruang, potret, mental, dan gambar menonjol. Bagi siswa yang bergaya visual, yang memegang peranan penting adalah mata atau penglihatan. Dalam hal ini metode pengajaran yang digunakan guru sebaiknya lebih banyak dititik beratkan pada peragaan atau media, ajak siswa ke objek-objek yang berkaitan dengan pelajaran tersebut atau dengan cara menunjukkan alat peraganya langsung pada siswa atau menggambarannya dipapan tulis. Ciri-ciri siswa yang lebih dominan memiliki gaya belajar visual misalnya lirik mata ke atas bila berbicara dan berbicara dengan cepat.

Kinestetik merupakan gaya belajar melalui aktivitas fisik dan keterlibatan langsung siswa dalam proses pembelajaran. Seorang siswa lebih suka menangani, bergerak, menyentuh dan merasakan atau mengalami sendiri gerakan tubuh. Ciri-ciri siswa yang lebih dominan memiliki gaya belajar kinestetik misalnya lirik mata ke bawah bila berbicara dan berbicara lebih lambat.

Tes Formatif

1. Berdasarkan sifatnya, media pembelajaran terbagi menjadi tiga, yakni audio, visual, dan audio visual. Sebutkan Gaya belajar ketiganya!
 - A. Media untuk auditori (belajar dengan cara mendengar).
Media untuk visualisasi (Belajar dengan cara melihat).
Media untuk kinestetik (belajar dengan cara berolahraga).
 - B. Media untuk auditori (belajar dengan cara mendengar).
Media untuk visualisasi (Belajar dengan cara merasakan).
Media untuk kinestetik (belajar dengan cara bergerak, bekerja dan menyentuh).
 - C. Media untuk auditori (belajar dengan cara bergerak, bekerja dan menyentuh).
Media untuk visualisasi (Belajar dengan cara melihat).
Media untuk kinestetik (belajar dengan cara mendengar).
 - D. Media untuk auditori (belajar dengan cara mendengar).

Media untuk visualisasi (Belajar dengan cara melihat).

Media untuk kinestetik (belajar dengan cara bergerak, bekerja dan menyentuh).

2. 1. Mudah mengingat dari yang dilihat daripada yang didengar.
2. Lebih suka membaca daripada dibacakan Berbicara dengan tempo yang cukup cepat.
3. Lebih menyukai melakukan demonstrasi daripada pidato.

Ciri-ciri diatas adalah media untuk...

- A. Media untuk kinestetik.
- B. Media untuk visualisasi.
- C. Media untuk auditori.
- D. Media untuk masa depan.

3. 1. Menyenangi belajar dengan metode praktik.
2. Carilah cara untuk mengajak murid membicarakan apa yang sedang mereka pelajari.
3. Kadang kesulitan dalam menulis tetapi pandai dalam bercerita.
4. Menyukai aktivitas yang melibatkan gerakan tubuh seperti olahraga atau menari.
5. Suruh mereka menerjemahkan pengalaman mereka dengan suara.
6. Mintalah mereka membaca keras-keras secara dramatis jika mereka mau.

Ciri-ciri diatas manakah yang media untuk auditori...

- A. 1,2, dan 3.
- B. 2,5, dan 6.
- C. 1,3, dan 6.
- D. 2,4, dan 5.

4. Manakah penjelasan yang tepat untuk media kinestetik...

- A. Anak yang mempunyai gaya belajar auditori dapat belajar cepat dengan menggunakan diskusi verbal dan mendengarkan apa yang guru katakan.
- B. Gaya belajar ini mengakses citra visual yang diciptakan maupun diingat misalnya warna, hubungan ruang, potret, mental, dan gambar menonjol.
- C. merupakan gaya belajar melalui cara mendengar, menyimak, berbicara, presentasi, mengemukakan pendapat, gagasan, menangkap, dan berargumentasi.
- D. Merupakan gaya belajar melalui aktivitas fisik dan keterlibatan langsung siswa dalam proses pembelajaran.

5. Media yang menggunakan film, televisi, video (VCD, DVD, VTR), komputer merupakan media pembelajaran...

- A. Visual.
- B. Audio.
- C. Visual diam.
- D. Visual gerak.

Jawaban

1. D. Media untuk auditori (belajar dengan cara mendengar).

Media untuk visualisasi (Belajar dengan cara melihat).

Media untuk kinestetik (belajar dengan cara bergerak, bekerja dan menyentuh).

2. B. Media untuk visualisasi.

3. B. 2,5, dan 6.

4. D. Merupakan gaya belajar melalui aktivitas fisik dan keterlibatan langsung siswa dalam proses pembelajaran.

5. D. Visual gerak.

Daftar Pustaka

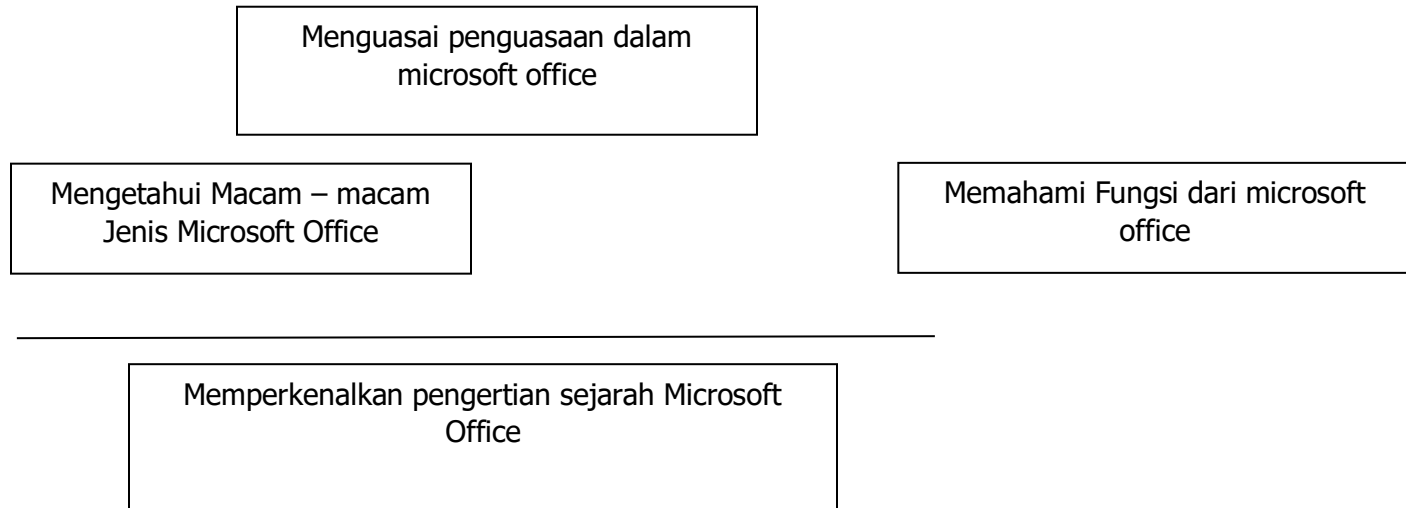
- Arylien Ludji Bire, Ude Geradus, J. B. (n.d.). No Title. *Pengaruh Gaya Belajar Visual, Auditorial, Dan Kinestetik Terhadap Prestasi Belajar Siswa*.
- Non-elektrolit, E. D. A. N. (2012). Pembelajaran Visualisasi, Auditori, Kinestetik Menggunakan Media Swishmax Materi Larutan Elektrolit Dan Non-Elektrolit. *Chemistry in Education*, 1(2).
- Restian, D., Mantini, S., & Sedyawati, R. (2015). Pembelajaran Somatik Auditori Visual Intelektual (Savi) Dengan Media Compact Disc Interaktif. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 7(2), 1167–1176.
- Singh, P. K. P., & Hashim, H. (2020). Using Jazz Chants to Increase Vocabulary Power among ESL Young Learners. *Creative Education*, 11(03), 262–274.
- Setiawan, A. (2019). Merancang Media Pembelajaran Pai Di Sekolah. *Darul Ulum: Jurnal Ilmiah Keagamaan ...*, 10, 223–240. <https://ejournal.stitdukotabaru.ac.id/index.php/darululum/article/view/39>

BAB XI

Deskripsi mata kuliah :

Mata kuliah ini merupakan mata kuliah yang membahas tentang Penguasaan Microsoft Office. Selain itu, mata kuliah ini sebagai landasan landasan pengembangan mahasiswa program studi pendidikan agama islam dalam rangka memahami, menguasai dan mempraktekkan tentang studi ICT For Learning.

Peta Kompetensi :



Materi

A. Pengertian Sejarah *Microsoft Office*

Pegertian dari microsoft office ialah program perangkat lunak atau software atau program pemrosesan data dalam bentuk huruf dan angka, yang banyak dipakai untuk membuat dokumen, atau permasalahan dalam hal-hal tulis menulis pada komputer, Masing-masing data mempunyai perangkat atau bagian sangat penting yang dibuat untuk mengolah. Sehingga mempermudah pengguna komputer dalam memilih dan menyusun data. Microsoft office memiliki pengertian paket perangkat lunak yang memiliki peran khusus dalam bidang perkantoran. Hal-hal yang berhubungan dengan data perkantoran akan disimpan secara singkat dan detail didalam microsoft office ini. Selain penggunaan di kantor, microsoft office ini dapat dipakai dalam dunia formal seperti lembaga pendidikan dan lembaga kedinasan karena memudahkan penggunaanya dalam memproses pengolahan data dalam bidang yang difokuskan. Microsoft office ini ditujukan untuk membantu orang-orang dalam pekerjaannya. Oleh karena itu, microsoft office ini di desain dan diciptakan oleh perusahaan perangkat lunak yaitu Microsoft. Perusahaan ini dipimpin oleh Bill Gates.¹ Dan sampai sekarang sudah mencapai kesuksesan tertingginya. Microsoft office merupakan program aplikasi perkantoran buatan Microsoft ini dapat dijalankan di PC atau laptop berbasis OS Windows dan Mac OS X, di mana dalam Microsoft Office berisi beberapa aplikasi terkenal mulai dari Microsoft Word, Excel, Powerpoint, Outlook, Visio, Publisher, dan Microsoft Access, ² oleh karena itu kita harus mampu menguasai dan memahami mengenai pengertian dari microsoft office tersebut.

¹ <https://www.selamatpagi.id/pengertian-microsoft-office/>

² <https://aditianovit.com/aplikasi-microsoft-office/>

B. Sejarah Microsoft Office

Sejarah dalam Microsoft Office tidaklah luput dari perkembangannya dari tahun ke tahun. Sangatlah penting bagi kita untuk mengetahui perkembangannya agar kita tidak tertinggal versi terbaru dari Microsoft Office. Oleh karena itu tidak dapat dipungkiri bahwa di masa 4.0 ini keseharian hidup kita baik dalam hal pekerjaan “ contohnya “ tidak lepas dari Aplikasi perkantoran, seperti semisalnya pembuatan dalam surat menyurat, menginput data karyawan, membuat karya ilmiah dan masih banyak lagi. Semua itu telah dirancang untuk mempermudah kita melalui aplikasi Microsoft Office oleh sebab itu alangkah baiknya kita mengetahui lebih jauh mengenai sejarah Microsoft Office dan perkembangannya hingga masa kini. Dalam sejarah Microsoft Office banyak mengalami perubahan dan penambahan fasilitas dari tahun pertama kali diperkenalkannya yaitu tahun 1989. Dan untuk mengenal lebih jauh serta mengikuti perkembangannya, Sejarah Microsoft Office sesuai dengan namanya, software ini diproduksi oleh perusahaan raksasa bernama Microsoft. Microsoft Office pertama kali diperkenalkan pada tahun 1989.

Pada tanggal 30 Agustus 1992, Microsoft meluncurkan Microsoft Office versi 3.0. Pada versi tersebut Microsoft Office menyertakan Microsoft Word sebagai pengolah kata, Microsoft Excel sebagai pengolah angka, Microsoft PowerPoint digunakan sebagai aplikasi presentasi yang handal dan Microsoft Mail digunakan untuk menerima dan mengirim email.

Setelah populer dengan Microsoft Office versi 3.0, pada tahun 1995-an Microsoft kembali meluncurkan Microsoft Office 95 bersamaan waktu itu Microsoft meluncurkan sistem operasi Microsoft Windows 95. Pada sistem operasi ini Microsoft merombak total Windows versi 3.1 dan Windows 3.11 for Workgroup, perubahan yang cukup signifikan dalam sejarah sistem operasi PC saat itu. Sejalan perkembangan sistem operasi Windows, Microsoft Office sendiri terus berkembang dan semakin mapan dan terus digandrungi serta digunakan oleh sebagian besar masyarakat komputer di dunia termasuk Indonesia.

Sampai pada tahun 2000-an Microsoft telah meluncurkan beberapa versi Microsoft Office dan sampai saat ini masih tetap digunakan sebagai andalan aplikasi perkantoran modern. Beberapa versi dari Microsoft Office yang masih banyak digunakan saat ini antar lain Microsoft Office 2000, Microsoft Office XP (2002), dan Microsoft Office 2007.

Pada kenyataannya sampai saat ini masih banyak kemampuan Microsoft Office 2003 masih belum tersentuh oleh pemakainya. Namun sejalan dengan perkembangan teknologi dan sistem operasi yang juga terus berkembang, maka diluar dugaan Microsoft kembali meluncurkan Microsoft Office 2007 bersama dengan Windows Vista. Setelah itu kembali diluncurkan Microsoft 2010 hingga saat ini.

Perkembangan Microsoft Office :

1. Microsoft Office 3.0. Ternyata yang pertama dirilis adalah versi 3.0. Pada versi ini hanya tersedia untuk OS Windows.
2. Microsoft Office 4.0. Dirilis pada tahun 1994. Berisi Word 6.0, Excel 5.0, PowerPoint 4.0, Mail and Access.
3. Microsoft Office 4.3. Seri ini merupakan seri dengan 16-bit yang terakhir dan juga versi terakhir yang mendukung Windows 3.x, Windows NT 3.1 dan Windows NT 3.5
4. Microsoft Office 95. Atau juga dikenal dengan versi 7.0. Versi ini menggunakan 32-bit agar cocok dengan Windows 95. Office 95 tersedia dalam dua versi, Office 95 Standard dan Office 95 Professional. Yang versi standar terdiri dari Word 7.0, Excel 7.0, PowerPoint 7.0 dan Schedule+ 7.0. Versi professional terdiri dari semua yang ada di standar ditambah dengan Access 7.0.

3 <http://artikelsmua21.blogspot.co.id/2014/01/makalah-sejarah-perkembangan-microsoft.html>

5. Microsoft Office 97. (Office 8.0), Versi ini dirilis dengan banyak fitur dan pengembangan dibandingkan versi sebelumnya. Pengenalan terhadap command bar, sesuatu hal yang baru dimana menu dan toolbar dibuat lebih mirip dengan visual design-nya. Office 97 juga memiliki fitur Natural Language System dan Sophisticated Grammar Checking. Ini versi yang pertama kalinya menggunakan Office Assistant.
6. Microsoft Office 2000. (Office 9.0) Pada versi ini banyak opsi – opsi disembunyikan. Tentunya opsi tersebut juga penting, tetapi kecil penggunaannya oleh orang awam. Jika ingin digunakan opsi ini dapat dimunculkan. Salah satunya adalah Macro. Mengapa disembunyikan? Karena bisa menyebarkan virus macro. Office 2000 adalah versi terakhir yang bisa dijalankan di Windows 95. Pada versi ini juga tidak ada Product Activation. Product activation mulai ada di versi selanjutnya.
7. Microsoft Office XP. Bisa disebut sebagai versi 10.0 atau office 2002, merupakan upgrade besar – besaran dengan banyak perkembangan dan perubahan. Office XP mengenalkan fitur Safe Mode. Memungkinkan aplikasi contohnya Outlook untuk bisa booting ketika terjadi kesalahan. Safe mode memungkinkan Office untuk mendeteksi, membetulkan atau mem-bypass sumber dari permasalahan system, seperti registry yang corrupt. Lalu adanya fitur Smart Tag yang memungkinkan mengingatkan user bila ada pengetikan yang salah ejaan. Tetapi pada Office ini Smart Tag hanya bisa dijalankan di Word dan Excel. Office XP juga terintegrasi dengan perintah suara dan pendiktean kata, sebaik mungkin seperti penulisan tangan. Di versi ini ada product activation. Office XP mendukung Windows 98, ME, NT 4.0. Office XP juga dikenal sebagai yang pertama untuk versi Office yang bisa berjalan baik di OS Vista.
8. Microsoft Office 2003. (Office 11.0). Sesuai namanya, versi ini dirilis pada tahun 2003. Dengan fitur logo baru. Dua aplikasi baru juga ada yaitu, Microsoft InfoPath dan OneNote. Ini versi yang pertama kalinya menggunakan gaya Windows XP beserta Icon-nya. Outlook 2003 memberikan fungsi yang telah berkembang seperti Kerberos authentication, RPC over HTTP, dan Cached Exchange Mode. Pada versi ini juga ada penyaring junk mail yang telah dikembangkan. Office 2003 merupakan versi terakhir yang mendukung Windows 2000. Versi ini juga merupakan versi yang paling banyak dipakai di Indonesia terutama untuk Rental dan Warnet dalam kurun waktu terakhir 2009.
9. Microsoft Office 2007. (Office 12.0). Versi ini dirilis tahun 2007. Memiliki fitur baru. Juga adanya Groove, sebuah aplikasi kolaborasi. Office 2007 memiliki design tampilan baru yang bernama Fluent User Interface. Lalu adanya Ribbon UI sebagai pengganti menu dan toolbar. Untuk penginstallannya membutuhkan minimal Windows XP SP 2. Pada tahun 2009 Office ini

sudah banyak dipakai sekarang dan mulai menggeser kedudukan Office 2003. Indonesia memang agak lambat untuk menyesuaikan diri dengan adanya peningkatan teknologi.

10. Microsoft Office 2010. (Office 14.0). Untuk sekarang sedang dalam perkembangan. Kemungkinan dirilis adalah pada tahun 2010. Versi 13.0 dilewati karena adanya takhayul terhadap nomor 13!⁴
11. Microsoft office 2013 Nama lain dari microsoft office 2013 adalah Office 15, dimana versi ini membawa fitur utama seperti: Cloud Service, Touch Control, dan Utilising Social Media.
12. Microsoft 2016 Meskipun namanya dicantumin tahun 2016, Microsoft office 2016 ternyata dirilis pada tanggal 22 September 2015, dengan pembaruan dan pengembangan dari Microsoft office sebelumnya. Versi ini membawa fitur-fitur dan kelebihan-kelebihan yang baru
13. Microsoft 2019 Microsoft Office 2019 telah diumumkan sebelumnya pada tahun 2017 dan akhirnya rilis ke pasaran pada tanggal 24 September 2019. Pada dasarnya versi ini sama seperti versi yang rilis pada tahun 2016 dan juga tampilannya cenderung sama, namun ada penambahan fitur-fitur baru⁵

C. Macam – macam dari Microsoft Office

1. Microsoft Word

Microsoft Word merupakan salah satu perangkat lunak Ms. Office yang paling sering digunakan pengolah dokumen seperti proposal, surat dan dokumen lainnya. Aplikasi ini dikembangkan oleh Microsoft yang terdapat dalam paket Microsoft Office. Microsoft Office ini berisi Microsoft Word, Microsoft Excel, Microsoft Power Point, Microsoft Publisher, Microsoft Outlook, Microsoft FrontPage, Microsoft Info Path, Microsoft Visio, Microsoft Access, Microsoft Groove, Microsoft One Note. Microsoft Word memiliki logo berupa huruf W dan penggunaan warna biru. Hasil keluarannya berupa format .docx . Aplikasi ini diterbitkan pada tahun 1983 sebagai Multi Tool Word untuk Xenix. Versi lain kemudian dikembangkan untuk berbagai sistem operasi, misalnya DOS (1983), Apple Macintosh (1984), SCO UNIX, OS/2 dan Microsoft Windows (1989). Setelah menjadi bagian dari Microsoft Office System 2003 dan 2007 diberi nama Microsoft Office Word. Di Microsoft Office 2013, namanya menjadi Word.

Fungsi Microsoft Word

Fungsi utamanya adalah sebagai perangkat lunak pengolah kata sehingga semua pekerjaan yang berhubungan dengan mengolah kata dapat dilakukan dengan mudah dengan bantuan aplikasi-aplikasi didalamnya seperti : Membuat surat, Memasukan gambar, Membuat tabel, Membuat tulisan dengan berbagai variasi (word Art), Dan membuat dokumen Banyak

⁴ <https://tri-irawanto.blogspot.com/2012/11/makalah-microsoft-office-word.html>

⁵ <https://bilabil.com/sejarah-microsoft-office/>

sekali kegunaan dari Microsoft Excel ini yang bisa kita gunakan, selanjutnya sesuai kebutuhan kamu ingin memanfaatkan Microsoft Excel ini untuk apa

Manfaat Microsoft word Adapun manfaat dari microsoft word adalah sebagai berikut: Memudahkan Dalam Menyelesaikan Pekerjaan, Dengan microsoft word kita bisa membuat dokumen sesuai dengan yang kita inginkan dan kita bisa memperbaiki dan mengubah jika terjadi kesalahan sebelum dicetak. Anda juga bisa membuat tabel dengan variasi sesuai dengan yang Anda inginkan. Menghemat Waktu dalam Pekerjaan. Dengan kita menggunakan microsoft word kita dapat menghemat waktu menyelesaikan tugas, dengan bantuan fungsi-fungsi yang ada pada Microsoft Word contohnya adalah fungsi Mail Merge dimana kita dapat membuat surat massal sehingga dapat menghemat waktu dibandingkan dengan mengetik satu persatu. Menghemat Kertas dan Biaya. Dengan microsoft word kita dapat menghemat kertas yang digunakan karena kita bisa menyimpan hasil pekerjaan kita dalam bentuk file sehingga tidak memerlukan banyak kertas untuk mencetak dokumen untuk arsip dan juga akan lebih menghemat biaya operasional.

2. Microsoft Excel

Selain Ms. Word di atas, aplikasi yang terkenal dari Ms. Office adalah MS. Excel yang merupakan aplikasi untuk pengolahan angka (Aritmatika) seperti membuat tabel, jurnal keuangan, dll. Program ini sering digunakan oleh para akutan untuk mencatat atau mencatat pengeluaran dan pemasukan didalam perusahaan atau suatu lembaga maupun instansi-instansi kecil. Namun untuk melakukan perhitungan secara otomatis yang dapat berupa perhitungan dasar, rumus, penggunaan fungsi-fungsi, pengolahan data dan tabel, pembuatan grafik dan pengelolaan data. Penggunaannya sendiri dapat berupa penambahan, pengurangan, dan lain sebagainya. Sedangkan penggunaan fungsi dapat berupa penggunaan rumus yang bertujuan untuk menghitung dalam bentuk rumus matematika maupun non matematika. Aplikasi ini berjenis spreadsheet atau kumpulan dari Sel yang terdiri atas baris dan kolom tempat Anda memasukkan angka pada Microsoft Excel. Jumlah Sel Microsoft Excel 2016 terdiri dari 1.048.576 Baris dan 16.384 Kolom atau 17.179.869.184 Sel. Hal ini membuat Ms Excel sebagai salah satu program komputer yang banyak digunakan untuk komputer mikro sampai saat ini. Saat ini, bahkan program ini menjadi program spreadsheet yang paling banyak dicari oleh banyak pihak.

Versi Microsoft Excel Tahun Versi Excel :

- 1985 Excel 1.0
- 1987 Excel 2.0
- 1988 Excel 1.5
- 1989 Excel 2.2
- 1990 Excel 3.0
- 1991 Excel 3.0
- 1992 Excel 4.0
- 1993 Excel 5.0
- 1995 Excel 7

- 1997 Excel 97 (Excel 8)
- 1998 Excel 8.0
- 1999 Excel 2000 (Excel 9)
- 2000 Excel 9.0
- 2001 Excel 2002 (Excel 10)
- 2001 Excel 10.0
- 2003 Excel 2003 (Excel 11)
- 2004 Excel 11.0
- 2007 Excel 2007 (Excel 12)
- 2010 Excel 2010 (Excel 14)
- 2013 Excel 2013 (Excel 15)
- Komponen Microsoft Excel

Dalam Microsoft Excel terdapat beberapa bagian atau komponen, diantaranya :Row Heading , penunjuk lokasi baris dalam sebuah lembar kerja (worksheet) Excel Column Heading , penunjuk lokasi kolom dalam sebuah lembar kerja Excel Cell Pointer , penunjuk sel yang aktif Formula Bar , Tempat di mana rumus diketikkan untuk digunakan dalam sebuah lembar kerja Excel.

Fungsi Dan Kegunaan Microsoft Excel

- Microsoft Excel sudah tak asing dalam kehidupan kita sehari-hari,
- Microsoft Excel memiliki banyak sekali fungsi antara lain,
- Membuat laporan keuangan
- Membuat Daftar Nilai
- Menyajikan data secara tepat, rapi dan akurat
- Membuat daftar hadir

- melakukan operasi kali, bagi, rerataan dengan cepat
- Menghitung Kurs Mata Uang
- Membuat Grafik dan Tabel dari penghitungan
- Membuat diagram batang, diagram garis dan diagram lingkaran
- membantu kita dalam menyelesaikan soal-soal logika dan matematika
- Membuat presentasi jadi lebih praktis dan mudah

Kelebihan Microsoft Excel

- Microsoft Excel sebagai program populer yang memiliki kelebihan/keunggulan diantaranya :
- Antarmuka pengguna yang user friendly.
- Tersedianya fitur untuk membuat data grafik.
- Adanya fitur pemrograman VBA.
- kemampuan menyimpan data dalam jumlah besar.
- Mudah dioperasikan jika mengerti rumus dan logika dalam Excel.

Kekurangan Microsoft Excel Selain memiliki kelebihan, Microsoft Excel juga memiliki kekurangan/kelemahan diantaranya yaitu : Berikut program berlisensi sehingga harus membayarnya kepada pengembang. Jika belum tahu rumus dan logika excel, akan mengalami kesulitan dalam mengoperasikannya. Jika salah menggunakan rumus akan berakibat pada kesalahan membaca data.

3. Microsoft Power Point

PowerPoint merupakan salah satu aplikasi yang ada dalam paket Microsoft Office. PowerPoint adalah aplikasi yang digunakan untuk membuat sebuah bahan presentasi dalam bentuk slide. Aplikasi ini bisa digunakan untuk keperluan mengajar, presentasi dan juga bisa untuk membuat animasi sederhana, PowerPoint berjalan di atas komputer berbasis sistem operasi Microsoft Windows dan juga Apple Macintosh yang menggunakan sistem operasi Apple Mac OS, meskipun pada awalnya aplikasi ini berjalan di atas sistem operasi Xenix. Kehadiran powerpoint membuat sebuah presentasi berjalan lebih mudah disebut dan presentasi kuno yaitu dengan transparansi proyektor atau biasa OHP (Over Head Proyektor). Dengan adanya Ms Powerpoint, membuat presentasi menjadi sangat mudah karena didukung dengan fitur yang canggih dan menarik. Di dalam terdapat berbagai macam tools dan template yang memberikan efek tertentu pada sebuah presentasi. Dengan menggunakan program yang satu ini, maka penyajian yang disajikan akan lebih menarik.

Fungsi Microsoft Power Point

- Membuat presentasi dalam bentuk slide-slide
- Menambahkan audio, video, gambar, dan animasi dalam penyajian sehingga penyajian lebih menarik.
- Mempermudah dalam mengatur dan mencetak slide,
- Membuat presentasi dalam bentuk softcopy sehingga dapat dengan mudah diakses dan dibagikan melalui perangkat komputer.

Kelebihan Microsoft Power Point

- Mudah dioperasikan
- Tersedia berbagai macam desain dan animasi
- Tersedia berbagai macam template yang menarik
- Dapat dibuat dalam berbagai format 6

D. Manfaat Penguasaan Microsoft Office

Dalam perkembangan zaman yang sangat pesat ini kita harus mampu menguasai mengenai perkembangan teknologi digital yang sangat cepat, contohnya dalam hal komputerisasi, didalam microsoft office kita banyak sekali menggunakan dalam media pemanfaatan mulai dari perkantoran hingga aspek keuangan lainnya , oleh karena itu kita diminta untuk dapat menguasai mengenai microsoft office. Keahlian dalam menggunakan Microsoft Office menjadi salah satu **skill** yang harus dikuasai ketika akan melamar pekerjaan atau bahkan sudah bekerja. Bagaimana tidak, kebanyakan perusahaan saat ini mencari calon yang mahir dalam mengoperasikan berbagai macam program keluaran Microsoft Office. Pasalnya, hampir seluruh pekerjaan pasti bersinggungan dengan satu atau bahkan lebih dari program Microsoft Office, mengetahui pengertian umum dari penguasaan Microsoft Office:

1. Microsoft Excel

Microsoft Excel identik dengan tabel-tabel serta formula unik yang berada di dalamnya.

Dilansir dari *The Balance Careers* , mengetahui formula dasar dari Excel menjadi salah satu nilai plus di mata perusahaan.

Sebab, hampir sebagian besar bisnis menggunakan Excel untuk mengolah dan meringkas data dengan cepat.

Selain mengetahui rumus dasar, ada beberapa keahlian lainnya dalam Microsoft Excel:

menguasai tabel pivot

mengedit grafik atau bagan dengan rinci

membuat berbagai macam grafik dan diagram

menguasai rumus-rumus

6 <https://surabaya.proxsisgroup.com/microsoft-office-jenis-jenis-dan-kegunaannya/>

2. Microsoft Word

Microsoft Word biasanya digunakan untuk melakukan komunikasi tertulis ke sesama pekerja ataupun klien.

Aplikasi ini juga berperan penting bagi perusahaan saat membuat memo, draf laporan, dan surat-surat lainnya.

Jika kamu pandai dalam mengoperasikan header, memberikan nomor halaman, membuat template, dan lain-lain, sebaiknya masukkan skill *Microsoft Word* ke dalam CV.

Tidak hanya itu, keahlian *Microsoft Office* lainnya yang harus dikuasai dalam *Microsoft Word* adalah membuat kotak teks yang menarik serta membuat diagram yang unik.

3. Microsoft PowerPoint

Saat hendak membuat presentasi untuk klien atau atasan, *Microsoft PowerPoint* menjadi salah satu alternatif bagi para pekerja.

Dengan *Microsoft PowerPoint*, dapat membuat presentasi yang penuh animasi, font yang menarik, serta video di dalamnya agar presentasi tidak terlalu membosankan.

Nah, keahlian *Microsoft Office* dalam *Microsoft PowerPoint* yang wajib dikuasai adalah membuat slide dengan serta menyusun informasi dengan rapi dan mudah dibaca.

Selain itu, ada beberapa keahlian lainnya, seperti menambahkan visual yang bagus dan mengatur font dengan rapi.

3 cara menguasai *Microsoft Office* yaitu dengan cara :

1. mengikuti kursus online

Kamu dapat mengembangkan keahlian dalam penguasaan *Microsoft Office* dengan mengikuti kursus online.

Cari kursus online yang menyediakan tema pembelajaran mengenai *Microsoft Office*.

Dengan melakukan hal tersebut, dipastikan skill *Microsoft Office*-mu akan meningkat seiring berjalannya waktu.

2. Lihat tutorial

Selain mengikuti kursus online dapat juga bisa belajar secara autodidak dengan melihat tutorial-tutorial yang tersebar di YouTube.

Jika ingin belajar bagaimana caranya membuat daftar isi dengan *Microsoft Word*, kamu tinggal mengetikkan “cara membuat daftar isi” di YouTube.

Nanti, akan ada banyak sekali video yang menjelaskan hal tersebut.

3. Terus berlatih

Meskipun belum sepenuhnya sepenuhnya, tidak ada salahnya untuk terus berlatih menggunakan program dari *Microsoft Office*.

Jika sudah bekerja, kamu bisa mempraktikkannya langsung semua hal yang baru saja dipelajari.

Belajar dan berlatih langsung dalam dunia kerja menjadikanmu sebagai orang yang fleksibel oleh karena itu penguasaan dalam mengembangkan skill *Microsoft Office* harus lebih ditingkatkan karena akan mempermudah dimasa yang akan datang seiring dengan perkembangan zaman yang memasuki era 4.0

⁷ <https://glints.com/id/lowongan/keahlian-microsoft-office/#.YclaGGhBzrc>

Latihan I

1. Jelaskan apa yang dimaksud dengan Microsoft office ?
2. Apa pengertian dari Microsoft Excel, Microsoft word dan Microsoft power point, jelaskan !
3. Apa saja manfaat dari Microsoft Excel, Microsoft word, dan Microsoft power point, jelaskan !
4. Apa fungsi utama dari aplikasi microsoft word yang paling tepat ?
5. Aplikasi apa yang cocok digunakan dalam pembuatan tabel, laporan keuangan dan fungsi logika ?

Jawaban

1. Microsoft office ialah program perangkat lunak atau software atau program pemrosesan data dalam bentuk huruf dan angka, yang banyak dipakai untuk membuat dokumen, atau permasalahan dalam hal-hal tulis menulis pada komputer, Masing-masing data mempunyai perangkat atau bagian sangat penting yang dibuat untuk mengolah. Sehingga mempermudah pengguna komputer dalam memilih dan menyusun data.
2. Pengertian dari Microsoft Excel, Microsoft word dan Microsoft power point
 - Microsoft Excel yang merupakan aplikasi untuk pengolahan angka (Aritmatika) seperti membuat tabel, jurnal keuangan, dll.
 - Microsoft Word merupakan salah satu perangkat lunak Ms.Office yang paling sering digunakan pengolah dokumen seperti proposal, surat dan dokumen lainnya.
 - Microsoft PowerPoint adalah aplikasi yang digunakan untuk membuat sebuah bahan presentasi dalam bentuk slide. Aplikasi ini bisa digunakan untuk keperluan mengajar, presentasi dan juga bisa untuk membuat animasi sederhana.
3. **Fungsi Microsoft Word**

Sebagai perangkat lunak pengolah kata sehingga semua pekerjaan yang berhubungan dengan mengolah kata dapat dilakukan dengan mudah dengan bantuan aplikasi-aplikasi didalamnya seperti : Membuat surat, Memasukan gambar, Membuat tabel, Membuat tulisan dengan berbagai variasi (word Art), Dan membuat dokumen.

Fungsi Microsoft Excel

Microsoft Excel sudah tak asing dalam kehidupan kita sehari-hari ,Microsoft Excel memiliki banyak sekali fungsi antara lain,

- Membuat laporan keuangan
- Membuat Daftar Nilai
- Menyajikan data secara tepat,rapi dan akurat

Fungsi Microsoft Power Point

- Membuat presentasi dalam bentuk slide-slide
 - Menambahkan audio, video, gambar, dan animasi dalam penyajian sehingga penyajian lebih menarik.
 - Mempermudah dalam mengatur dan mencetak slide
4. Fungsi utama aplikasi microsoft word adalah sebagai media user windows untuk aktifitas pembuatan surat menyurat, membuat laporan, menulis artikel serta seluruh aktifitas yang berkaitan dengan word processing (pengolahan kata).
 5. Microsoft excel adalah aplikasi yang sangat cocok digunakan untuk pembuatan tabel, perhitungan, grafik, laporan keuangan maupun fungsi logika karna aplikasi ini memang telah diperuntukan hal tersebut.

Latihan II

1. Microsoft office apa yang kegunaannya untuk yang digunakan untuk membuat sebuah bahan presentasi.....
 - a. Microsoft Excel
 - b. Microsoft Power Point
 - c. Microsoft Word
2. Apa kegunaan dari Microsoft Word.....
 - a. Membuat video
 - b. Untuk melakukan presentasi
 - c. Mengolah kata atau dokumen
3. Berikut yang merupakan fungsi dari Microsoft Excel adalah.....
 - a. Membuat laporan keuangan
 - b. Membuat presentasi dalam bentuk slide-slide
 - c. Membuat surat
4. Apa yang dimaksud dengan Microsoft Office....
 - a. Aplikasi untuk pengolahan angka
 - b. Program perangkat lunak atau software atau program pemrosesan data dalam bentuk huruf dan angka, yang banyak dipakai untuk membuat dokumen
 - c. Aplikasi yang digunakan untuk membuat sebuah bahan presentasi dalam bentuk slide
5. Berikut yang bukan merupakan fungsi dari Microsoft Power Point adalah.....

- a. Membuat presentasi dalam bentuk slide-slide
- b. Mempermudah dalam mengatur dan mencetak slide
- c. Membuat Daftar Nilai

DAFTAR PUSTAKA

<https://www.selamatpagi.id/pengertian-microsoft-office/>

<https://aditianovit.com/aplikasi-microsoft-office/>

<http://artikelsmua21.blogspot.co.id/2014/01/makalah-sejarah-perkembangan-microsoft.html>

<https://tri-irawanto.blogspot.com/2012/11/makalah-microsoft-office-word.html>

<https://bilabil.com/sejarah-microsoft-office/>

<https://surabaya.proxsisgroup.com/microsoft-office-jenis-jenis-dan-kegunaannya/v>

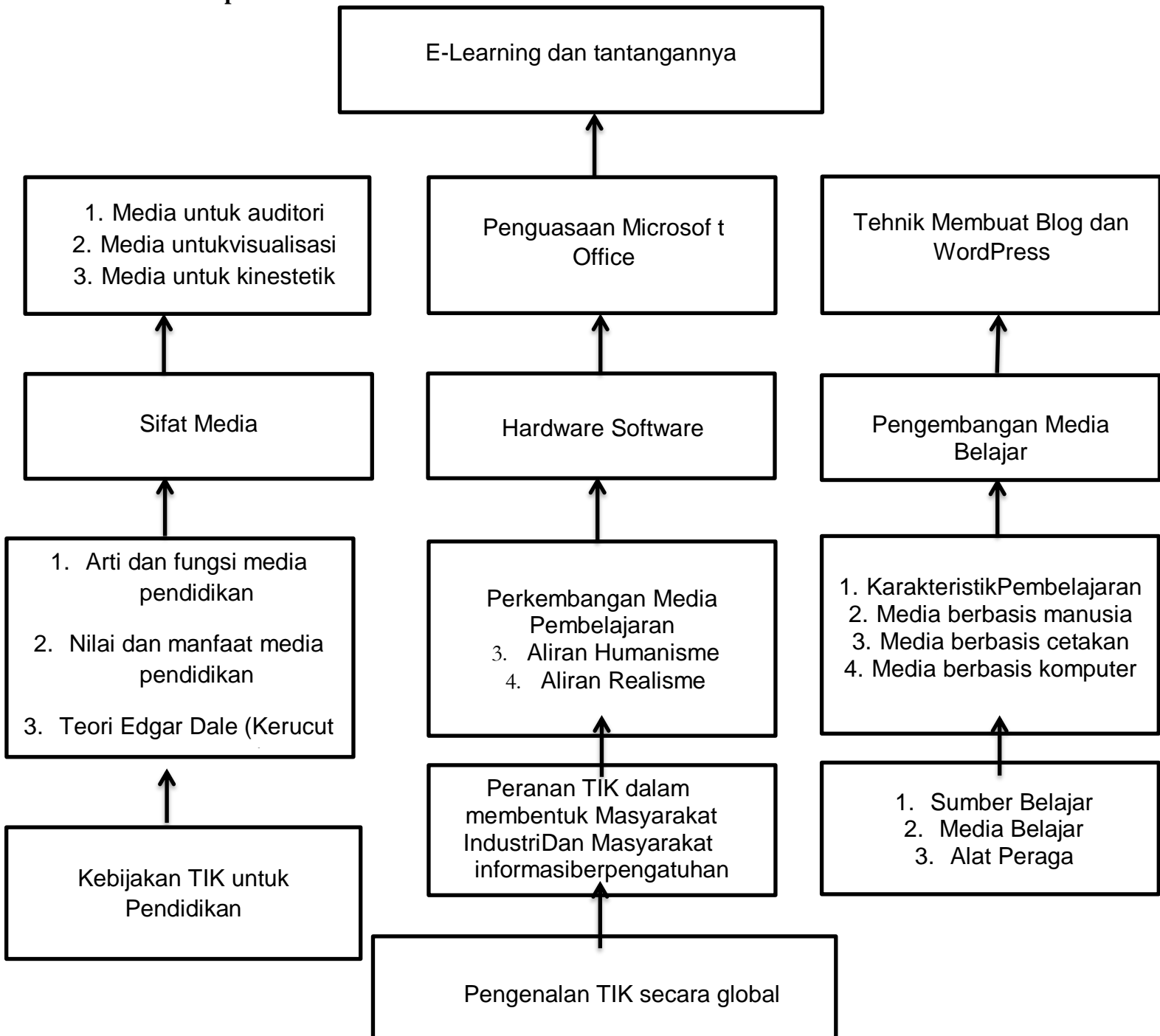
<https://glints.com/id/lowongan/keahlian-microsoft-office/#.YclaGGhBzrc>

BAB XII

Deskripsi Mata Kuliah :

Mata Kuliah ini merupakan dasar untuk memahami media belajar, hal-hal yang berkaitan dengan sarana belajar, sumber belajar dan pengoptimalan media belajar. Fokus pada mata kuliah ini terletak pada pemilihannya, pemanfaatannya dan pengembangannya.

Peta Kompetensi :



Tehnik Membuat Blog dan WordPress

Metode Pembelajaran	Estimasi waktu	Capaian Pembelajaran
<i>Small Group Discussion</i>	100 menit	Tugas resume bahanbacaan/literatur
<i>Cooperative Learning</i>		Menyusun makalah/ power point

Materi

A. Pengertian Blog

Blog merupakan bentuk aplikasi web yang menyerupai tulisan-tulisan (yang dimuat sebagai posting) pada sebuah halaman web umum serta situs web yang ditulis berdasarkan kronologis waktu. Blog itu sendiri adalah singkatan dari "web log". Situs web seperti ini biasanya dapat diakses oleh semua pengguna internet sesuai dengan topik dan tujuan dari si pengguna blog tersebut. Teknis tulisan-tulisan dalam blog biasanya dimuat dalam urut terbalik (isi terbaru dahulu baru kemudian diikuti isi yang lebih lama), meskipun hal tersebut tidak selalu demikian. Dengan blog pengelolaan jauh lebih mudah dibanding dengan situs web pada umumnya, serta dapat memuat erkas teks, gambar, animasi, video, foto, audio, music, presentasi bahkan sekedar catatan harian online. Dalam kepesatan dunia teknologi saat ini (IT) tidaklah mungkin kita mampu membaca semua informasi yang tersedia di internet. Maka disinilah pentingnya adanya suatu wadah untuk berbagi berbagai macam informasi dengan pengelolaan pengetahuan melalui blog sebagai media pembelajaran bersama serta pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi (TIK). (Kalasan, 2010)

Blog mempunyai fungsi yang sangat beragam,dari sebuah catatan harian, media publikasi dalam sebuah kampanye politik, sampai dengan programprogram media dan perusahaan-perusahaan. Sebagian blog dipelihara oleh seorang penulis tunggal, sementara sebagian lainnya oleh beberapa penulis, . Banyak juga weblog yang memiliki fasilitas interaksi dengan para pengunjungnya, seperti menggunakan buku tamu dan kolom komentar yang dapat memperkenalkan para pengunjungnya untuk meninggalkan komentar atas isi dari tulisan yang dipublikasikan, namun demikian ada juga yang sebaliknya atau yang bersifat non-interaktif. Blog biasanya (tetapi tidak selalu) ditulis oleh satu orang dan diperbarui secara berkala. Blog seringkali (tetapi tidak selalu) ditulis mengenai topik tertentu, ada juga blog yang mengenai beragam topik. Dari fotografi, untuk kerohanian, untuk resep, untuk diari pribadi,

untuk hobi dan lain-lain, dimana proses 'ngeblog' memiliki beragam aplikasi yang bisa kita gunakan. (Ade Yuliasari, Holilulloh, 2012)

Blog sebagai salah satu layanan aplikasi dari internet dapat dimanfaatkan oleh guru dan siswa sebagai sumber belajar yang tidak terbatas. Guru dapat mengunggah semua informasi yang berkaitan dengan materi pembelajaran yang diajarkan dengan menambahkan multimedia (gambar, animasi, efek suara dan video) agar menarik dan lebih mudah dipelajari. Dilihat dari sisi siswa, siswa dapat mengunduh informasi yang sesuai dengan topik dan tujuan yang diinginkan. Penggunaan blog sebagai media pembelajaran sekaligus sebagai sumber belajar paling tidak akan mengubah cara belajar dan teknik pembelajaran agar tidak monoton sehingga dapat memotivasi siswa dalam mempelajari sesuatu. (Sartono, 2016)

B. Langkah-Langkah Membuat Blog

Membuat blog dengan memanfaatkan layanan dari google (blogger) sangatlah mudah. Hanya dibutuhkan 4 langkah, yaitu membuat account google, membuat nama blog dan memilih template, kemudian kita mulai mengisi dan mengatur blog. Dengan ke empat langkah mudah tersebut, anda sudah dapat membuat blog yang siap akan dibaca oleh setiap orang yang mengunjungi blog anda.

1. Membuat Account Google

Sebelum anda dapat membuat blog di google-blogger, maka terlebih dahulu harus mempunyai account google. Account google ini dapat anda buat dengan dua cara, yaitu :

- Membuat account e-mail gratis di gmail.com, dengan membuat account email di gmail maka secara otomatis anda akan memiliki account google.
- Membuat account google dengan alamat email yang telah anda miliki misalnya yahoo mail.

Jika anda telah memiliki account google maka anda tinggal melanjutkan dengan langkah-langkah berikut untuk membuat blog.

2. Membuat Nama Blog

Langkah kedua adalah membuat nama blog. Setelah anda membuat account email baru di gmail atau kalau kita tidak membuat alamat baru di gmail karena kita sudah memiliki alamat email, maka sekarang buka alamat <http://www.blogger.com>.

Jadi Langkahnya adalah sebagai berikut:

1. Kunjungi www.blogger.com
2. Klik “CIPTAKAN BLOG ANDA” atau "CREATE YOUR BLOG NOW"
3. Ketikkan alamat email dan password anda. Di display name, masukkan nama yang ingin anda tampilkan di blog anda (tidak harus nama asli).

Di blogger.com nama blog anda akan diakhiri dengan [.blogspot.com](http://blogspot.com). Pilih nama yang anda sukai dan masukkan di Blog address (URL) . Alamat blog anda akan menjadi: nama_yg_anda_ketik.blogspot.com.

Anda dapat meng-klik Check Availability untuk memastikan nama yang anda inginkan masih tersedia. Bila tidak, silakan pilih nama lain. Bila sudah selesai, klik Continue.

3. Memilih Template

Jika anda telah melaksanakan membuat nama blog, anda, maka langkah selanjutnya adalah memilih template yang telah tersedia. Untuk selanjutnya kita bisa mengganti template ini dengan berbagai template yang ada di internet yang dapat kita download secara gratis. Setelah kita memilih template maka kita akan diarahkan pada halaman untuk membuat tulisan. Buat tulisan anda kemudian publish, setelah publish maka tulisan anda sudah online.

Pilih template yang anda sukai.

Pilihlah template, yaitu tampilan dan pengaturan website anda yang telah disediakan oleh Blogger. Setelah selesai, mulailah dengan membuat satu posting pertama untuk melihat blog yang telah anda buat.

4. Selamat! Blog anda sudah siap!

Mulailah mengisi blog anda dengan meng-klik Start Posting. Setelah itu lihat hasilnya dengan meng-klik View Blog. Jangan takut-takut. Anda selalu dapat menghapus posting anda kapan saja dan menggantinya dengan yang baru. (Djamaris, 2009)

C. Pengertian Wordpress

Wordpress tidak hanya sebagai blog tool yang dapat diinstal keserver anda sendiri namun juga menyediakan layanan hosting blog gratis sebagai layanan blogger. Jadi anda memiliki dua opsi yakni menggunakan Wordpress untuk hosting blog sendiri maupun menumpang blog gratis pada www.wordpress.com. WordPress.com merupakan situs layanan blog yang menggunakan mesin WordPress, didirikan oleh perusahaan Automattic. Dengan mendaftar pada situs WordPress.com, pengguna tidak perlu melakukan instalasi atau konfigurasi yang cukup sulit. Sayangnya, pengguna WordPress.com tidak dapat mengubah template standar yang sudah disediakan. Artinya, pengguna tidak dapat menambahkan asesori apa pun selain yang sudah disediakan. Meski demikian, fitur yang disediakan oleh WordPress.com sudah cukup bagus. (Anjarkusuma et al., 2014)

D. Langkah-Langkah Membuat Wordpress

1. Buka www.wordpress.com
2. Klik tombol Sign Up Now
3. Kemudian Isi form :
 - Username: -> isi nama blog sesuai dengan keinginan (paling sedikit empat huruf/angka)
 - Password: Isi password/kata sandi (sedikitnya enam huruf/angka)
 - Confirm: Ketik ulang password yang sama dengan di atas.
 - Email Address: Isi email Anda (apabila belum punya email, buat dulu di <http://mail.google.com> atau <http://mail.yahoo.com>)
 - Legal flotsam: beri tanda tik di kotak yang tersedia sebagai tanda “setuju” dengan perjanjian.
 - Beri tanda tik pada menu “Gimme a blog” (biasanya sudah otomatis ada tanda tik di sini).

- Klik tombol Next
 - Blog Title -> Isi judul yang sesuai. Anda bisa mengganti judul sesuai dengan keinginan anda selama belum ada yang menggunakan.
 - Language -> terserah pilihan anda tapi sebaiknya pilih bahasa yang paling anda kuasai (kadang bahasa Indonesia yang tercantum seringkali sulit dipahami, kalau anda terbiasa dengan perintah menu bahasa Inggris) dalam pilihan ini kita coba pakai Pilih Bahasa Indonesia.
4. Klik tombol “sign up”
 5. Akan muncul display sebagai
 6. Sebuah email telah dikirimkan oleh WordPress kepada anda, buka email anda dan baca dan klik link yang diminta untuk mengaktifkan blog anda
 7. Akan muncul pesan dengan display
 8. Sekarang Anda telah berhasil. (Djamaris, 2009)

Latihan 1

1. Jelaskan apa yang dimaksud dengan Blog?
2. Jelaskan bagaimana fungsi Blog!
3. Sebutkan dan Jelaskan langkah-langkah membuat Blog!
4. Jelaskan apa yang dimaksud dengan Wordpress!
5. Sebutkan dan Jelaskan langkah-langkah membuat Wordpress!

Jawaban 1

1. Blog merupakan bentuk aplikasi web yang menyerupai tulisan-tulisan (yang dimuat sebagai posting) pada sebuah halaman web umum serta situs web yang ditulis berdasarkan kronologis waktu. Blog itu sendiri adalah singkatan dari "web log". Situs web seperti ini biasanya dapat diakses oleh semua pengguna internet sesuai dengan topik dan tujuan dari si pengguna blog tersebut. Teknis tulisan-tulisan dalam blog biasanya dimuat dalam urutan terbalik (isi terbaru dahulu baru kemudian diikuti isi yang lebih lama), meskipun hal tersebut tidak selalu demikian. Dengan blog pengelolaan jauh lebih mudah dibanding dengan situs web pada umumnya, serta

dapat memuat erkas teks, gambar, animasi, video, foto, audio, music, presentasi bahkan sekedar catatan harian online. Dalam kepesatan dunia teknologi saat ini (IT) tidaklah mungkin kita mampu membaca semua informasi yang tersedia di internet. Maka disinilah pentingnya adanya suatu wadah untuk berbagi berbagai macam informasi dengan pengelolaan pengetahuan melalui blog sebagai media pembelajaran bersama serta pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi.

2. Blog mempunyai fungsi yang sangat beragam, dari sebuah catatan harian, media publikasi dalam sebuah kampanye politik, sampai dengan program-program media dan perusahaan-perusahaan. Sebagian blog dipelihara oleh seorang penulis tunggal, sementara sebagian lainnya oleh beberapa penulis. . Banyak juga weblog yang memiliki fasilitas interaksi dengan para pengunjungnya, seperti menggunakan buku tamu dan kolom komentar yang dapat memperkenalkan para pengunjungnya untuk meninggalkan komentar atas isi dari tulisan yang dipublikasikan, namun demikian ada juga yang sebaliknya atau yang bersifat non-interaktif.

3. Langkah-langkah membuat blog

a. Membuat Account Google

Sebelum anda dapat membuat blog di google-blogger, maka terlebih dahulu harus mempunyai account google. Account google ini dapat anda buat dengan dua cara, yaitu :

- Membuat account e-mail gratis di gmail.com, dengan membuat account email di gmail maka secara otomatis anda akan memiliki account google.
- Membuat account google dengan alamat email yang telah anda miliki misalnya yahoo mail.

Jika anda telah memiliki account google maka anda tinggal melanjutkan dengan langkah-langkah berikut untuk membuat blog.

b. Membuat Nama Blog

Langkah kedua adalah membuat nama blog. Setelah anda membuat account email baru di gmail atau kalau kita tidak membuat alamat baru di gmail karena kita sudah memiliki alamat email, maka sekarang buka alamat <http://www.blogger.com>.

Jadi Langkahnya adalah sebagai berikut:

- Kunjungi www.blogger.com
- Klik “CIPTAKAN BLOG ANDA” atau "CREATE YOUR BLOG NOW"
- Ketikkan alamat email dan password anda. Di display name, masukkan nama yang ingin anda tampilkan di blog anda (tidak harus nama asli).

Di blogger.com nama blog anda akan diakhiri dengan .blogspot.com. Pilih nama yang anda sukai dan masukkan di Blog address (URL). Alamat blog anda akan menjadi: nama_yg_anda_ketik.blogspot.com.

Anda dapat meng-klik Check Availability untuk memastikan nama yang anda inginkan masih tersedia. Bila tidak, silakan pilih nama lain. Bila sudah selesai, klik Continue.

c. Memilih Template

Jika anda telah melaksanakan membuat nama blog, anda, maka langkah selanjutnya adalah memilih template yang telah tersedia. Untuk selanjutnya kita bisa mengganti template ini dengan berbagai template yang ada di internet yang dapat kita download secara gratis. Setelah kita memilih template maka kita akan diarahkan pada halaman untuk membuat tulisan. Buat tulisan anda kemudian publish, setelah publish maka tulisan anda sudah online.

Pilih template yang anda sukai.

Pilihlah template, yaitu tampilan dan pengaturan website anda yang telah disediakan oleh Blogger. Setelah selesai, mulailah dengan membuat satu posting pertama untuk melihat blog yang telah anda buat.

d. Selamat! Blog anda sudah siap!

Mulailah mengisi blog anda dengan meng-klik Start Posting. Setelah itu lihat hasilnya dengan meng-klik View Blog. Jangan takut-takut. Anda selalu dapat menghapus posting anda kapan saja dan menggantinya dengan yang baru.

4. WordPress merupakan situs layanan blog yang menggunakan mesin WordPress, didirikan oleh perusahaan Automattic. Dengan mendaftar pada situs WordPress.com, pengguna tidak perlu

melakukan instalasi atau konfigurasi yang cukup sulit. Sayangnya, pengguna WordPress.com tidak dapat mengubah template standar yang sudah disediakan. Artinya, pengguna tidak dapat menambahkan asesori apa pun selain yang sudah disediakan.

5. Langkah-langkah membuat Wordpress

a. Buka www.wordpress.com

b. Klik tombol Sign Up Now

c. Kemudian Isi form :

- Username: -> isi nama blog sesuai dengan keinginan (paling sedikit empat huruf/angka)
- Password: Isi password/kata sandi (sedikitnya enam huruf/angka)
- Confirm: Ketik ulang password yang sama dengan di atas.
- Email Address: Isi email Anda (apabila belum punya email, buat dulu di <http://mail.google.com> atau <http://mail.yahoo.com>)
- Legal flotsam: beri tanda tik di kotak yang tersedia sebagai tanda “setuju” dengan perjanjian.
- Beri tanda tik pada menu “Gimme a blog” (biasanya sudah otomatis ada tanda tik di sini).
- Klik tombol Next
- Blog Title -> Isi judul yang sesuai. Anda bisa mengganti judul sesuai dengan keinginan anda selama belum ada yang menggunakan.
- Language -> terserah pilihan anda tapi sebaiknya pilih bahasa yang paling anda kuasai (kadang bahasa Indonesia yang tercantum seringkali sulit dipahami, kalau anda terbiasa dengan perintah menu bahasa Inggris) dalam pilihan ini kita coba pakai Pilih Bahasa Indonesia.

d. Klik tombol “sign up”

- e. Akan muncul display
- f. Sebuah email telah dikirimkan oleh WordPress kepada anda, buka email anda dan baca dan klik link yang diminta untuk mengaktifkan blog anda
- g. Akan muncul pesan dengan display
- h. Sekarang Anda telah berhasil.

RANGKUMAN 1

Blog merupakan bentuk aplikasi web yang menyerupai tulisan-tulisan (yang dimuat sebagai posting) pada sebuah halaman web umum serta situs web yang ditulis berdasarkan kronologis waktu. Blog itu sendiri adalah singkatan dari "web log". Situs web seperti ini biasanya dapat diakses oleh semua pengguna internet sesuai dengan topik dan tujuan dari si pengguna blog tersebut. Teknis tulisan-tulisan dalam blog biasanya dimuat dalam urut terbalik (isi terbaru dahulu baru kemudian diikuti isi yang lebih lama), meskipun hal tersebut tidak selalu demikian. Dengan blog pengelolaan jauh lebih mudah dibanding dengan situs web pada umumnya, serta dapat memuat erkas teks, gambar, animasi, video, foto, audio, music, presentasi bahkan sekedar catatan harian online.

Wordpress tidak hanya sebagi blog tool yang dapat diinstal keserver anda sendiri namun juga menyediakan layangn hosting blog gratis sebagai layanan blogger. Jadi anda memiliki dua opsi yakni menggunakan Wordpress untuk hosting blog sendiri maupun menumpang blog gratis pada www.wordpress.com. WordPress.com merupakan situs layanan blog yang menggunakan mesin WordPress, didirikan oleh perusahaan Automattic. Dengan mendaftar pada situs WordPress.com, pengguna tidak perlu melakukan instalasi atau konfigurasi yang cukup sulit. Sayangnya, pengguna WordPress.com tidak dapat mengubah template standar yang sudah disediakan. Artinya, pengguna tidak dapat menambahkan asesori apa pun selain yang sudah disediakan.

Tes Formatif 1

1. Apa yang dimaksud dengan blog.....
 - a. Data untuk menyimpan referensi
 - b. Server data atau daftar pustaka

c. Jurnal online yang memuat beragam informasi seperti artikel, foto atau video yang selalu diperbarui

2. Ada berapa langkah cara membuat blog.....

a. 1 Langkah

b. 2 Langkah

c. 4 Langkah

3. Apa yang dimaksud dengan wordpress.....

a. Platform pembuatan website yang diciptakan oleh matt mullenweg

b. Form penyimpanan data yang di ciptakan oleh neil armstrong

c. Form pembuatan dokumen yang di ciptakan oleh raindoz

4. Berapa langkah cara membuat wordpress.....

a. 6 langkah

b. 8 langkah

c. 5 langkah

5. Pada tahun berapa wordpress yang di ciptakan oleh mullenweg didirikan.....

a. Tahun 2003

b. Tahun 2021

c. Tahun 2010

DAFTAR PUSTAKA

- Ade Yuliasari, Holilulloh, H. Y. (2012). PERANAN PEMANFAATAN BLOG SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 2, 1–12.
file:///C:/Users/user/Downloads/5591-10644-1-PB.pdf%0D
- Anjarkusuma, D., Soepeno, B., Niaga, J. A., Malang, N., & Id, D. A. C. (2014). Penggunaan Aplikasi CMS Wordpress Untuk Merancang Website Sebagai Media Promosi pada Maroon Wedding Malang. *JURNAL AKUNTANSI, EKONOMI Dan MANAJEMEN BISNIS*, 2(1), 63–69.
- Djamaris, A. R. A. (2009). *Panduan Membuat Blog Pribadi Maupun Kelompok*.
- Kalasan, N. (2010). *LANGKAH-LANGKAH MEMBANGUN Blog* : 1–16.
- Sartono. (2016). Pemanfaatan Blog Sebagai Media Pembelajaran Alternatif. *Jurnal Bahasa Sastra Dan Pengajarnya*, 12(1), 120–134.