



Jayapangus Press

JAYAPANGUS PRESS

www.jayapanguspress.org



Paradigma Pendidikan Bermutu Berbasis

TEKNOLOGI PENDIDIKAN

Editor :

Veronika Nugraheni Sri Lestari

Budi Yanto



PARADIGMA PEDIDIKAN BERMUTU BERBASIS TEKNOLOGI PENDIDIKAN

Penulis :

I Ketut Sudarsana

Ni Luh Putu Seri Setia Dewi

Ni Putu Sukarmiasih

I Ketut Resna

Ida Ayu Made Putri Arini

Ni Wayan Restiti

I Wayan Suryawan

Tonni Limbong

PARADIGMA PEDIDIKAN BERMUTU BERBASIS TEKNOLOGI PENDIDIKAN

Penulis:

I Ketut Sudarsana	Ida Ayu Made Putri Arini
Ni Luh Putu Seri Setia Dewi	Ni Wayan Restiti
Ni Putu Sukarmiasih	I Wayan Suryawan
I Ketut Resna	Tonni Limbong

Editor:

Veronika Nugraheni Sri Lestari
Budi Yanto

Isi diluar tanggungjawab penerbit

*Copyright ©2018 by Jayapangus Press
All Right Reserved*

Penerbit:

Jayapangus Press
Anggota IKAPI
No. 019/Anggota Luar Biasa/BAI/2018
Jl. Ratna No.51 Denpasar - BALI
<http://jayapanguspress.org>
Email : jayapanguspress@gmail.com

Perpustakaan Nasional Republik Indonesia
Katalog Dalam Terbitan (KDT)

ISBN: 978-602-52189-3-4

Kutipan Pasal 44, Ayat 1 dan 2, Undang-undang Republik Indonesia tentang HAK CIPTA :

Tentang Sanksi Pelanggaran Undang-Undang No. 6 Tahun 1982 tentang HAK CIPTA sebagaimana telah diubah dengan Undang-Undang No. 7 Tahun 1987 jo. Undang-Undang No. 12 Tahun 1997, bahwa :

Barang siapa dengan sengaja dan tanpa hak mengumumkan atau memperbanyak suatu ciptaan atau memberi izin untuk itu, dipidana dengan pidana penjara paling lama 7 (tujuh) tahun dan/atau denda paling banyak Rp. 100.000.000,- (seratus juta rupiah).

Barang siapa sengaja menyiarkan, memamerkan, mengedarkan, atau menjual kepada umum suatu ciptaan atau barang hasil pelanggaran Hak Cipta sebagaimana dimaksud dalam ayat (1), dipidana dengan pidana paling lama 5 (lima) tahun dan/atau denda paling banyak Rp. 50.000.000,- (lima puluh juta rupiah).

KATA PENGANTAR

Dewasa ini perkembangan dunia pendidikan di Indonesia secara kuantitas mengalami peningkatan yang cukup signifikan, sehingga sudah sepatutnya perkembangan pendidikan tersebut disyukuri. Namun sayangnya, perkembangan kuantitas pendidikan tersebut tidak diikuti dengan peningkatan kualitas pendidikan yang sepadan, hal ini mengakibatkan munculnya berbagai ketimpangan pendidikan di tengah-tengah masyarakat, yang sangat menonjol saat ini adalah ketimpangan antara kualitas *luaran* pendidikan dan kualifikasi tenaga kerja yang dibutuhkan dan ketimpangan kualitas pendidikan antar desa dan kota, antar penduduk kaya dan penduduk miskin, pendidikan di Jawa dan luar Jawa, di samping itu di dunia pendidikan juga muncul dua problem yang lain yang tidak dapat dipisah dari problem pendidikan diatas yaitu bahwa pendidikan dijadikan sarana stratifikasi sosial dan pendidikan sebagai sarana transfer pengetahuan yang bersifat *text-booklist*, hal ini sebenarnya dapat di minimalisir dengan penerapan teknologi pendidikan yang tepat dalam proses belajar mengajar.

Dalam paradigma baru pendidikan, tujuan pembelajaran bukan hanya untuk merubah perilaku siswa, tetapi membentuk karakter dan sikap mental profesional yang berorientasi pada *global mindset*. Fokus pembelajarannya adalah pada ‘mempelajari cara belajar’ (*learning how to learn*) dan bukan hanya semata pada mempelajari substansi mata pelajaran. Sedangkan pendekatan, strategi dan metoda pembelajarannya adalah mengacu pada konsep konstruktivisme yang mendorong dan menghargai usaha belajar siswa dengan proses *enquiry & discovery learning*. Dengan pembelajaran konstruktivisme memungkinkan terjadinya pembelajaran berbasis masalah.

Siswa sebagai *stakeholder* terlibat langsung dengan masalah, dan tertantang untuk belajar menyelesaikan berbagai masalah yang relevan dengan kehidupan mereka. Dengan skenario pembelajaran berbasis masalah ini siswa akan berusaha memberdayakan seluruh potensi akademik dan strategi yang mereka miliki untuk menyelesaikan masalah secara individu/kelompok. Prinsip pembelajaran konstruktivisme yang berorientasi pada masalah dan tantangan akan menghasilkan sikap mental profesional, yang disebut *research mindedness* dalam pola pikir siswa, sehingga kegiatan pembelajaran selalu menantang dan menyenangkan

Tugas utama pemerintah dalam dunia pendidikan mengembangkan kemampuan dan membentuk watak/karakter bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Dewasa ini pengemban pendidikan terus berupaya mengembangkan pendidikan nasional guna menjawab berbagai tantangan dan perubahan yang terus berlangsung pada semua aspek kehidupan di negara Indonesia. Oleh karena itu, dikembangkan strategi baru pendidikan yang diimplementasikan untuk meningkatkan mutu pendidikan dengan penerapan teknologi informasi dalam pendidikan seperti Pembelajaran melalui Informasi komunikasi dan Teknologi. Di era global informasi tidak lain adalah bentuk aplikasi jenis-jenis teknologi informasi mutakhir sekaligus usaha memenuhi kebutuhan masyarakat dalam pendidikan. Penggunaan teknologi dalam dunia pembelajaran memiliki manfaat yang sangat baik, karena dapat menambah wawasan berpikir dan mengurangi kebosanan.

Teknologi informasi dan komunikasi mempermudah kehidupan manusia. Jika menggunakan alat teknologi informasi dan komunikasi. Kehadiran komputer, internet, telepon seluler, dan berbagai alat teknologi informasi dan komunikasi membuat arus informasi semakin lancar. Teknologi informasi dan komunikasi sangat dirasakan kebutuhan kepentingannya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Proses belajar mengajar yang menerapkan teknologi dalam pendidikan dapat berupa penggunaan modul, media belajar cetak, dan media elektronik seperti radio, TV, internet dan sistim jaringan komputer, serta bentuk-bentuk tereduksi lainnya dalam satu paket multimedia. Teknologi pendidikan lebih luas dari sekedar media pendidikan, baik perangkat keras (*hardware*) maupun perangkat lunak (*software*).

Salah satu sasaran dari teknologi pendidikan ini akan terlihat di proses pendidikan pada umumnya dan proses pembelajaran pada khususnya lebih efisien, lebih efektif dan memberikan nilai tambah yang positif. Efektif dan efisien berarti upaya pendidikan yang dilakukan hendaknya dapat mencapai tujuan yang telah digariskan dengan sedikit mungkin mengeluarkan biaya, tenaga, dan waktu. Karena teknologi pendidikan memberikan kontribusi kemampuan pembelajar dengan berbagai media komunikasi, dan penyajian data informasi secara lebih kongkrit. Pengurangan pemisah antara pelajaran di dalam dan luar sekolah, memberikan pengetahuan langsung apa yang ada di luar sekolah dapat dibawa masuk ke kelas. Serta mengurangi kontrol pembelajaran yang kaku dan konvensional, juga memberikan

kesempatan siswa belajar secara maksimal, dari karakteristik individu yang berbeda-beda, dengan adanya berbagai pilihan sumber belajar.

Tenologi pendidikan merupakan Studi dan praktik yang berlandaskan etika dalam memfasilitasi belajar dan meningkatkan kinerja melalui penciptaan, penggunaan, dan pengelolaan berbagai proses dan sumber teknologi yang tepat (AECT pada tahun 2004). Teknologi pendidikan yang dewasa ini mengalami perkembangan yang sangat pesat dapat dimanfaatkan untuk menunjang metode proses pembelajaran yang berkualitas, dengan teknologi pendidikan akan mengubah paradikma pendidikan ke arah yang lebih bermutu.

Penyusun buku yang berjudul “Paradigma Pendidikan Bermutu Berbasis Teknologi Pendidikan” diharapkan dapat membantu pembaca sekalian lebih paham bagaimana menciptakan pendidikan yang lebih bermutu dengan memanfaatkan teknologi pendidikan. Buku ini dapat tersusun dengan baik karena bantuan dari berbagai pihak, oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih yang amat dalam kepada keluarga, kerabat, sahabat, dan pihak-pihak lain yang tidak bisa penulis ucapkan satu persatu.

Penulis juga berharap kritik dan saran yang membangun untuk buku ini. Sebab, penulis sangat menyadari bahwa buku yang disusun ini masih jauh dari kesempurnaan. Semoga buku ini bermanfaat bagi kita semua.

Denpasar, Maret 2018
Editor

DAFTAR ISI

HALAMAN DALAM	i
HALAMAN REDAKSI	ii
HAK CIPTA	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	v
1. PENGGUNAAN KOMPUTER DALAM MEWUJUDKAN PENDIDIKAN BERMUTU I Ketut Sudarsana.....	1
2. PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN MENEMBANGKAN PUISI BALI KLASIK (<i>MUPUH</i>) MENGUNAKAN METODE VIDEO Ni Luh Putu Seri Setia Dewi.....	9
3. PENERAPAN PLATFORM <i>E-LEARNING</i> DALAM DUNIA PENDIDIKAN Ni Putu Sukarmiasih.....	19
4. TEKNOLOGI PENDIDIKAN SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN I Ketut Resna.....	27
5. MEDIA CETAK (KORAN) DALAM MATERI PELAJARAN <i>SAD RIPU</i> Ida Ayu Made Putri Arini.....	33
6. PENGGUNAAN MEDIA BERBASIS AUDIO-VISUAL PADA PROSES PEMBELAJARAN DI KELAS Ni Wayan Restiti.....	39
7. APAKAH TEKNOLOGI BAIK ATAU BURUK? I Wayan Suryawan.....	43
8. PENDIDIKAN BERBASIS IT DAN ETIKANYA Tonni Limbong.....	53



PENGGUNAAN KOMPUTER DALAM MEWUJUDKAN PENDIDIKAN BERMUTU

I Ketut Sudarsana
Institut Hindu Dharma Negeri Denpasar

Pemahaman akan komputer sebagai bagian dari kemajuan teknologi dalam konteks pendidikan terkadang banyak dipengaruhi oleh bias konsepsi. Kecenderungan lebih banyak mengarahkan pada perangkat dan sistem operasi yang sifatnya adalah *hardware*, padahal pemahaman hakikat komputer dalam bidang pendidikan justru mengarah pada aplikasi sebagai ide tentang rancang bangun dan hasil pikirnya. Mengadopsi hasil pikir dan rancang bangun suatu ide diwujudkan dalam produk tertentu dan memberikan kemudahan dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran bisa bermutu melalui pengukuran efektivitas dan efisiensi, serta akselerasi pencapaian perubahan perilaku siswa.

Pendahuluan

Era reformasi mengharuskan pemerintah dan masyarakat mencari paradigm baru mengenai pendidikan seumur hidup, terlebih dengan masuknya teknologi informasi yang semakin canggih yang menyebabkan perbedaan antara pendidikan sekolah dan pendidikan luar sekolah menjadi tidak signifikan lagi [7]. Mewujudkan pendidikan bermutu tentu tidaklah mudah, hal ini menyangkut perubahan pola pikir segenap masyarakat pendidikan seperti dosen/guru, pegawai, siswa dan termasuk orangtua siswa. Perubahan ini berkonsekuensi pada dua paradigma pendidikan yakni paradigma lama dan paradigma baru. Paradigma lama dipahami sebagai penyelenggaraan pendidikan untuk mendewasakan peserta didik yang belum dewasa. Park mengungkapkan bahwa paradigma pendidikan lama dilaksanakan berdasarkan asumsi : a) pendidik mentransfer pembelajaran secara mudah dengan mempelajari konsep abstrak dan adakalanya konsep yang disampaikan tidak berhubungan dengan konteksnya, b) peserta didik merupakan penerima pengetahuan,

c) pembelajaran bersifat behavioristik dan melibatkan penguatan stimulus dan respons, d) peserta didik dalam keadaan kosong yang siap diisi dengan pengetahuan, e) keterampilan dan pengetahuan sangat baik diperoleh dengan terlepas dari konteks [5].

Bergesernya pendidikan ke arah paradigma baru memunculkan asumsi yang berkembang dalam konsep praksis pendidikan, seperti yang diungkapkan oleh Abdulhak dan Darmawan yakni: a) pendidik akan mengalami kesulitan mentransfer bahan ajar manakala kurang memperhatikan karakteristik peserta didik, bahan ajar, proses dan faktor-faktor yang memiliki keterkaitan dengan proses pembelajaran, b) peserta didik menjadi fokus utama dalam pendidikan dan berfungsi sebagai konstruktor pengetahuan yang aktif, c) bahan ajar bersifat kognitif yang memiliki perkembangan sesuai dengan perkembangan ilmu dan pertumbuhan masyarakat, d) kebutuhan belajar menjadi fokus dan sumber penetapan program kurikulum beserta pembelajaran yang diikuti peserta didik, e) pengalaman belajar yang mengandung pengetahuan dan keterampilan akan lebih tepat manakala disajikan dalam kondisi yang realistik, f) penilaian perlu dilakukan secara realistik dan komprehensif sebagai unjuk kerja peserta didik dalam mengikuti pengalaman belajar [1].

Perubahan paradigma pendidikan harus juga diikuti oleh perubahan sarana dan prasarana pembelajaran, salah satunya dengan menggunakan komputer sebagai basisnya. Komputer merupakan salah satu teknologi pengajaran terpenting yang digunakan dalam pendidikan. Komputer memiliki segudang peran penting dan menentukan yang dilaksanakan dalam kurikulum, mulai dari perangkat tutorial hingga belajar siswa. Seorang guru bisa menggunakan komputer sebagai alat bantu untuk mengumpulkan informasi tentang siswa dan mengelola aktifitas ruang kelas.

Kualitas suatu pembelajaran juga dapat dilihat dari segi hasilnya. Mengacu pada kualitas dari segi proses tersebut maka kualitas pembelajaran dari segi hasil dapat dilihat dari sejauhmana peserta didik merasa sejahtera dalam belajar di samping tercapainya tujuan-tujuan pembelajaran sebagaimana ditetapkan dalam kurikulum. Indikator-indikator kesejahteraanpeserta didik tersebut tampak dalam bentuk kegairahan dan kebetahannya di dalam belajar, kesenangannya berada di lingkungan sekolah, dan tetap semangat atau termotivasi untuk melaksanakan tugas-tugas dalam rangka belajar [4].

Sebagai bagian dari revolusi industri 4.0, komputer dengan jaringan internet sangat menentukan dalam memperkaya sumber pengetahuan dan keterampilan. Hal ini juga menyangkut interaksi dan kualitas pengambilan keputusan dalam menjalani kehidupan, sehingga menjadi lebih cerdas. Komputer dengan berbagai aplikasi turunannya berkontribusi menghubungkan unsur etika dengan revolusi industri sebelumnya sehingga memungkinkan terciptanya keterlibatan belajar peserta didik kedalam teknologi digital dalam bentuk komunikasi visual.

Kemampuan ini menghasilkan fungsi layanan yang pada akhirnya dapat meningkatkan kualitas hidup manusia. Komputer sebagai bagian dari teknologi informasi dan komunikasi memiliki tujuh peranan penting dalam pendidikan yakni; sumber belajar, alat bantu atau media belajar, fasilitas atau sarana belajar, standar kompetensi, pendukung administrasi, pendukung sistem manajemen, dan infrastruktur kelembagaan. Sedangkan dalam proses pembelajaran terutama di kelas, komputer memiliki tiga peranan, yakni sebagai konten pembelajaran (standar kompetensi), sebagai media pembelajaran, dan sebagai alat belajar. Istilah yang lebih sederhana adalah belajar menggunakan komputer, menggunakan komputer untuk belajar, dan belajar melalui komputer

Pembahasan

1. Komputer Merubah Budaya Belajar

Peserta didik yang telah menamatkan pendidikan diharapkan mampu mencari atau bahkan menciptakan pekerjaan sebagai mata pencahariannya. Semakin tinggi pendidikan yang ditempuh, semakin besar juga harapan memperoleh pekerjaan yang baik. Masyarakat yang telah mengenyam pendidikan dewasa ini tidak hanya harus mampu membaca, menulis dan berhitung, melainkan juga menguasai dunia digital. Tantangan inilah yang kemudian merubah budaya belajar peserta didik, dari yang berbasis manual meliputi kertas, buku cetak, papan tulis, kapur atau spidol menjadi paperless dengan serangkaian peralatan digitas seperti *smartphone*, komputer, LCD, *e-book* dan lain sebagainya.

Peranan sumber belajar erat sekali hubungannya dengan pola pembelajaran yang dilakukan. Pada kegiatan pembelajaran individual, fokusnya adalah pada peserta didik, sedang bagi tenaga pengajar memiliki peranan yang sama dengan sumber belajar lainnya. Sehingga peranan sumber belajar sangat urgen. Dalam kegiatan pembelajaran individual, peranan tenaga pengajar dalam interaksi dengan peserta didik lebih banyak berperan berperan sebagai fasilitator, pengelola bela-

jar, pengarah, pembimbing, dan penerima hasil kemajuan belajar peserta didik [2].

Pemerolehan pengetahuan dan keterampilan juga banyak didapatkan oleh peserta didik melalui internet maupun interaksi media sosial. Implikasinya dari perubahan tersebut adalah bahwa para pendidik sedang beralih dari gagasan sekolah sebagai tempat untuk mendapatkan informasi menuju pandangan bahwa sekolah merupakan tempat untuk belajar bagaimana caranya belajar. Contohnya berupa siswa yang mengerjakan laporan ekologi bukanlah hal baru dalam kurikulum sekolah, tetapi pendekatannya yang bisa dikatakan baru.

Tantangan bagi seorang guru adalah menyediakan kesempatan bagi seluruh siswa untuk menggunakan teknologi dalam cara-cara penuh makna untuk menyelesaikan tugas belajar. Ini mungkin berarti bahwa guru harus memilih piranti lunak khusus untuk individu siswa, seperti menerapkan kemampuan matematika atau untuk mencari basis data online. Sebagai seorang guru harus mampu menggunakan Komputer untuk membantu dalam proses memudahkan pembelajaran di dalam kelas. Hal yang paling sering ditemui dalam dunia belajar siswa adalah menggunakan perangkat handphone untuk mengumpulkan informasi menyangkut pengetahuan atau keterampilan, menyelesaikan tugas, atau membantu menyiapkan materi pembelajaran seperti buku petunjuk atau presentasi. Para siswa dapat mengambil data yang dikumpulkan selama pengamatan atau membantu membuat keputusan mengenai jenis pengalaman belajar yang diperlukan. Termasuk didalamnya adalah membantu meraih hasil-hasil yang diharapkan.

Komputer bisa membantu baik pengajar maupun para siswa untuk menjaga informasi mengenai pembelajarannya dan dalam memandu pembelajaran. Komputer dapat dipergunakan untuk mengatur dan menyimpan informasi sehingga bisa diperoleh kembali dengan mudah, yakni informasi mengenai masing-masing siswa dan mengenai material pengajaran yang relevan. Selanjutnya, komputer bisa menelaah kebutuhan pelajar para siswa dan menghasilkan urutan pengajaran yang optimal untuk tiap siswa.

2. Penggunaan Komputer Dalam Pembelajaran

Dalam usaha untuk memahami sifat konstruktif dari belajar, strategi pengajaran terbaru didasarkan pada melibatkan para siswa dalam belajar sedemikian rupa sehingga memungkinkan siswa mengembangkan, atau menyusun, struktur mentalnya sendiri dalam sebuah

wilayah kajian tertentu. Untuk melibatkan siswa dalam jenis belajar ini, lingkungan harus menyediakan materi yang memungkinkan siswa untuk melakukan penelusuran. Keuntungan menggunakan komputer dalam proses pembelajaran yang dilaksanakan, yaitu :

- a. Individualisasi Komputer memungkinkan para siswa mengendalikan laju dan urutan pembelajarannya, yang memberikan siswa lebih banyak kontrol atau hasil-hasil. Respon personal berkecepatan tinggi terhadap tindakan pembelajar menghasilkan laju pengetahuan yang tinggi.
- b. Kebutuhan khusus Komputer efektif untuk pembelajar khususnya siswa yang berisiko, siswa dengan latar belakang budaya beragam, dan siswa dengan ketidakmampuan. Kebutuhan khusus siswa bisa diakomodasi dan pengajaran berlangsung dengan kecepatan yang semestinya.
- c. Pemantauan kemampuan komputer menjadikan pembelajaran lebih terindividualisasi, guru bisa menyiapkan mata pembelajaran individual untuk seluruh siswa (terutama siswa normal atau istimewa) dan memantau perkembangannya.
- d. Manajemen informasi komputer bisa mencakup dasar pengetahuan yang terus tumbuh yang terkait dengan ledakan informasi. Para siswa dapat mengelola seluruh jenis informasi - teks, grafis, audio dan video. Lebih banyak informasi bisa disisihkan oleh guru dan siswa.
- e. Pengalaman multi sensorik komputer menyediakan beragam pengalaman belajar. Komputer bisa digunakan dalam berbagai strategi pengajaran dan bisa berada pada tingkat pengajaran, perbaikan atau pengayaan dasar.

Adapun keterbatasannya yaitu :

- a. Hak cipta. Mudahnya piranti lunak dan informasi digital lainnya untuk digandakan tanpa ijin telah membuat penerbit komersial dan wirausahawan swasta enggan membuat dan memasarkan piranti lunak pengajaran yang berkualitas tinggi.
- b. Ekspektasi yang tinggi. Para pengguna, baik itu para siswa maupun guru, mungkin memiliki ekspektasi yang tidak realistis pada komputer. Banyak yang menganggap komputer seperti sihir dan berharap kegiatan belajar berlangsung hanya dengan sedikit atau tanpa usaha, tetapi pada kenyataannya (dan seperti halnya dengan perangkat belajar lainnya) para guru atau siswa memperoleh keberuntungan sesuai dengan usahanya.

- c. Kompleks. Program komputer yang semakin canggih memungkinkan para guru atau siswa kesulitan untuk menggunakannya, terutama untuk proses belajar siswa, karena siswa membutuhkan kemampuan untuk menggunakan ketrampilan yang kompleks
- d. Kurangnya struktur. Para siswa yang gaya belajarnya membutuhkan panduan lebih struktur mungkin menjadi lebih frustrasi. Para siswa mungkin juga membuat keputusan yang buruk terkait dengan seberapa banyak informasi yang harus diselusuri.

Teknologi komputer menurut Abdulhak dan Darmawan, baik yang berupa perangkat keras maupun perangkat lunak, biasanya memiliki karakteristik seperti:

- a. Digunakan secara acak atau tidak berurutan, disamping secara linier
- b. Dapat digunakan sesuai dengan keinginan pembelajar, maupun menurut cara yang dirancang oleh desainer/pengembang
- c. Gagasan-gagasan biasanya diungkapkan secara abstrak dengan menggunakan kata, simbol maupun grafis
- d. Prinsip-prinsip ilmu kognitif diterapkan selama pengembangan
- e. Belajar dapat berpusat pada pembelajar dengan tingkat interaktivitas yang tinggi [1].

Pemerintah telah mengadopsi penggunaan komputer dalam bingkai kebijakan pendidikan dan kurikulum nasional. Sehingga dapat dimanfaatkan untuk pendidikan, tentunya siswa maupun guru membutuhkan keahlian baru, untuk itu diperlukan strategi implementasi dan pengembangan profesional yang komprehensif [3]. Kemampuan para guru untuk melihat dan memanfaatkan paradigma pengajaran yang berbasis komputer dewasa ini akan memberikan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna. Muara dari pembelajaran tersebut akan melahirkan pengetahuan dan keterampilan yang dikuasai oleh para siswa dengan baik. Sehingga tujuan pendidikan nasional yakni mengembangkan sumber daya manusia yang ideal dan berkarakter dapat terwujud.

Karakter sendiri memiliki esensi dan makna yang sama dengan pendidikan moral dan pendidikan akhlak. Tujuannya adalah membentuk pribadi anak, supaya menjadi manusia yang baik, warga masyarakat, dan warga negara yang baik. Oleh karena itu, hakikat dari pendidikan karakter dalam konteks pendidikan di Indonesia adalah pendidikan nilai, yakni pendidikan nilai-nilai yang bersumber dari budaya bangsa Indonesia sendiri, dalam membina kepribadian generasi

muda. Pendidikan karakter dengan berbasis computer merupakan suatu sistem penanaman nilai-nilai karakter kepada warga sekolah yang meliputi komponen pengetahuan memanfaatkan berbagai media, kesadaran atau kemauan, dan tindakan untuk melaksanakan nilai-nilai tersebut. Secara garis besar, pendidikan karakter adalah suatu usaha pengembangan dan mendidik karakter seseorang, yaitu kejiwaan, akhlak dan budi pekerti sehingga menjadi lebih baik. Karakter yang wajib dikembangkan dalam pembelajaran adalah religius, jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, bersahabat/komunikatif, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli sosial dan tanggung jawab.

Kesimpulan

Penggunaan komputer dalam meningkatkan mutu pembelajaran dapat diimplementasikan melalui penelusuran sumber pengetahuan atau keterampilan melalui jaringan internet. Komputer diarahkan untuk membantu, baik guru maupun para siswa menjaga informasi mengenai pembelajarannya, sekaligus juga memandu proses pembelajarannya. Komputer dapat mengatur dan menyimpan informasi yang bisa diperoleh kembali dengan mudah, yakni informasi mengenai masing-masing siswa dan mengenai material pengajaran yang relevan. Selanjutnya, komputer bisa menelaah kebutuhan pelajar para siswa dan menghasilkan urutan pengajaran yang optimal untuk tiap siswa. Secara tradisional, komputer dahulunya digunakan untuk memperkuat intruksi ruang kelas, namun saat ini dengan berbagai perkembangan maka komputer harus menjadi sumber belajar. Memungkinkan siswa untuk memperoleh kemudahan belajar serta mencari pengetahuan dan keterampilan yang efektif.

Daftar Pustaka

- [1] Abdulhak, I. Dan Darmawan, D. (2015). *Teknologi Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- [2] Abdullah, R. (2012). Pembelajaran berbasis pemanfaatan sumber belajar. *Jurnal Ilmiah Didaktika*, 12(2).
- [3] Fitriyadi, H. (2013). Integrasi teknologi informasi komunikasi dalam pendidikan: potensi manfaat, masyarakat berbasis pengetahuan, pendidikan nilai, strategi implementasi dan pengembangan profesional. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 21(3).

- [4] Ismaniati, C. (2010). Penggunaan teknologi informasi dan komunikasi dalam peningkatan kualitas pembelajaran. *Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta*.
- [5] Jonassen, David. 2000. *Computers as Mindtools for Schools: Engaging Critical Thinking*. Columbus, OH: Merrill.
- [6] Tilaar, H. A. R. (1998). *Beberapa agenda reformasi pendidikan nasional dalam perspektif abad 21*. IndonesiaTera.

2

PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN MENEMBANGKAN PUISI BALI KLASIK (*MUPUH*) MENGUNAKAN METODE VIDEO

Ni Luh Putu Seri Setia Dewi
Institut Hindu Dharma Negeri Denpasar

Kemajuan jaman, turut mengubah pola pikir orang Bali di dalam mempelajari budaya Bali, dalam hal ini mengkhusus pada keterampilan mupuh (menembangkan pupuh). Penulis dalam hal ini menawarkan sebuah metode pengajaran sastra menggunakan video untuk merangsang siswa lebih kreatif dalam menembangkan pupuh. Meski metode ini bukanlah hal baru dalam pembelajaran apresiasi sastra namun penulis mencoba untuk memodifikasi pembelajaran menembangkan pupuh dengan menggunakan metode video.

Menembangkan sebuah *pupuh* tidaklah seperti membaca prosa atau puisi pada umumnya, karena dikemas dengan persyaratannya yang lazim disebut dengan *pada lingsa*. *Pada lingsa* merupakan sebuah metrum (pola persajakan) atau konvensi yang merupakan suatu institusi yang mengikat konstruksi suatu *geguritan*.

Dalam pembelajaran menembangkan *pupuh* hal yang perlu diperhatikan adalah siswa, sasaran, metode dan evaluasi. Dimana tehnik awalnya kegiatan siswa menaksikan video, mendiskusikan video, dan menerapkan tehnik menembangkan *pupuh* sesuai dengan video yang sudah dipilih siswa. Siswa diajak menembangkan *pupuh* dengan membicarakan kosakata yang dianggap sukar bagi siswa. Kemudian dilanjutkan dengan membari tanda jeda pada baris-baris *pupuh* guna mengatur pernafasan. Ketika siswa menyaksikan video menembangkan *pupuh* tidak lupa mendiskusikan apa yang sudah siswa saksikan. Pada tahap pasca menembangkan *pupuh* siswa dapat menerapkan keterampilannya dengan menembangkan *pupuh* yang lain

atau dengan aspek-aspek yang dipelajari dalam *pupuh* yang ditampilkan pada video sebelumnya.

Teknik yang digunakan dalam pembelajaran membaca puisi kali ini menggunakan pendekatan structural atau disebut dengan menyimak *pupuh* terpapar. Adapun tehnik pembelajaran menembangkan *pupuh* terpapar sebagai berikut : Menyimak berulang-ulang, memberinya jeda agar *wilet* atau irama sesuai dengan *guru dingdong* dan melafalkan irama/*wilet* secara intensif.

Melalui pembelajaran menembangkan *pupuh* siswa dilatih agar mau setidaknya mempelajari warisan kebudayaan dan sastra yang sangat kental dalam kehidupan masyarakat, berlatih meningkatkan kepercayaan diri dan melatih siswa dalam melestarikan kesusastraan klasik

Pendahuluan

Mata pelajaran Bahasa Bali merupakan mata pelajaran yang menekankan pada 4 kompetensi yang harus dicapai oleh siswa diantaranya keterampilan menyimak, membaca, berbicara dan menulis. Keterampilan berbahasa yang dimaksud dalam belajar bahasa adalah mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Keterampilan menulis merupakan keterampilan tertinggi yang diperoleh seorang anak setelah mereka memperoleh ketiga keterampilan lainnya. Sebagai salah satu keterampilan produktif, menulis memiliki peran yang sangat besar dalam kehidupan terutama dalam hal pengembangan pengetahuan, budaya, pengungkapan rasa, dan karsa manusia. Kemajuan jaman, turut mengubah pola pikir orang Bali di dalam mempelajari budaya Bali, dalam hal ini mengkhusus pada keterampilan *mupuh* (menembangkan *pupuh*). Secara umum di Bali terdapat 45 jenis *pupuh*, namun yang lazim yang digunakan dalam penyusunan sebuah karya geguritan hanya 10 jenis *pupuh* yaitu *pupuh Sinom*, *Ginada*, *Mijil*, *Dandang*, *Pangkur*, *Maskumambang*, *Durma*, *Semarandana*, *Pucung* dan *Ginanti*. Kesepuluh *pupuh* tersebut masuk kedalam *sekar alit*, dan tiap-tiap *pupuh* memiliki tugas masing-masing yang oleh Tim Pelaksana Proyek Inventarisasi dan Dokumentasi Kebudayaan Nasional Bidang Bahasa dan Sastra disebut dengan watak [9].

Menurut Tinggen, masing-masing *pupuh* tersebut memiliki fungsi dan karakter (perwatakan), masing-masing fungsi dan karakter *pupuh* tersebut adalah: *Sinom* berkarakter ramah, ceria, lancar. *Ginada*

berkarakter sedih, merana, kecewa. *Dandang* berkarakter lues dan halus. *Pangkur* berkarakter mencerminkan hati memuncak dan bersungguh-sungguh. *Maskumambang* karakternya meratap, sedih, merana. *Durma* karakternya tegas, menasehati. *Semarandana* karakternya haru dan prihatin. *Mijil* karakternya melukiskan orang yang sedang dimabuk cinta. *Pucung* berkarakter untuk menggambarkan ajaran-ajaran keagamaan, dan *Ginanti* karakternya senang, cinta kasih, dan biasanya memaparkan tentang filsafat [9].

Pupuh Bali berikutnya disebut dengan metrum *macapat* yang bentuknya mirip gaya Jawa. Masing-masing stanza ditentukan jumlah barisnya, jumlah suku kata, dan huruf vokal pada akhir suku kata di setiap barisnya. Aturan tersebut tidak selalu diterapkan dengan sempurna: kadang huruf vokal *pepet* dilafalkan, kadang dihilangkan tergantung kebutuhan metrum; dan beberapa sajak yang tidak sempurna masih diperbolehkan, di mana *o* boleh bergantian dengan *a* atau *e*; sebuah suku kata *ya* kadang boleh dirubah menjadi *ia*, dan *wa* menjadi *ua* untuk mengakomodasi metrum.

Ada beberapa perbedaan antara penggunaan gaya Bali dan Jawa. Beberapa metrum *macapat* Bali tidak dikenal atau tidak digunakan di Jawa Tengah, karena asalnya dari Blambangan atau Bali sendiri. Beberapa pola metrum Jawa dimodifikasi ke dalam gaya Bali, dimana ada sebuah kecenderungan untuk pengulangan. Banyak pupuh Bali ditulis dalam satu metrum, sedangkan metrum Jawa tertentu tidak pernah diterapkan sendirian di dalam pupuh Bali, tapi hanya di dalam beberapa bagian syair saja yang berbeda metrum.

Pupuh Bali biasanya diklasifikasikan oleh bentuk metrikal: hal ini merupakan cara yang diajarkan di sekolah-sekolah. Ada beberapa keterkaitan antara metrum dengan tema, baik pada karakter pupuh dalam satu metrum, dan dalam perubahan suasana dimana terdapat beberapa bagian syair yang menggunakan metrum berbeda. Hal tersebut merupakan kecenderungan dan bukan perbedaan yang mutlak sebagaimana ada beberapa contoh cerita yang sama dibawakan dalam metrum dan versi berbeda.

Penulis dalam hal ini menawarkan sebuah metode pengajaran sastra menggunakan video untuk merangsang siswa lebih kreatif dalam menembangkan pupuh. Meski metode ini bukanlah hal baru dalam pembelajaran apresiasi sastra namun penulis mencoba untuk memodifikasi pembelajaran menembangkan pupuh dengan menggunakan metode video.

Pembahasan

1. Pembelajaran sastra klasik disekolah

Pembelajaran apresiasi sastra yang memerlukan waktu relative lama tidak dilakukan di sekolah. Disamping alasan waktu, kemampuan apresiasi sastra sebagian guru bahasa dan sastra Indonesia yang memiliki kemampuan mengapresiasi sastra sangatlah jarang. Sejalan dengan itu aktivitas-aktivitas bersastra di sekolah yang semestinya dilakukan oleh siswa pada hakikatnya jarang sekali. Aktivitas seperti membaca, memahami, mendiskusikan, dan membicarakan sastra, menonton pentas teater/drama dan khususnya dalam bermain drama, menginterpretasi makna sastra, menuliskan hasil interpretasinya mencipta sastra dan membaca puisi khususnya dianggap tidak penting oleh guru.

Setelah dipaparkan beberapa permasalahan yang ada dalam pembelajara sastra maka guru sastra khususnya guru bahasa Indonesia yang menjadi aktor utama atau pemegang kunci. Sebab, bagaimana mungkin pembelajaran sastra akan berjalan apresiatif dan menarik minat siswa untuk mencintai sastra, jika gurunya sendiri tidak memiliki rasa cinta dengan sastra. Oleh karenanya guru juga di tuntut agar sekreatif mungkin dalam mengajar.

2. Fungsi sastra dan Pembelajaran sastra klasik

Sastra memiliki peran yang sangat penting bagi siswa maupun manusia pada umumnya yakni sebagai sarana untuk memperhalus budi, meningkatkan rasa kemanusiaan dan rasa peduli pada lingkungan sosial. Selain itu sastra juga berfungsi sebagai media untuk menumbuhkan apresiasi budaya, serta sebagai media penyalur ide dan kreativitas manusia. Adapun fungsi pembelajaran sastra adalah: (1) untuk mendorong siswa dalam mengekspresikan bahasa; (2) sebagai alat simulasi; (3) sebagai media untuk memahami budaya dalam sebuah masyarakat; (4) sebagai media untuk mengembangkan kreativitas; dan (5) sebagai sarana untuk mendidik manusia.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa sastra memiliki fungsi dan manfaat yang penting bag kehidupan. Dalam proses pembealajaran, sastra dapat digunakan oleh guru sebagai alat untuk meningkatkan kepekaan siswa terhadap nilai-nilai dari kearifan dalam menghadapi kehidupan yang kompleks dan multidimensi. Dimana didalamnya termasuk realitas social, lingkungan hidup, kedamaian dan perpeahan, kejujuran dan kecurangan, cinta kasih dan

kebencian, kesalihan dan kezhaliman, serta ketuhanan dan kemanusiaan. Dengan demikian melalui pembelajaran apresiasi sastra yang apresiatif, diharapkan siswa mampu membentuk dirinya menjadi manusia yang seutuhnya yang dapat diterima eksistensinya dilingkungannya sehingga dapat hidup ditengah masyarakat dan terus berkarya demi mengisi kehidupan yang lebih bermakna.

3. Menembangkan *Pupuh*

Menembangkan sebuah *pupuh* tidaklah seperti membaca prosa atau puisi pada umumnya, karena dikemas dengan persyaratannya yang lazim disebut dengan *pada lingsa*. *Pada lingsa* merupakan sebuah metrum (pola persajakan) atau konvensi yang merupakan suatu institusi yang mengikat konstruksi suatu *geguritan*. Secara etimologi *pada lingsa* dibentuk oleh dua kata, yaitu *pada* (dari bahasa Sansekerta) yang artinya ‘kaki’ dan *lingsa* yang artinya bunyi ‘bunyi’. Lebih spesifik lagi pemaknaan mengenai *pada lingsa* menyangkut tentang: (a) jumlah baris/*palet* dalam setiap bait/*pada* yang disebut *guru gatra*, (b) jumlah suku kata/*kecap* dalam tiap baris, yang disebut *guru wilangan*, (c) jatuhnya vokal suku kata terakhir dalam tiap baris, yang disebut *lingga suara* atau *suara pematut* sebagai bunyi bahasa tak bermakna [10]. Secara sistematika pada penyajiannya dibuatkan sistem perlambangan yang meliputi: (1) lambang bentuk yang mencakup suku kata (*kecap*) yang dilambangkan dengan “ - “, baris (*palet*) yang dilambangkan dengan “ / ”, dan bait (*pada*) yang dilambangkan “ // ”. (2) lambang bunyi yang menyangkup: bunyi bahasa dengan lambang a, i, u, e, o, serta bunyi non bahasa (*dhong-dhing*) yaitu nada pada gong.

Unsur lambang merupakan suatu tanda yang mendukung unsur bentuk dalam *sastra paletan tembang*. Dalam tembang terdapat bunyi-bunyi sebagai unsur-unsurnya dan sistem bunyi-bunyi ini dapat memberikan ciri bentuk *paletan tembang* satu dengan lainnya. Dari dua dimensi *wangun* dan *pangwedat* di atas, melahirkan dua sifat unsur lambang yang khas: Lambang Bentuk dan Lambang Bunyi. Lambang bentuk adalah lambang yang menandai bentuk sastra paletan tembang. Lambang bentuk meliputi 3 bagian, yaitu:

- a. *Kecap* (suku kata) yang biasanya dilakukan sekali ujaran.
- b. *Palet* (baris) terdiri dari beberapa kecap jumlah suku kata yang disusun sedemikian rupa secara mapan dalam 1 baris.
- c. *Pada* (bait) beberapa *palet* membangun 1 *pada lingsa*.

Pada kesempatan ini hanya akan dibahas mengenai pembelajaran lima jenis *pupuh* saja yaitu *pupuh Ginada*, *pupuh Ginanti*, *pupuh Sinom*, *pupuh Maskumambang* dan *pupuh Durma*.

4. Prosedur Pembelajaran Menembangkan *Pupuh*

Dalam pembelajaran menembangkan *pupuh*, hal yang perlu diperhatikan adalah siswa, sasaran, metode dan evaluasi. Setelah persiapan pembelajaran dilakukan, dilaksanakan pembelajaran keterampilan menembangkan *pupuh* dengan menggunakan metode video. Dimana teknik awalnya kegiatan siswa menyaksikan video, mendiskusikan video, dan menerapkan teknik menembangkan *pupuh* sesuai dengan video yang sudah dipilih siswa. Penulis menggunakan metode ini agar dapat menstimulasi siswa dalam berimajinasi untuk mengembangkan dan teknik menembangkan *pupuh* dengan jenis *wilet* yang dipertontonkan dalam video.

Perlu diperhatikan oleh guru dalam memilih video yang akan digunakan agar menyesuaikan dengan tingkat kemampuan siswanya, karena variasi *wilet* dalam *pupuh* di Bali amatlah banyak dan dengan tingkat kesukaran yang berbeda-beda

Siswa diajak menembangkan *pupuh* dengan membicarakan kosakata yang dianggap sukar bagi siswa. Kemudian dilanjutkan dengan membari tanda jeda pada baris-baris *pupuh* guna mengatur pernafasan. Ketika siswa menyaksikan video menembangkan *pupuh* tidak lupa mendiskusikan apa yang sudah siswa saksikan. Pada tahap pasca menembangkan *pupuh* siswa dapat menerapkan keterampilannya dengan menembangkan *pupuh* yang lain atau dengan aspek-aspek yang dipelajari dalam *pupuh* yang ditampilkan pada video sebelumnya.

5. Teknik Pembelajaran Menembangkan *pupuh*

Teknik yang digunakan dalam pembelajaran membaca puisi kali ini menggunakan pendekatan structural atau disebut dengan menyimak *pupuh* terpapar. Dimana teknik pembelajaran menembangkan *pupuh* ini dilakukan secara berkesinambungan. Adapun tehnik pembelajaran menembangkan *pupuh* terpapar sebagai berikut :

a. Pendekatan Struktual

Sebelum melakukan pendekatan ini, siswa diharuskan untuk mencari *pupuh* yang akan ditembangkan.

b. **Menyimak berulang-ulang**

Tahap ini merupakan tahap mengenali bentuk *pupuh*, dengan menyimak berulang-ulang akan diketahui kata-kata berikut makna yang hendak disampaikan dalam *pupuh*. Tipografi *pupuh* dapat digali hingga menemukan pesan dari *pupuh* tersebut.

c. **Memberinya jeda agar wilet atau irama sesuai dengan guru dingdong**

Setelah memahami bentuknya, berilah tanda jeda agar memperoleh rima yang enak didengar saat menembangkan *pupuh* nanti. Pemberian tanda jeda bertujuan untuk mempermudah apabila akan melakukan pengambilan nada *pupuh* yang berikutnya. Dengan adanya pemenggalan tanda yang benar, irama yang dihasilkan atau dinyanyikan akan lebih baik.

d. **Melafalkan irama/wilet secara intensif**

Setelah melakukan tahapan di atas, tahapan terakhir adalah tahapan yang memerlukan waktu cukup lama untuk melafalkan kembali irama *pupuh*. Pelapalan ini membutuhkan waktu yang tidak terlalu lama, namun proses uji coba banyak terjadi di sini. Tidak cukup sekali-dua kali untuk mencari “nyawa” dari sebuah irama *pupuh* yang dipilih,. Pada awal tahap ini harus dilakukan secara serius, kemudian boleh dilakukan di sela-sela aktivitas sehari-hari, misal sambil makan.

6. Langkah-langkah dari metode *mupuh* (menembangkan *pupuh*) dengan media video

- a. Siswa mengamati cuplikan tayangan video
- b. Guru mengajak siswa untuk berdiskusi dan menjelaskan tehnik menembangkan *pupuh*
- c. Siswa dan guru menyaksikan cuplikan masing-masing video yang dipilih. Kemudian berdiskusi dan menandai kata-kata yang dianggap sulit ketika dibaca, menandai penjeadaan, mendeskripsikan gerakan yang sesuai dengan makna puisi dan memahami maksud isi puisi
- d. Guru memberikan siswa kesempatan kepada tiap siswa, untuk mencoba masing satu baris secara berkelanjutan.
- e. Guru memberikan siswa kesempatan 15 menit untuk memahami maksud dan melafalkan dari *pupuh* yang akan ditembangkan

- f. Beberapa siswa yang dianggap paling bisa dimintakan maju untuk menembangkan *pupuh* dengan menggunakan irama, volume, mimik dan kinestik sesuai dengan wilet *pupuh Ginada*
- g. Guru melakukan refleksi dengan cara memberikan kesempatan siswa bertanya jawab mengenai materi menembangkan *pupuh*
- h. Sebelum menutup kesatuan guru bersama siswa menyimpulkan dari hasil kegiatan yang dilakukan dan materi yang dipelajari hari ini

7. Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran dengan video

Menurut Ki Hajar Dewantara pendidikan adalah daya-upaya untuk memajukan pertumbuhan budi pekerti (kekuatan batin, karakter), pikiran (intelekt) dan tubuh anak untuk memajukan kehidupan anak didik selaras dengan dunianya. Dalam pendidikan diberikan tuntunan oleh pendidik kepada pertumbuhan anak didik untuk memajukan kehidupannya. Maksud pendidikan ialah menuntun segala kekuatan kodrati anak didik agar menjadi manusia dan anggota masyarakat yang mencapai keselamatan dan kebahagiaan yang setinggi-tingginya. Untuk itu pertumbuhan budi pekerti, pikiran dan tubuh anak didik dituntun menurut peranan kodrati anak didik. Lebih lanjut pendapat lain dari Ki Hajar Dewantara memberikan penjelasan tentang pendidikan itu adalah daya upaya untuk memajukan perkembangan budi pekerti (kekuatan batin), pikiran (intelekt), dan jasmani anak-anak [1].

Hal yang harus dipertimbangkan dalam menggunakan media adalah tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Oleh karena itu, tujuan pembelajaran yang berupa kompetensi dasar tertentu dalam kurikulum harus dijadikan dasar penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi empat jenis, yaitu: 1) media grafis atau media dua dimensi, 2) media tiga dimensi, 3) media proyeksi dan 4) lingkungan. Ketika seorang guru menggunakan media dalam pembelajarannya sebagai alat bantu dalam proses mengajar, harus didasarkan pada kriteria objek. Sebab penggunaan media pembelajaran tidak sekedar menampilkan program pengajaran didalam kelas, tetapi juga mempertimbangkan tujuan pembelajaran, strategi yang digunakan, termasuk bahan pembelajarannya [3].

a. Kelebihan Media Video Pembelajaran

- 1) Penggunaan media video dapat mengatasi jarak dan waktu, karena dapat didengarkan kapanpun dan dimanapun

- 2) Media video dapat didengarkan secara berulang-ulang sehingga dapat dipahami dengan sangat jelas apa yang ingin dipelajari.
- 3) Penggunaan media video akan lebih mudah diingat dan lebih lama tersimpan dalam ingatan karena diaksikan secara langsung
- 4) Penggunaan media video akan dapat meningkatkan kreativitas siswa, daya ingat siswa, serta memberikan banyak ide-ide baru bagi siswa.

b. Kelemahan Media Video Pembelajaran

- 1) biaya penggunaan media video cukup mahal mengingat sarana yang dipergunakan seperti laptop dengan segala kelengkapannya.
- 2) Penggunaan media video tidak dapat dipergunakan di berbagai tempat karena memerlukan banyak peralatan apabila menginginkan hasil yang maksimal.

Kesimpulan

Pembelajaran keterampilan berbicara merupakan salah satu kompetensi yang wajib dalam kurikulum Bahasa Bali. Melalui pembelajaran menembangkan *pupuh* siswa dilatih agar mau setidaknya mempelajari warisan kebudayaan dan sastra yang sangat kental dalam kehidupan masyarakat, berlatih meningkatkan kepercayaan diri dan melatih siswa dalam melestarikan kesusastraan klasik. Sehingga budaya tradisional kita tidak ketinggalan jaman dan lebih menarik cara penyajiannya, guru juga mengetahui bahwa prosedur dalam memilih dan memilah bahan ajar bagi siswa haruslah selektif.

Daftar Pustaka

- [1] Ahmadi, L. K. dan Amri, S. (2010). *Strategi Pembelajaran Sekolah Berstandar Internasional dan Nasional*. Jakarta: Prestasi Pustaka
- [2] Aqib, Z. (2013). *Model-Model dan Media Pembelajaran Kontektual (Inovatif)*. Bandung: Yrama Widya.
- [3] Hartoyo. (2012). *Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pembelajaran Bahasa*. Semarang: Pelita Insani
- [4] Irman, M. (2008). *Bahasa Indonesia 1 untuk SMK/MAK Semua Program Keahlian*. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.

- [5] Linda C., dkk. (2007). *Metode Praktis Pembelajaran Berbasis Multiple Intelegences*. Depok: Intuisi Press.
- [6] Sadiman, A. S. (1990). *Media Pendidikan*. Jakarta: Rajawali
- [7] Sutrisno. (2012). *Kreatif Mengembangkan Aktivitas Pembelajaran Berbasis TIK*. Jakarta: Referensi
- [8] Sardiman, A. S. dkk. (2006). *Media Pendidikan*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- [9] Tinggen (1982). *Sastra dan Ilmu Sastra Pengantar Teori Sastra*. Jakarta : Pustaka Jaya.

3

PENERAPAN PLATFORM *E-LEARNING* DALAM DUNIA PENDIDIKAN

Ni Putu Sukarmiasih

Institut Hindu Dharma Negeri Denpasar

Pendidikan merupakan elemen yang sangat penting bagi kehidupan manusia, melalui pendidikan pula seorang manusia mampu meningkatkan taraf hidupnya. Adanya kemajuan dalam ilmu pengetahuan dan teknologi merupakan hasil dari pendidikan itu sendiri. Serta teknologi telah memberi kontribusi pada dunia pendidikan di era sekarang. Dengan adanya teknologi, para pelaksana pendidikan merasa sangat terbantu dan dimudahkan dalam menyelenggarakan proses pendidikan tersebut serta para pendidik pun lebih kreatif dan inovatif dalam menjelaskan materi pembelajaran.

Tidak hanya itu dengan adanya kemajuan teknologi pula, kini telah ada pembelajaran berbasis online atau yang sering disebut dengan *e-learning*. *E-learning* bukan berarti menonaktifkan proses pembelajaran klasikal atau tatap muka dikelas, melainkan memperkuat kembali pembelajaran yang telah disampaikan dalam kelas. *E-learning* telah diterapkan pada sekolah-sekolah yang mudah dalam mengakses internet. Tidak hanya itu proses pembelajaran *e-learning* akan lebih menarik jika para pendidik menjalin kerjasama dengan pakar teknologi untuk menciptakan sebuah platform atau aplikasi yang berbasis pendidikan guna memudahkan peserta didik dalam memperoleh ilmu pengetahuan yang dapat dipertanggung jawabkan kebenarannya.

Pendahuluan

Era globalisasi dikenal dengan pesatnya kemajuan di bidang ilmu pengetahuan dan teknologi. Berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi dikarenakan semakin mahir dan kreatifnya pemikiran manusia. Semua hal ini bermanfaat untuk memudahkan kehidupan manusia kedepannya. Di era digital saat ini, semua lini kehidupan telah berbasis online. Pemanfaatan internet pun telah memasukin seluruh pelosok negeri, bahkan internet telah menjadi nadi dari sistem online tersebut. Penggunaan internet dapat kita lihat pada instansi pemerintahan, sebuah organisasi, para pembisnis atau wiraswasta dalam mengembangkan bisnisnya, personal atau pribadi, sekolah atau universitas serta lain sebagainya. Hal tersebut telah membuktikan bahwa kemajuan teknologi telah bermanfaat dan dimanfaatkan oleh para manusia saat ini. Tidak hanya itu kemajuan teknologi pun, saat ini telah dijadikan wahana untuk melaksanakan proses belajar mengajar berbasis online.

Kemajuan teknologi pun dimanfaatkan dalam dunia pendidikan. Para pakar teknologi atau pendidik dituntut melek akan kemajuan teknologi dan mengupayakan kreativitas dan inovasi dalam proses belajar mengajar. Maraknya pembelajaran berbasis online atau yang sering disebut dengan *e-learning* menjadikan seorang pendidik harus siap dan kreatif dalam menyampaikan bahan ajar lewat online. Sistem pembelajaran *e-learning* ini telah dimanfaatkan oleh beberapa sekolah khususnya di kota metropolitian. Dengan adanya sistem pembelajaran *e-learning* mampu mengupayakan sumber daya manusia yang lebih baik dan lebih keatif. Ada begitu banyak model atau bentuk pembelajaran *e-learning* seperti mobile learning, web based learning dan lain sebagainya. Semua model pembelajaran online tersebut justru memiliki kelemahan serta kelebihan dalam melaksanakan proses belajar mengajar secara online.

Salah satu bentuk penerapan *e-learning* di era digital ini seperti penciptaan aplikasi atau platform berbasis pendidikan. Dalam aplikasi ini akan menyediakan beberapa materi baik berupa *word*, *power point*, video, audio, dan lain sebaainya yang mudah diakses oleh pendiidik atau peserta didik dengan memiliki aplikasi tersebut. Hal ini merupakan tantangan bagi para pakar teknologi untuk menyiapkan satu aplikasi atau sebuah platform berbasis pendidikan, dimana hal tersebut berguna untuk memudahkan para peserta didik dan pendidik mengakses materi atau bahan ajar, serta dalam platform atau aplikasi pendidikan tersebut

seorang pendidik berhak membagikan materi ajar yang hendak disampaikan kepada peserta didik ketika proses pembelajaran berlangsung. Sehingga dengan adanya salah satu aplikasi yang berbasis pendidikan diharapkan proses pembelajaran tidak lagi monoton serta mampu menumbuhkembangkan minat belajar peserta didik kedepannya.

Pembahasan

Pendidikan merupakan elemen yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Manusia dapat dikatakan sebagai manusia seutuhnya jika memperoleh yang namanya pendidikan. Sejak seorang manusia tumbuh dalam kandungan, manusia tersebut telah mendapat pendidikan dari sang ibu dan pendidikan tersebut lebih dikembangkan ketika manusia tersebut lahir menjadi seorang anak. Hal tersebut senada dengan hakikat dari pendidikan itu sendiri yakni memanusiaikan manusia. Pernyataan diatas senada dengan Dantes menyatakan bahwa

Pendidikan adalah proses pemanusiaan manusia, dalam hal ini memiliki arti optimalisasi perkembangan harkat dan martabat manusia. Itu berarti pendidikan pada hakikatnya harus berlangsung dilingkungan masyarakat manusia, dan dalam proses itulah tranformasi budaya manusia akan terjadi dari satu generasi ke generasi berikutnya [1]. Sedangkan menurut Dewantara menyatakan bahwa pendidikan sebagai segala tuntunan pada anak yang sebagai manusia dan mampu menjadi anggota masyarakat mendapat keselamatan dan kebahagiaan. Pernyataan tersebut memiliki arti bahwa melalui pendidikanlah manusia bisa memperoleh keselamatan dan kebahagiaan [3].

Era globalisasi merupakan salah satu bukti perkembangan manusia semakin maju dengan ditemukannya sains dan teknologi oleh manusia itu sendiri demi menjawab permasalahan kehidupan yang dihadapainya. Makin majunya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mudah seorang manusia dalam melaksanakan kewajiban atau aktivitasnya sehari-hari. Hal tersebut senada dengan pendapat Sandika menyatakan bahwa dewasa ini manusia telah memasuki jaman post modern, yang dimana suatu kehidupan yang selalu bertumpu pada kemajuan dari ilmu pengetahuan dan teknologi. Tak dapat dipungkiri bahwa kemajuan IPTEK merupakan kebutuhan pokok manusia dalam melakoni setiap kehidupan, di era post modern ini manusia selalu bergantung pada kemajuan teknologi yang berkembang dengan pesat, hingga pada akhirnya manusia mendewakan

produk hasil dari kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi tersebut. Dengan demikian manusia lebih dimudahkan dalam segala sisi kehidupan [7].

Salah satu contoh dari perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yakni pemafaatan kemajuan IPTEK dalam dunia pendidikan. Pada zaman dahulu sebelum adanya teknologi yang secanggih sekarang, seorang pendidikan hanya monoton menggunakan metode ceramah dalam mengajar. Hal tersebut membuat peserta didik merasa bosan akan materi yang dijelaskan oleh sang guru. Namun revolusi industry sebagai hasil dari kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi sejak akhir abad ke-19 ikut serta memberi pengaruh pada dunia pendidikan dengan menghasilkan beberapa alat pendidikan seperti fotografi, film, computer, dan lain sebagainya [2].

Dengan adanya alat pendidikan tersebut para pendidik mulai menggunakan model-model pembelajaran yang semakin inovasi dengan menampilkan gambar, video atau film pendek dalam kelas sehingga mampu menarik perhatian peserta didik. Semakin berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi tersebut, kini telah ada pembelajaran yang berbasis online atau yang sering disebut dengan *e-learning*. Dengan demikian kemajuan teknologi sangat memberi dampak yang positif pada dunia pendidikan karena bertujuan untuk mengemas proses belajar mengajar kearah yang lebih baik, lebih menarik dan lebih efisien.

Menurut Prasajo & Riyanto menyatakan bahwa *e-learning* singkatan dari electronic learning yang berarti pembelajaran online berbasis internet atau intranet. Dengan kata lain pembelajaran berbasis online ini merupakan hasil dari teknologi yang dijumpai oleh internet, yang dimana dalam pengaplikasiannya membutuhkan sebuah media [4]. Sedangkan menurut Kamarga menyatakan bahwa *e-learning* merupakan penyampaian informasi, komunikasi pendidikan serta pelatihan dimana *e-learning* menyediakan seperangkat alat yang dapat memperkaya nilai belajar, serta memperkukuh model pembelajaran lewat pengayaan konten dan pengembangan teknologi pendidikan. Hal ini memiliki arti bahwa *e-learning* bukan menggantikan sisten pembelajaran konvensional yang biasa dilakukan dalam kelas, melainkan pembelajaran online ini memperkuat materi peserta didik lewat pengayaan dan pengembangan berbasis teknologi pendidikan [4].

Peoses pembelajaran saat ini dengan jaman dahulu sudah memiliki perbedaan yang sangat drastis, salah satunya ketika jaman dahulu proses belajar mengajar terintegrasi paga guru (*Teacher Centered Learning*) namun era sekarang proses pembelajaran menintegrasikan pada peserta didik itu sendiri (*Student Centered Learning*). Dengan perubahan pusat pembelajaran dalam kelas ini makan lahirlah empat pilah pendidikan yaitu *learning to know* (peserta didik diharapkan belajar untuk mengetahui secara mandiri), *learning to be* (peserta didik diharapkan belajar untuk menjadi insan yang lebih baik lewat proses pendidikan yang berlangsung), *learning to do* (peserta didik belajar mengerjakan sesuatu) dan *learning to life together* (peserta didik belajar hidup bersama). Itulah hal-hal yang diharpkan dari proses pendidikan tersebut.

Dengan adanya *student centered learning* tersebut, seoarnq pendidik dituntut untuk aktif serta inovatif dalam meramcang proses pembelajaran serta peserta didik diarahkan untuk menjadi insane yang mandiri dan kratif. Dalam hal ini sistem pembelajaran berbasis online atau *e-learning* sangat relevan digunakan karena dalam proses pembelajaran berbasis online ini dimana kedua belah pihak baik pendidik atau peserta didik dituntut keratif dan mandiri. Pernyataan ini senada dengan pendapat Rusman yang berpendapat bahwa pemanfaatan internet sebagai media pembelajaran mampu mengkondisikan untuk belajar secara mandiri. Peserta didik dapat dengan mandiri mengakses sumber-sumber informasi atau materi pelajaran yang terpercaya. Peserta didik dapat menganalisis kembali informasi yang diperoleh pada internet tersebut [6].

Sistem pembelajaran berbasis online akan lebih menarik lagi jika pakar teknologi bekerjasama dengan pakar pendidikan yang mampu menciptakan suatu platform digital atau aplikasi yang berbasis pendidikan. Hal ini tidak mengurangi pemanfaatan internet sebagai sumber belajar namun lebih memudahkan siswa dalam mendapatkan ilmu pengetahuan yang jelas dan dapat dipertanggung jawabkan kebenarannya. Selain itu melalui aplikasi berbasis pendidikan ini seorang pendidik mampu meng-*share* atau membagikan sebuah materi ajar lengkap dengan literature sehingga peserta didik dengan membuka aplikasi tersebut dapat membaca materi yang diberikan oleh sang pendidik.

Pernyataan tersebut sesuai dengan pendapat Nasution bahwa seorang pendidik yang telah terbantu dalam melaksanakan proses

pembelajaran dengan adanya kemajuan teknologi seperti computer harus menciptakan sebuah kerjasama pada para ahli computer guna untuk memprogram pelajaran. Hal ini memanglah tidak mudah karena membutuhkan pengetahuan yang mendalam terhadap bahan pelajaran, proses pembelajaranj perkembangan seorang anak. Hal-hal ini hanya seorang pendidik yang memiliki wewenang. Maka dari pada itu penggunaan computer yang merupakan salah satu dari hasil kemajuan teknologi menuntut pendidik untuk mempunyai kompetensi mengajar dengan menggunakan alat teknologi pendidikan di era modern ini [2].

Dengan diberlakukannya sistem pembelajaran *e-learning* terlebih pada penggunaan aplikasi atau platform yang berbasis pendidikan akan mampu mengalihkan penggunaan internet kearah yang positif atau berinternet sehat. Selain itu manfaat dari penggunaan teknologi dalam proses pendidikan yakni mampu membentuk sumber daya manusia yang berdaya saing dan kreatif baik dalam mengelola teknologi ataupun ilmu pengetahuan tersebut. Prawiradilaga menyatakan bahwa jenjang SDM selanjutnya adalah pengelola web pembelajaran, seorang pendidik yang tertarik untuk mengelola web dalam proses pembelajaran dapat membantu sekolah atau organisasi belajar dalam menerapkan *e-learning* yang benar [5].

Pembelajaran yang berbasis online atau *e-learning* mampu menciptakan komunitas online yang menawarkan implikasi menarik terhadap proses pembelajaran. Dengan adanya komunitas online membuat proses pendidikan tersebut bersifat terbuka dan bisa diakses oleh banyak orang. Brown mendefenisikan mengenai pembelajaran sosial merupakan pemahaman seseorang terhadap konten sosial yang terfokus pada interaksi dasar mengenai masalah atau tindakan. Beberapa hal keuntungan dalam menggunakan pembelajaran sosial yakni pembelajaran bersifat aktif, dinamis, yang nenuntut peserta didik pada arah komunikasi yang baik [9].

Sekolah sudah seharusnya secara bertahap mengimplementasikan kurikulum dengan berbasiskan teknologi. Implementasi kurikulum berbasis teknologi tentu menemui berbagai macam hambatan, sebab belum semua sekolah memiliki dana secara khusus untuk memenuhi segala peralatan yang dibutuhkan. Sarana infrastruktur yang menunjang teknologi, mau tidak mau sifatnya menyesuaikan dana yang telah ada dan difungsikan menyesuaikan kebutuhan [8].

Kesimpulan

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting dalam kehidupan manusia, melalui pendidikan seorang manusia mampu menjalani dan menciptakan segala sesuatu untuk hidupnya. Era globalisasi ini yang ditandai dengan perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan, telah membantu dunia pendidikan dalam mengemas proses pendidikan menuju kearah yang lebih baik. Dengan pemanfaatan internet membuat para pelaksana pendidikan menjadi jauh merasa dipermudah. Salah satu dari perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan yaitu dengan adanya sistem pembelajaran online atau *e-learning*.

Sistem pembelajaran ini bukan berarti meniadakan sistem belajar klasikal atau tatap muka di kelas melainkan pembelajaran *e-learning* memperkuat pengayaan pada peserta didik dan mengembangkan pembelajaran teknologi pendidikan. Banyaknya situs yang dapat dijadikan wahana dalam peruses pembelajaran *e-learning* tersebut.

Salah satunya dengan diciptakan platform atau aplikasi yang berbasis pendidikan guna memudahkan peserta didik dan pendidik melakukan interaksi dalam membagikan materi pembelajaran. Sistem pembelajaran ini juga memberi semangat baru kepada para pendidik dan peserta didik untuk jauh lebih kreatif, inovatif dan mandiri. Demi terciptanya beberapa platform atau aplikasi yang berbasis pendidikan hendaknya para pakar pendidikan menjalin kerjasama yang baik dengan pakar teknologi sehingga mutu pendidikan bangsa Indonesia jauh lebih baik, berdaya saing tinggi dan diharapkan semua masyarakat mampu menggunakan teknologi kearah yang baik pula.

Daftar Pustaka

- [1] Dantes, N. (2014). *Landasan Pendidikan, Tinjauan dari Dimensi Makropedagogis*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- [2] Nasution. (2010). *Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- [3] Pidarta, M. (2013). *Landasan Kependidikan Stimulus Ilmu Pendidikan Bercorak Indonesia*. Jakarta: Rineka Cipta
- [4] Prasajo, Lantip & Riyanto. (2011). *Teknologi Informasi Pendidikan*. Yogyakarta: Gava Media
- [5] Prawiradilaga, D. S., dkk. (2013). *Mozaik Teknologi Pendidikan E-learning Edisi Pertama*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- [6] Rusman. (2012). *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Raja Grafindo Persada

- [7] Sandika, I K. (2011). *Pendidikan Menurut Veda Shadana Spiritual bagi Generasi Muda*. Denpasar: Pustaka Bali Post
- [8] Sudarsana, I. K. (2018). Optimalisasi Penggunaan Teknologi Dalam Implementasi Kurikulum Di Sekolah (Persepektif Teori Konstruktivisme). *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(1), 8-15.
- [9] Sjafriani, R. (2011). *Pendidikan Global Menggunakan Teknologi untuk Memperkenalkan Dunia Global kepada Para Siswa*. Jakarta: PT. Indeks

4

TEKNOLOGI PENDIDIKAN SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN

I Ketut Resna

Institut Hindu Dharma Negeri Denpasar

Teknologi merupakan alat yang membantu pekerjaan manusia dan membuat pekerjaan menjadi mudah dan efisien. Peran teknologi membantu segala aspek kehidupan. Baik dalam sektor industri, pertanian dan pendidikan. Dengan pemanfaatan teknologi tersebut masih banyak yang belum paham mengenai pemanfaatan teknologi dalam pendidikan. Adapun permasalahan yang diangkat dalam artikel ini adalah, Apakah yang dimaksud dengan Teknologi Pendidikan, Apakah yang dimaksud media pembelajaran dan bagaimana pemanfaatan teknologi pendidikan sebagai media pembelajaran.

Adapun hasilnya adalah teknologi pendidikan merupakan pengembangan, penerapan dan penilaian sistem-sistem, teknik dan alat bantu untuk memperbaiki dan meningkatkan proses belajar siswa agar hasil belajar dapat terwujud dan sesuai pada kurikulum Pendidikan yang berlaku. Media pembelajaran merupakan sesuatu yang bersifat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemauan audio (siswa) untuk mendorong terjadinya proses belajar sehingga dapat mencapai tujuan Pendidikan secara efektif dan sesuai pada perkembangan zaman yang sekarang. Pemanfaatan teknologi pendidikan sebagai media pembelajaran meliputi pembuatan slide, film, proyektor, *tape recorder*.

Pendahuluan

Teknologi merupakan alat yang membantu pekerjaan manusia dan membuat pekerjaan menjadi mudah dan efisien dalam menggunakan tenaga. Teknologi juga dimanfaatkan dalam bidang

pengetahuan dan ilmu pengetahuan. Teknologi juga memasuki dunia kehidupan manusia diberbagai sektor kehidupan. Baik dalam sektor pertanian dalam meningkatkan hasil produksi ataupun memudahkan proses Bertani. Dunia pendidikan juga tidak lepas dari Teknologi dalam proses meningkatkan efektivitas pembelajaran yang efektif. Terutama dalam sektor pengajaran guru harus bisa menyesuaikan perkembangan teknologi Pendidikan agar pengajaran bisa sesuai terhadap perkembangan zaman. Dalam dunia Pendidikan teknologi juga harus dikembangkan dengan baik guna terwujudnya kehidupan bangsa yang cerdas sesuai tertuang dalam UUD 1945.

Bangsa yang cerdas adalah yang masyarakatnya berkualitas. Untuk memiliki masyarakat yang berkualitas berakar pada Pendidikan yang berkualitas. Karena pada hakekatnya untuk mengembangkan potensi sumber daya manusia yang berkualitas tergantung pada Pendidikan yang mampu mengembangkan manusia tersebut untuk berdaya guna untuk dirinya, masyarakat bangsa dan negara.

Proses Pendidikan akan efektif dan efisien apabila didukung oleh sumber daya manusianya yang mampu memanfaatkan teknologi Pendidikan. Dalam proses pembelajaran yang mampu menghasilkan output yang berkualitas tentunya banyak yang faktor salah satunya proses pembelajaran terhadap peserta didik, dimana guru bisa memanfaatkan teknologi Pendidikan sebagai media pembelajaran yang mampu meningkatkan efektivitas dan hasil belajar yang sesuai pada nilai-nilai Panca Sila. Banyak fenomena yang terjadi belakangan ini. Pemanfaatan teknologi Pendidikan oleh guru atau instansi sekolah belum bisa memanfaatkan teknologi Pendidikan sebagai media pembelajaran secara optimal. Hal ini menyebabkan penulis tertarik untuk menulis makalah ini untuk meneliti pemanfaatan teknologi Pendidikan sebagai media pembelajaran dalam membentuk peserta didik yang mampu mengembangkan keterampilan, berilmu dan mampu mengembangkan potensi dirinya agar berguna untuk dirinya bangsa dan negara.

Pembahasan

1. Teknologi Pendidikan

Kalau dilihat dari asal kata teknologi berasal dari kata “*textere*” (bahasa Latin) yang artinya “*to weave or construct*”, menenun atau membangun. Begitupula dalam bahasa Yunani teknologi berasal dari kata “*technologia*” yang menurut Webster Dictionary berarti

systematic treatment atau penanganan sesuatu secara sistematis dan sesuai pada kaidahnya. Selain itu Teknologi merupakan art, skill dan science yang berarti keahlian, keterampilan, dan ilmu yang digunakan oleh manusia untuk dimanfaatkan membantu manusia berkreativitas. Sedangkan menurut Menurut Wabster, bahwa *art* adalah ketrampilan (*skill*) yang diperoleh melalui pengalaman studi dan observasi. Dengan demikian teknologi merupakan suatu proses untuk membangun keahlian yang tertata dan secara sistematis yang diperoleh melalui pengalaman, studi, dan observasi [1].

Teknologi dapat dijadikan alat untuk pemanfaatan pengetahuan dan ilmu pengetahuan. Dalam Salisbury mengungkapkan bahwa teknologi merupakan penerapan ilmu atau pengetahuan yang terorganisir secara sistematis untuk penyelesaian tugas-tugas secara praktis. Praktik penggunaan teknologi akan meningkatkan nilai tambah terhadap produk yang diproduksi, ilmu pengetahuan Teknologi seringkali oleh masyarakat diartikan sebagai alat elektronik atau mesin [1].

Dalam UU No.20 tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional, Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Menurut Kamus Bahasa Indonesia, Pendidikan berasal dari kata "didik", Lalu kata ini mendapat awalan kata "me" sehingga menjadi "mendidik" artinya memelihara dan memberi latihan mengarahkan peserta didik. Dalam memelihara dan memberi latihan diperlukan adanya ajaran, tuntutan dan pimpinan mengenai akhlak dan kecerdasan pikiran. Pendidikan adalah suatu proses untuk memanusiakan manusia sehingga membuat manusia mempunyai kehidupan berbudaya [2]. Jadi Teknologi Pendidikan Merupakan pengembangan, penerapan dan penilaian sistem-sistem, teknik dan alat Bantu untuk memperbaiki dan meningkatkan proses belajar siswa agar hasil belajar dapat terwujud dan sesuai pada kurikulum Pendidikan yang berlaku.

2. Media Pembelajaran

Menurut Sadiman dkk, secara umum media pendidikan mempunyai kegunaan yang pertama memperjelas penyajian pesan agar

tidak terlalu bersifat verbalitas, kedua mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera, ketiga penggunaan media secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif peserta didik, dan keempat sifat yang unik pada peserta didik ditambahkan dengan lingkungan dan pengalaman [3].

Jika kita lihat Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang mengandung makna ‘tengah’, perantara atau pengantara. sedangkan dalam kamus Bahasa Indonesia media artinya alat, sarana atau terletak diantara dua pihak. menurut para ahli:

- a. Gerlach dan Ely (1972) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap pada dirinya sendiri dan memberikan pengaruh pada orang lain.
- b. Fleming mengatkan bahwa media yang sering diganti dengan mediator yaitu penyebab atau alat yang turut campur tangan dalam dua pihak dan mendamaikannya
- c. Heinich, Molenda, dan Russel (1990) diungkapkan bahwa media is a channel of communication.
- d. AECT (*Association for Education and Communication Technology*) mendefinisikan media yaitu segala bentuk yang dipergunakan untuk suatu proses penyaluran informasi
- e. *Educations Association* mendefenisikan sebagai benda yang dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrumen yang dipergunakan dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar dapat mempengaruhi efektifitas sebagai program *instructional*.

Dari definisi-definisi tersebut dapat ditarik kesimpulannya bahwa pengertian media pembelajaran merupakan sesuatu yang bersifat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemauan audio (siswa) untuk mendorong terjadinya proses belajar sehingga dapat mencapai tujuan Pendidikan secara efektif dan sesuai pada perkembangan zaman yang sekarang.

3. Pemanfaatan Teknologi Pendidikan sebagai Media Pembelajaran

Dalam proses pengajaran diperlukan media untuk memudahkan peserta didik menerima materi yang disampaikan oleh gurunya. Media pembelajaran selalu menyesuaikan pada bahan ajar yang diberikan oleh

gurunya. Peserta didik juga bisa secara aktif membawa media pembelajaran. perkembangan dewasa ini antara guru dan peserta didik secara bersama-sama menemukan dan memecahkan masalah yang diperoleh. Dengan demikian perkembangan zaman tidak membatasi siswa untuk membuka kreativitas dirinya dalam mengimplementasikan perkembangan teknologi yang semakin canggih. beberapa teknologi Pendidikan yang diterapkan oleh guru ataupun peserta didik untuk dijadikan media pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a. Papan tulis merupakan media yang sangat sederhana yang digunakan untuk menyederhanakan permasalahan yang kompleks diuraikan di papan tulis menjadi sederhana. Biasanya peserta didik tidak mampu memahami materi yang disampaikan maka guru bisa menguraikan satu persatu dipapan tulis. selain itu papan tulis juga bisa dijadikan bahan evaluasi oleh guru untuk menguji peserta didik untuk menguraikan materi atau hasil pemahaman peserta didik untuk diuraikan didepan. Media ini masih sangat sederhana.
- b. *Bulletin Board* dan *Display* data media yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan bahan ajar dan guru menyampaikan data-data yang terkait pada materi yang akan diajarkan.
- c. Gambar dan Ilustrasi *Photography* merupakan media empiris yang digunakan oleh guru untuk meningkatkan pemahaman peserta didik. Selain itu media ini juga bisa digunakan oleh peserta didik sebagai bukti empiris dalam mengerjakan tugas atau membawa suatu problema yang terjadi dan dicarikan solusi pada proses pembelajaran.
- d. Slide dan Film adalah media yang sering digunakan untuk presentasi oleh guru maupun peserta didik untuk memaparkan tugas.
- e. Tv bisa dijadikan media pembelajaran mencari data-data dan permasalahan yang terhangat
- f. Peta dan Globe media yang digunakan pemahaman terhadap geografis letak suatu daerah, kota, negara dan geografis lainnya.
- g. Overhead projector media digunakan menyampaikan hasil atau bahan ajar.
- h. Tape Recorder adalah media yang digunakan merekam hasil pembelajaran sehingga guru tidak lagi mengulang-ngulang salah satu pemanfaatan media ini pada belajar *Dharmagita*, media ini sangat membantu meningkatkan hasil belajar *Dharmagita*.

Kesimpulan

Teknologi Pendidikan Merupakan pengembangan, penerapan dan penilaian sistem-sistem, teknik dan alat Bantu untuk memperbaiki dan meningkatkan proses belajar siswa agar hasil belajar dapat terwujud dan sesuai pada kurikulum Pendidikan yang berlaku. Media pembelajaran merupakan sesuatu yang bersifat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemauan audio (siswa) untuk mendorong terjadinya proses belajar sehingga dapat mencapai tujuan Pendidikan secara efektif dan sesuai pada perkembangan zaman yang sekarang. Adapun manfaat teknologi Pendidikan sebagai media Pendidikan adalah memudahkan peserta didik untuk memahami materi atau permasalahan yang diberikan oleh gurunya.

Daftar Pustaka

- [1] Arsyad, Azhar. 2006. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT.Rajagrafindo Persada.
- [2] Pidarta, Made. 1997. *Landasan Kependidikan*. Yakarta: Rineka Cipta
- [3] Sadiman, Arief S. dkk. 2010. *Media Pendidikan: pengertian pengembangan dan pemanfaatannya*. Jakarta.: Rajawali Pres.

5

MEDIA CETAK (KORAN) DALAM MATERI PELAJARAN SAD RIPU

Ida Ayu Made Putri Arini
Sekolah Dasar Multi-Q Badung

Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dari isi pelajaran. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.

Media pembelajaran ada banyak jenisnya diantaranya media cetakan. Media cetakan meliputi bahan-bahan yang disiapkan di atas kertas untuk pengajaran dan informasi. Disamping buku teks dan buku ajar, termasuk pula lembaran penuntun berupa daftar cek tentang langkah-langkah yang harus diikuti ketika mengoperasikan sesuatu peralatan atau memelihara peralatan. Materi pembelajaran berbasis cetakan yang paling umum dikenal adalah buku teks, buku penuntun, jurnal, majalah dan lembaran lepas. Salah satu media yang termasuk ke dalam media cetak adalah koran/surat kabar harian. Surat Kabar Harian, terbit dalam setiap hari, isinya berupa informasi terkini (berita) yang topiknya bisa berupa even politik, kriminalitas, olahraga, tajuk rencana, cuaca.

Bahan belajar merupakan suatu unsur belajar yang penting mendapat perhatian guru. dengan bahan itu, para siswa dapat mempelajari hal-hal yang diperlukan dalam upaya mencapai tujuan belajar. Karena itu, penentuan bahan belajar mesti berdasarkan tujuan yang hendak di capai, dalam hal ini adalah hasil-hasil yang diharapkan, misalnya berupa pengetahuan, keterampilan, keterampilan, sikap, dan pengalaman lainnya. Dalam hal ini topic kriminalitas dimanfaatkan sebagai salah satu media pelajaran yang digunakan di dalam bahan ajar Sad Ripu.

Kehadiran media tidak saja membantu pengajar dalam menyampaikan materi ajarnya, tetapi memberikan nilai tambah pada kegiatan pembelajaran. Dalam hal ini Koran yang berisi tentang tindakan-tindakan kriminalitas bisa bermanfaat untuk dijadikan media menemukan sebuah contoh dikehidupan nyata tentang pengaruh-pengaruh sad ripu yang menguasai manusia, diterapkan di dalam pembelajaran kontekstual serta dapat bermanfaat untuk menumbuhkan minat dan motivasi belajar siswa khususnya belajar agama Hindu.

Pendahuluan

Pendidikan adalah hal yang sangat dibutuhkan oleh setiap insan sebagai salah satu modal agar dapat berhasil dan meraih kesuksesan dalam kehidupannya. Sebagai usaha sadar, proses pendidikan dilakukan secara terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat serta tuntutan perkembangan zaman [4].

Sebagai seorang pendidik, sangat perlu memahami perkembangan peserta didik, perkembangan peserta didik tersebut meliputi perkembangan fisik, perkembangan sosio-emosional, dan bermuara pada perkembangan intelektual. Dalam pembelajaran tentunya ada komponen-komponen yang berkaitan dengan proses pembelajaran yang terdiri dari tujuan pendidikan, peserta didik, pendidik, bahan atau materi pelajaran, pendekatan dan metode, media atau alat, sumber belajar dan evaluasi. Semua komponen tersebut dalam dalam sistem pembelajaran saling berhubungan dan saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan pengajaran dapat terselenggara secara lancar efisien dan efektif berkat adanya interaksi yang positif, konstruktif, dan produktif antara berbagai komponen yang terkandung di dalam sistem pengajaran tersebut.

Media pembelajaran tidak bisa dipisahkan di dalam proses pembelajaran karena pemakaian media pembelajaran dalam proses dapat membangkitkan keinginan, minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pembelajara tentu saja tidak lepas dari tujuan dan bahan ajar yang akan diajarkan kepada

siswa. Bahan ajar merupakan materi yang diajarkan kepada siswa. Tentu saja materi yang disampaikan kepada siswa sangat sulit dipahami jika tanpa bantuan sebuah media pembelajaran khususnya di dalam pembelajaran pendidikan agama Hindu dan Budi Pekerti dalam materi Sad Ripu. Untuk memudahkan peserta didik menerima materi yang disampaikan media cetak koran digunakan sebagai sebuah media pembelajaran yang bersifat nyata karena di dalam koran terdapat tindakan-tindakan seperti kriminalitas yang memang benar terjadi serta koran sangat bermanfaat untuk memudahkan pendidik di dalam menyampaikan materi ajar kepada peserta didik.

Pembahasan

1. Pembelajaran

Dalam suatu proses belajar mengajar, dua unsur yang sangat penting adalah metode mengajar dan media pembelajaran. Kedua aspek ini saling berkaitan. Pemilihan salah satu metode mengajar tertentu akan mempengaruhi jenis media pembelajaran yang sesuai, meskipun masih ada berbagai aspek lain yang harus diperhatikan dalam memilih media, antara lain tujuan pembelajaran, jenis tugas dan respon yang diharapkan siswa kuasai setelah pembelajaran berlangsung. Media berasal dari bahasa latin yang secara harfiah berarti tengah perantara atau pengantar. Istilah media berasal dari bahasa Latin yang merupakan bentuk jamak dari "medium" yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Makna umumnya adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi kepada penerima informasi. Istilah media ini sangat populer dalam bidang komunikasi. Proses belajar mengajar pada dasarnya juga merupakan proses komunikasi, sehingga media yang digunakan dalam pembelajaran disebut media pembelajaran [4].

Pemerolehan pengetahuan dan keterampilan, perubahan-perubahan sikap dan perilaku dapat terjadi karena interaksi antara pengalaman baru dengan pengalaman yang pernah dialami sebelumnya. Menurut Bruner ada tingkatan utama modus belajar, yaitu pengalaman langsung (*ecactive*), pengalaman piktorial/gambar (*iconic*), dan pengalaman abstrak (*symbolic*) [1].

Hamalik mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap

siswa. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran [3].

Berdasarkan pemaparan di atas dapat disimpulkan media pembelajaran adalah suatu alat yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan pesan kepada peserta didik di dalam pembelajaran agar peserta didik mampu memahami informasi yang diberikan oleh guru dengan tujuan membangkitkan keinginan, motivasi, minat belajar sehingga dapat merangsang siswa lebih aktif di dalam pembelajaran dan informasi yang diberikan oleh guru dapat dengan mudah dipahami oleh siswa.

2. Bahan Ajar

Unsur-unsur yang terkait dalam proses belajar terdiri dari (1) motivasi siswa, (2) bahan ajar, (3) alat bantu belajar, (4) suasana belajar, (5) kondisi subjek yang belajar. Kelima unsur inilah yang bersifat dinamis itu, yang sering berubah, menguat atau melemah dan yang mempengaruhi proses belajar tersebut.

Jika mata pelajaran di dalam kelas dihubungkan dengan kehidupan pribadi siswa dan minatnya, maka proses belajar biasanya lebih melibatkan dan memotivasi siswa. Karena itu guru hendaknya memilih topik pelajaran yang populer bagi para siswa, agar mereka secara aktif berpartisipasi dalam kegiatan belajar. Karena itu guru perlu sewaktu-waktu mengubah pelajaran yang diberikannya untuk mengakomodasikan minat dan daerah keterlibatan pribadi siswa.

Bahan belajar merupakan suatu unsur belajar yang penting mendapat perhatian guru. Dalam silabus dan GBPP telah dirumuskan secara rinci materi belajar yang ditentukan untuk dipelajari oleh siswa, berupa topik-topik inti, topik buku inti, serta uraian deskripsi dan bahan kajian lainnya. Rincian yang lebih lebih terurai terdapat dalam buku sumber/sumber rujukan [3]. Pada Buku Pelajaran Pendidikan agama Hindu dan Budi Pekerti pada siswa kelas VIII Kurikulum 2013 terdapat bahan ajar *Sad Ripu* yang berisi tentang Pengertian *Sad Ripu*, Bagian-bagian *Sad Ripu*, contoh perilaku *Sad Ripu* dan Dampak Perilaku *Sad Ripu* [5].

Sehubungan dengan pemaparan di atas dalam proses pembelajaran terdapat unsur-unsur yang terkait di dalamnya salah satunya bahan ajar yang digolongkan ke dalam bentuk buku inti yaitu buku Pelajaran Pendidikan agama Hindu dan Budi Pekerti siswa kelas VIII dalam materi *sad ripu* yang membahas tentang *sad ripu*, bagian-bagian *sad ripu*, contoh perilaku *sad ripu* dan dampak perilaku *sad ripu*.

3. Manfaat Media Cetak (Koran) dalam Bahan Ajar Sad Ripu

Dalam proses pembelajaran media memiliki kontribusi dalam meningkatkan mutu dan kualitas pengajaran. Kehadiran media tidak saja membantu pengajar dalam menyampaikan materi ajarnya, tetapi memberikan nilai tambah pada kegiatan pembelajaran. Selain itu Kemp, Heinich *et al.* melihat kontribusi media dalam proses pembelajaran secara lebih global ditinjau dari kondisi berlangsungnya proses pembelajaran adalah proses pembelajaran yang bergantung pada kehadiran pengajar, proses pembelajaran tanpa kehadiran pengajar, pendidikan jarak jauh, pendidikan khusus [4].

Dampak positif dari penggunaan media sebagai bagian dari integral pembelajaran di kelas atau sebagai cara utama pembelajaran langsung adalah penyampaian pelajaran menjadi lebih baku, pembelajaran bisa lebih menarik, pembelajaran menjadi lebih interaktif, lama waktu pembelajaran yang diperlukan dapat dipersingkat, kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan, pembelajaran dapat diberikan kapan dan di mana diinginkan, sikap positif siswa terhadap apa yang mereka pelajari dan terhadap proses belajar dapat ditingkatkan. Peran guru dapat berubah kea arah yang lebih positif [1].

Sehubungan dengan pemaparan tentang manfaat media pembelajaran dapat disimpulkan adapun manfaat media berbasis cetakan yaitu koran dalam pembelajaran pendidikan agama Hindu dan Budi Pekerti yaitu:

- a. Pembelajaran pendidikan agama Hindu dan Budi Pekerti cenderung sulit dipahami karena bersifat abstrak dengan bantuan media tersebut siswa dapat secara langsung memahami hahl-hal yang terjadi di lingkungan sekitarnya dalam hubungannya dengan materi *sad ripu* yang diajarkan oleh guru (pembelajaran kontekstual)
- b. Dalam penyampaian materi pelajaran *sad ripu* guru bisa menugaskan kepada peserta didik untuk mencari contoh-contoh perilaku seseorang yang dipengaruhi oleh *sad ripu* dan ditugaskan untuk membuat mading

Kesimpulan

Media pembelajaran adalah suatu alat yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan pesan kepada peserta didik di dalam pembelajaran agar peserta didik mampu memahami informasi yang diberikan oleh guru dengan tujuan membangkitkan keinginan, motivasi, minat belajar sehingga dapat merangsang siswa lebih aktif.

Koran merupakan salah satu jenis media pembelajaran yang digolongkan ke dalam media berbasis cetakan yang di dalamnya terdapat berita. Dalam hal ini koran digunakan sebagai komponen instruksional di dalam pembelajaran. Dalam proses pembelajaran terdapat unsur-unsur yang terkait di dalamnya salah satunya bahan ajar yang digolongkan ke dalam bentuk buku inti yaitu buku Pelajaran Pendidikan agama Hindu dan Budi Pekerti siswa kelas VIII dalam materi *sad ripu* yang membahas tentang *sad ripu*, bagian-bagian *sad ripu*, contoh perilaku *sad ripu* dan dampak perilaku *sad ripu*.

Manfaat media berbasis cetakan yaitu koran dalam pembelajaran pendidikan agama Hindu dan Budi Pekerti yaitu: Jika mata pelajaran di dalam kelas dihubungkan dengan kehidupan pribadi siswa dan minatnya, maka proses belajar biasanya lebih melibatkan dan memotivasi siswa. Dalam hal ini koran yang berisi tentang tindakan-tindakan kriminalitas bisa bermanfaat untuk dijadikan media menemukan sebuah contoh di kehidupan nyata tentang pengaruh-pengaruh *sad ripu*.

Daftar Pustaka

- [1] Arsyad, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- [2] Falahudian, I. (2014). Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran. *Jurnal Lingkar Widya Swara*. 1(4). Hlm. 104-117.
- [3] Hamalik, O. (2013). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- [4] Hidayat, S. (2013). *Teori dan Prinsip Pendidikan*. Tangerang: Pustaka Mandiri.
- [5] Sujana, I M. dkk. (2014). *Buku Siswa Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti Kelas VIII*. Jakarta: Kemdikbud



PENGGUNAAN MEDIA BERBASIS AUDIO-VISUAL PADA PROSES PEMBELAJARAN DI KELAS

Ni Wayan Restiti
SMP Pratiwi Dewata Denpasar

Belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya. Proses belajar itu terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya. Oleh karena itu, belajar dapat terjadi kapan saja dan dimana saja. Salah satu pertanda bahwa seseorang itu telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku pada diri orang itu yang mungkin disebabkan oleh terjadinya perubahan pada tingkat pengetahuan, keterampilan atau sikapnya. Apabila proses belajar itu diselenggarakan secara formal di sekolah-sekolah, tidak lain dimaksudkan untuk mengarahkan perubahan pada diri siswa secara terencana, baik dalam aspek pengetahuan, keterampilan, maupun sikap. Interaksi yang terjadi selama proses belajar tersebut dipengaruhi oleh lingkungannya, antara lain terdiri atas murid, guru, petugas perpustakaan, kepala sekolah, bahan atau materi pelajaran (buku, modul, selebaran, majalah, rekaman video atau audio, dan yang sejenisnya).

Media audio dan audio-visual merupakan bentuk media pembelajaran yang murah dan terjangkau. Sekali kita membeli tape dan peralatan seperti tape recorder, hampir tidak diperlukan lagi biaya tambahan karena tape dapat dihapus setelah digunakan dan pesan baru dapat direkam kembali. Disamping itu, tersedia pula materi audio yang dapat digunakan dan dapat disesuaikan dengan tingkat kemampuan siswa. Audio dapat menampilkan pesan yang memotivasi. Audio *tape recorder* juga dapat dibawa kemana-mana, dan karena *tape recorder* dapat menggunakan baterai maka dapat digunakan dilapangan dan tempat-tempat yang tak terjangkau oleh listrik.

Pendahuluan

Belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya. Proses belajar itu terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya. Oleh karena itu, belajar dapat terjadi kapan saja dan dimana saja. Salah satu pertanda bahwa seseorang itu telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku pada diri orang itu yang mungkin disebabkan oleh terjadinya perubahan pada tingkat pengetahuan, keterampilan atau sikapnya.

Apabila proses belajar itu diselenggarakan secara formal di sekolah-sekolah, tidak lain dimaksudkan untuk mengarahkan perubahan pada diri siswa secara terencana, baik dalam aspek pengetahuan, keterampilan, maupun sikap. Interaksi yang terjadi selama proses belajar tersebut dipengaruhi oleh lingkungannya, antara lain terdiri atas murid, guru, petugas perpustakaan, kepala sekolah, bahan atau materi pelajaran (buku, modul, selebaran, majalah, rekaman video atau audio, dan yang sejenisnya).

Perluasan konsep tentang media, dimana teknologi bukan sekedar benda, alat, bahan atau perkakas, tetapi tersimpulkan pula sikap, perbuatan, organisasi dan manajemen yang berhubungan dengan peranan ilmu [1]. Salah satu media pembelajaran adalah bahwa media mengandung dan membawa pesan atau informasi kepada penerima yaitu siswa. Sebagaimana media dapat mengolah pesan dan respons siswa sehingga media itu sering disebut media interaktif. Pesan dan informasi yang dibawa oleh media bisa berupa pesan yang sederhana dan bisa pula pesan yang sangat kompleks. Alat peraga ialah alat-alat yang digunakan guru yang berfungsi membantu guru dalam proses pengajarannya dan membantu peserta didik dalam proses pembelajaran.

Pembahasan

Dalam proses belajar mengajar dapat mengakibatkan keinginan dan minat yang baru, mengakibatkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu. Live & Lentz mengemukakan empat fungsi media pembelajaran khususnya media visual merupakan inti yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pembelajaran [2].

1. Radio dan Tape

Penggunaan media audio dalam pembelajari dibatasi hanya oleh imajinasi guru dan siswa. Media audio dapat digunakan dalam semua fase pembelajaran mulai dari pengantar atau pembukaan ketika memepkenalkan topic bahasan sampai kepada evaluasi hasil belajar siswa. Penggunaan audia sangat mendukung sistem pemebelajaran tuntas (*materly learning*). Siswa yang belajar lamban dapat diputar kemabali dan menguasai bagian- bagaian yang belum dikuasainya. Bahan-bahan pelajaran yang telah direkam telah banyak tersedia untuk bebbagai bidnag ilmu. Misalnya, rekaman suara berbagai jenis alat musik dapat digunakan untuk bercerita kepada anak- anak, bermain, melakonkan cerita, nyanyian dan lain- lain.

Guru merencanakan dna menyiapkan diri sebelum menyajikan materi. Salah satu cara memepersiapkan diri sebelumnya adalah dengan memeriksa dan mencobakan materi itu, membuat catatan tentang hal- hal penting yang tercakup dalam materi audio itu dan menentukan apa yang akan digunakan untuk mebangkitkan minat, perhatian, dan motifasi siswa, bagaimana yang aklan menjadi bahan utama diskusi dan yang mana dijadikan penilaian pemahaman siswa. Tuntun siswa untuk menjalani pengalaman mendengar dengan waktu yang tepat atau dengan sedikit penundaan antara pengantar dan mulainya proses mendengar. Dorong siswa untuk mendengarkan siswa dengan tenang, pusatkan perhatian pada materi audio, mendengarkan dengan pikiran terbuka dan dengan kemauan dan dengan sadar menghubungkan apa yang didengar dengan pertanyaan-pertanyaan yang dibahas sebelum program ini dimulai.

Akhirnya kegunaan media audio yang harus dipertimbangkan dalam pemebelajaran bahasa asing. Siswa dapat mendengarkan rekaman suara penutur asli bahasa asing yang dipelajarinya untuk dijadikan model dalam laihan pengucapan laporan buku dapat disajikan dalam bentuk rekaman untuk didengar dikelas.

2. Kombinasi slide dan suara

Gabungan slide (film bingkai) dengan tape audio adalah jenis sistem multimedia yang paling mudah diproduksi. Sistem multimedia ini seba guna mudah digunakan dna cukup efektif untuk pelajaran kelompok atau pelajaran perseorangan dan belajar mandiri. Jika didesain dengan baik sistem multimedia gabungan slide dan suara dapat membawa dampak yang dramatis dan tentu saja dapat meningkatkan hasil belajar.

Media pembelajaran gabungan slide dan tape dapat digunakan berbagai lokasi dan untuk berbagai tujuan pembelajaran yang melibatkan gambar guna menginformasikan atau mendorong lahirnya respons emosional. Tayangan satu atau seperangkat gambar bisa disertai satu narasi yang sesuai sebagai pengantar dan pembelajaran pendahuluan dari satu unit pembelajaran. Keefektifan penyajian pelajaran melalui multimedia seperti ini memerlukan perhatian khusus kepada faktor-faktor seperti:

- a. Gunakan bidang penayangan dilayar untuk tujuan-tujuan tertentu untuk menyampaikan pesan materi pembelajaran. Satu gambar yang ditayangkan tetap diproyeksikan ke layar selama diperlukan atau ingin visual itu mendapatkan penekanan dan siswa dapat memahami pesan yang terkandung dalam visual itu.
- b. Pilih slide yang berkualitas baik menurut teknis dan estetis.
- c. Pilih music yang dapat menyentuh untuk penyajian, dan juga perhatikan jangan sampai music mengatasi narasi.
- d. Gunakan efek suara asli untuk memberikan bayangan realisme dalam penyajian.
- e. Jangan terlalu banyak narasi, biarkan gambar-gambar yang menyajikan informasi atau pesan-pesan.

Kesimpulan

Media audio dan audio-visual merupakan bentuk media pembelajaran yang murah dan terjangkau. Sekali kita membeli tape dan peralatan seperti *tape recorder*, hampir tidak diperlukan lagi biaya tambahan karena tape dapat dihapus setelah digunakan dan pesan baru dapat direkam kembali. Disamping itu, tersedia pula materi audio yang dapat digunakan dan dapat disesuaikan dengan tingkat kemampuan siswa. Audio dapat menampilkan pesan yang memotivasi. *Audio tape recorder* juga dapat dibawa kemana-mana, dan karena *tape recorder* dapat menggunakan baterai maka dapat digunakan dilapangan dan tempat-tempat yang tak terjangkau oleh listrik.

Daftar Pustaka

- [1] Achsin. (1986). *Media Pendidikan dalam kegiatan Belajar Mengajar*. Ujung pandang: Penerbit IKIP Ujung Pandan
- [2] Arsyad, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- [3] Hamalik, O. (2013). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara.



APAKAH TEKNOLOGI BAIK ATAU BURUK?

I Wayan Suryawan

Institut Hindu Dharma Negeri Denpasar

Kemajuan teknologi atau pun perkembangan teknologi adalah sesuatu yang tidak bisa kita hindari dalam kehidupan ini. Teknologi dapat membantu manusia untuk melakukan hal dengan lebih baik, contohnya dengan komputer kita dapat mengerjakan tugas dengan lebih mudah dan dengan hasil tugas yang lebih baik, dengan internet kita dapat mengakses banyak informasi yang kita inginkan dengan cepat dan mudah sehingga kita dapat memanfaatkan waktu untuk hal lain dalam hidup kita. Lalu, apakah teknologi itu baik atau buruk ?.

Teknologi tidak bisa baik dan teknologi tidak bisa buruk. Teknologi adalah sebuah alat yang digunakan manusia untuk keluar dari masalah yang dihadapinya. Kita tidak bisa mengatakan bahwa teknologi itu baik atau pun buruk. Teknologi bisa dikatakan baik jika teknologi tersebut dapat meringankan beban yang dimiliki manusia dan teknologi akan menjadi hal yang buruk jika teknologi tersebut digunakan untuk merugikan umat manusia, salah satu contoh adalah tenaga nuklir yang digunakan Amerika Serikat untuk membuat bom atom dan menghancurkan Kota Hiroshima dan Nagasaki di Jepang agar dapat mengakhiri Perang Dunia II.

Pendahuluan

Ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang terus, bahkan dewasa ini berlangsung dengan pesat. Perkembangan itu bukan hanya dalam hitungan tahun, bulan, atau hari, melainkan dengan hitungan jam, menit ataupun detik. Pengaruhnya meluas diberbagai bidang kehidupan dan tidak hanya menyentuh segelintir orang. Perkembangan teknologi kini sudah mampu menyentuh di setiap kalangan baik itu orang dewasa,

remaja, bahkan anak-anak balita sekalipun telah terbiasa dengan perkembangan teknologi.

Tidak dapat dipungkiri jika teknologi memberi pengaruh besar dalam kehidupan dewasa ini. Berbagai macam kemudahan dapat kita akses kapan pun dan dimana pun. Seakan teknologi tidak hanya menjadi sebuah pelengkap dalam kehidupan pada zaman sekarang, namun teknologi adalah syarat penting dalam menjalani hidup. Seperti itulah kira-kira gambaran bagaimana teknologi dan perkembangannya sangat dibutuhkan oleh umat manusia.

Kemajuan teknologi atau pun perkembangan teknologi adalah sesuatu yang tidak bisa kita hindari dalam kehidupan ini, karena kemajuan teknologi akan berjalan sejajar dan sesuai dengan kemajuan ilmu pengetahuan. Setiap inovasi dan ide-ide baru diciptakan untuk memberikan manfaat positif bagi kehidupan manusia. Namun demikian, walaupun pada awalnya teknologi diciptakan untuk menghasilkan manfaat positif, bagi manusia di sisi lain juga juga memungkinkan digunakan untuk hal negatif. Teknologi sudah menjadi syarat penting dalam kehidupan yang terus berjalan, mengalir dan berkembang dengan cepat sehingga seluruh sendi-sendi kehidupan manusia modern telah tergantung kepada teknologi. Dengan teknologi manusia semakin mudah dan cepat dalam memenuhi kebutuhan hidupnya.

Teknologi dapat membantu manusia untuk melakukan hal dengan lebih baik, Namun di sisi lain teknologi juga dapat menimbulkan dampak buruk bagi manusia. Teknologi telah menimbulkan ketergantungan yang besar bagi manusia. Pada saat ini, apakah manusia dapat hidup tanpa adanya listrik? Apakah manusia sanggup untuk pergi dari satu tempat menuju tempat lain tanpa transportasi modern atau hanya dengan berjalan kaki? Tentu saja tidak. Kita memang telah berkembang di satu sisi, namun pada saat yang bersamaan kita juga mengalami kemerosotan di sisi lain

Pembahasan

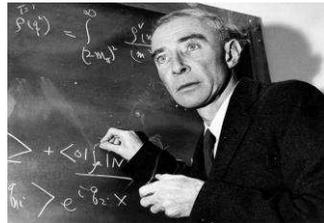
Pada dasarnya teknologi sudah digunakan sejak manusia ada. Dan teknologi berkembang karena akal manusia itu sendiri. Saat manusia menemukan suatu masalah maka manusia akan menggunakan akalnya untuk keluar dari masalah tersebut. Teknologi dan perkembangannya terjadi akibat adanya akal manusia tersebut yang ingin keluar dari suatu masalah dan kemudian menemukan cara untuk keluar dari masalah tersebut.

Pada suatu sisi, perkembangan teknologi yang begitu mengagumkan itu membawa dampak yang sangat luar biasa bagi umat manusia. Pekerjaan-pekerjaan yang dulunya memerlukan kekuatan fisik yang sangat besar, saat ini digantikan oleh perangkat mesin yang serba otomatis. Dan begitu juga ditemukan formulasi-formulasi baru untuk komputer yang seakan dapat menggeser kemampuan otak manusia dalam berbagai bidang ilmu dan aktivitas-aktivitas manusia. Ringkas kata kemajuan teknologi yang telah dicapai sekarang benar-benar telah diakui dan dirasakan memberikan banyak kemudahan dan kenyamanan bagi kehidupan umat manusia.

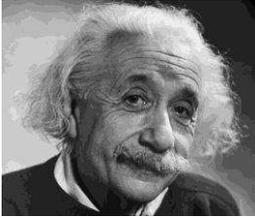
Sumbangan dari perkembangan teknologi terhadap peradaban dan kesejahteraan manusia tidaklah dapat dipungkiri. Namun manusia tidak bisa pula menipu diri sendiri akan kenyataan bahwa perkembangan teknologi mendatangkan malapetaka dan kesengsaraan bagi manusia. Hal ini menjadi sangat menarik untuk diketahui, apakah teknologi itu baik atau buruk?.

Beberapa orang akan berpikiran bahwa teknologi dan perkembangannya baik untuk manusia, dan sangat baik untuk masa depan kita. Akan tetapi jika kita kembali ke tahun 1945, kita akan melihat betapa kelamnya dampak dari perkembangan teknologi. Tepat pada tanggal 6 Agustus 1945 dan 9 Agustus 1945 kota Hiroshima dan Nagasaki di Jepang diratakan oleh militer Amerika Serikat dengan menggunakan bom nuklir. Untuk membuat bom nuklir ini Amerika Serikat mengumpulkan ilmuwan-ilmuan ternama dari AS dan mendatangkan ilmuwan-ilmuan dari luar negaranya demi mewujudkan proyek bom nuklir ini.

Ilmuwan-ilmuan terkenal yang terlibat dalam pembuatan bom nuklir ini, sebut saja Julius Robert Oppenheimer, Enrico Fermi, Edward Teller, Niels Bohr, Felix Bloch, James Franck, dan Albert Einstein. Dan masih banyak lagi ilmuwan yang terlibat dalam pembuatan bom nuklir pertama di AS namun yang tersebut diatas adalah yang memegang peranan penting dalam proyek bom tersebut.



J. Robert Oppenheimer

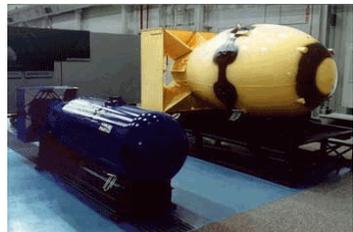


Albert Einstein

Pada tanggal 2 Agustus 1939 Albert Einstein melayangkan sepucuk surat kepada Presiden AS, Franklin D. Roosevelt, yang isinya menyatakan bahwa AS harus terlebih dahulu menciptakan bom atom sebelum didahului Jerman. dan pada tanggal 19 Oktober 1939, presiden AS menandatangani dokumen pengesahan pengembangan senjata nuklir. Berselang beberapa hari kemudian, AS membentuk “Komite Pengembangan Senjata Atom” yang diberi kode S-11. Pada tahun 1942, rencana pengembangan bom atom AS secara resmi dimulai. Ini dikarenakan pada tanggal 7 Desember 1941 Jepang sukses dalam penyerangannya terhadap Pearl Harbour, sehingga mendesak Pemerintah Amerika Serikat untuk mempercepat terciptanya bom atom. Karena berkantor pusat di wilayah Manhattan, maka proyek tersebut diberi nama “*Manhattan Project*” secara resmi pemerintah Amerika Serikat menamainya Manhattan Engineering District. Ditahun yang sama juga dibangun pusat uji coba nuklir di padang pasir yang luas tak bertepi di New Mexico, dan diberi nama Laboratorium Los Alamos.

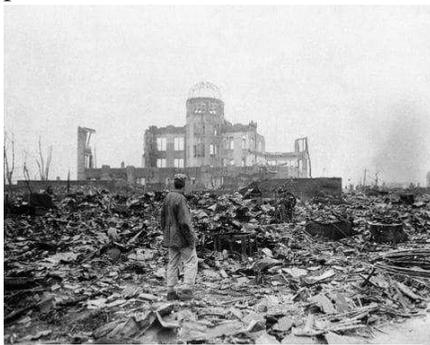
Proyek ini melibatkan lebih dari 30 tempat riset dan produksi yang berbeda, Proyek Manhattan sebagian besar proyeknya dilaksanakan di tiga tempat saintifik rahasia yaitu : Hanford, Washington, Los Alamos, New Mexico, dan Oak Ridge, Tennessee. Meskipun proyek ini dirancang dan dikembangkan oleh Amerika Serikat, ada beberapa Negara yang ikut membantu dalam proyek pengembangan tenaga nuklir ini yaitu Britania Raya dan Kanada. Setidaknya proyek ini mengerjakan lebih dari 130.000 pekerja sampai tahun 1945.

Hasil dari proyek ini sangat memuaskan, terbukti dari diresmikan pada tahun 1942 sampai dengan 1945, dengan kurun waktu yang tidak begitu lama proyek ini telah berhasil menyelesaikan tiga bom nuklir yang masing-masing diberi kode Big Boy, Little Boy, dan Fat Man. Di tahun yang sama pada tanggal 16 Juli 1945



Little Boy & Fat Man

dilakukan uji coba untuk mengetahui tingkat keberhasilan yang dapat dicapai dalam proyek tersebut, bom nuklir pertama yang diberi kode Big Boy diledakkan di Alamogordo, New Mexico. Ini adalah satu-satunya bom nuklir yang tidak memakan korban manusia. Pada musim semi 1945, pasukan militer AS berhasil menguasai Jerman dan mendapati bahwa riset yang dilakukan oleh Jerman baru sebatas laboratorium riset semata dan belum memasuki proses pembuatan senjata nuklir. Einstein yang menderngar hal ini langsung mengirimkan surat kepada Gedung Putih untuk tidak menggunakan bom atom pada saat perang. Tujuh ilmuwan ternama AS juga mengirim surat kepada Presiden AS agar mengurungkan niatnya untuk menggunakan bom atom pada Perang Dunia II tersebut. Namun, pihak militer AS bersikeras untuk tetap menggunakan bom atom agar Perang Dunia yang terjadi cepat terselesaikan dan mencegah lebih banyak lagi pasukan militer AS yang gugur di medan peperangan. Amerika Serikat memberikan ultimatum kepada Jepang yang didukung oleh Inggris dan Soviet. Jepang menolak dan memilih untuk tetap menggempur pertahanan AS secara membabi buta.



*Kota Hirosima yang hancur
oleh bom atom*

Penolakan ultimatum oleh Jepang ternyata berbuntut pada kerugian yang lebih besar, pada tanggal 6 Agustus 1945, pesawat Enola Gay menjatuhkan bom atom pertama yang digunakan dalam perang sepanjang sejarah peperangan manusia (Little Boy) di atas Kota Hirosima. Bom pertama di Kota Hirosima ini menewaskan lebih dari 1.950 orang dan menyebabkan lebih dari 200.000 orang luka-luka dan terjangkit kanker akibat dari paparan radiasi nuklir. Berselang tiga hari, yaitu pada tanggal 9 Agustus 1945, pesawat bomber B-29 menjatuhkan bom atom kedua (Fat Man) di atas Kota Nagasaki, yang menyebabkan 40.000 jiwa warga Kota Nagasaki tewas di tempat. Total jumlah korban tewas mencapai 140.000 jiwa. Dan pada 15 Agustus 1945, Kaisar Jepang Hirohito menyatakan Jepang menyerah tanpa syarat, dan menjadi momentum berakhirnya Perang Dunia II.

Setelah berita pengeboman Kota Hiroshima dan Nagasaki tersebar, beberapa ilmuwan yang tergabung di Manhattan Project diselimuti oleh duka. Bahkan Einstein menyesali perbuatannya dalam mengembangkan senjata pemusnah yang sangat menyeramkan. Dan Oppenheimer sendiri mengaku bahwa apa yang diperbuatnya adalah kesalahan fatal, ia mengakui bahwa tangannya berlumuran darah dan menjadi seorang pembunuh di dunia ini. Bahkan beberapa tahun kemudian Oppenheimer menjadi orang yang menentang penggunaan senjata nuklir dalam peperangan.

Pada tahun 1950, ketika AS mengumumkan akan mengembangkan senjata nuklir yang berkekuatan lebih dahsyat lagi, pilot pesawat pemantau cuaca pada saat pengeboman Hiroshima, Mayor Claude E. Chabert, bahkan melakukan bunuh diri untuk menyatakan sikap protesnya. Begitu juga dengan Kapten Kermit Beahan, pilot yang menjatuhkan bom atom di atas Kota Nagasaki, sebelum meninggal dunia ia menyuarakan isi hatinya: “Semoga akulah orang terakhir di dunia ini yang menjatuhkan bom atom”.

Begitu besarnya dampak yang ditimbulkan oleh bom nuklir membuat ilmuwan-ilmuan yang tergabung di Manhattan Project kembali melakukan riset untuk memanfaatkan tenaga nuklir untuk rakyat sipil. Barulah di tahun 1950 tenaga nuklir dimanfaatkan sebagai pembangkit tenaga listrik dan diperuntukan untuk warga sipil. Dan sampai saat ini energi nuklir menyumbang 16% dari total kebutuhan energi listrik dunia yang hanya tersebar di 30 negara besar seperti Amerika Serikat, Perancis, Korea Selatan, Kanada, Jerman, Rusia, Ukraina, Inggris, dan masih banyak lagi. Semua ini berkat kegigihan yang ditunjukkan oleh pemimpin Manhattan Project yaitu J. Robert Oppenheimer yang semenjak pengeboman Kota Hiroshima dan Nagasaki selalu berupaya untuk menggunkan tenaga nuklir tersebut agar tidak membahayakan umat manusia dan dapat membantu manusia kearah yang lebih baik bukan sebagai penghancur dunia

Dari pemaparan diatas, teknologi dan perkembangannya sangat memungkinkan semua hal tersebut untuk terjadi. Jika kita kembali ke pertanyaan awal, apakah teknologi itu baik atau buruk ?

Teknologi tidak bisa baik dan teknologi tidak bisa buruk. Teknologi hanyalah sebuah alat. Alat baik atau buruk itu tergantung siapa yang menggunakannya. Seperti pisau akan baik digunakan jika untuk memotong makanan, dan pisau akan buruk jika digunakan untuk melukai seseorang. Apakah itu berarti pisau buruk ? Tidak. Baik dan

buruknya pisau tergantung dari siapa yang menggunakan dan digunakan untuk apa. Hal yang sama juga kita bisa sematkan pada teknologi.

Teknologi adalah sebuah alat yang digunakan manusia untuk keluar dari masalah yang dihadapinya. Kita tidak bisa katakana bahwa teknologi itu baik atau pun buruk. Teknologi bisa dikatakan baik jika teknologi tersebut dapat meringankan beban yang dimiliki manusia dan teknologi akan menjadi hal yang buruk jika teknologi tersebut digunakan untuk merugikan umat manusia, salah satu contoh adalah tenaga nuklir. Dalam pengembangannya tenaga nuklir memang menjadi salah satu energi yang sangat mematikan. Dengan hancurnya Kota Hiroshima dan Nagasaki di Jepang, nuklir dianggap sangat berbahaya karena memiliki daya ledak yang sangat besar. Dan tidak sampai disitu setelah ledakan pun nuklir masih sangat berbahaya karena radiasi yang timbulkan oleh nuklir tidak kalah berbahayanya dengan ledakannya. Orang yang telah terkena radiasi nuklir dipastikan mengidap penyakit kanker, dan yang terkena langsung oleh nuklir akan dipastikan cacat secara fisik. Jika yang terkena radiasi nuklir adalah wanita yang sedang mengandung, kandungannya akan memiliki masalah.

Begitu besarnya dampak yang ditimbulkan oleh nuklir membuat beberapa ilmuan menjadi takut dan resah jika tenaga nuklir hanya digunakan sebagai alat perang. Maka dari itu, setelah Perang Dunia II para ilmuan tersebut mulai mengembangkan tenaga nuklir agar mampu digunakan kearah yang lebih baik. Maka tercetuslah gagasan untuk menggunakan tenaga nuklir sebagai pembangkit tenaga listrik.

Dari pemaparan diatas bisa dilihat bahwa kita tidak bisa menyematkan predikat baik atau buruk pada sebuah teknologi atau pun perkembangan yang telah dialami oleh teknologi tersebut. Semua itu tergantung pada manusia yang menggunakan teknologi tersebut. Manusia memiliki dua peranan yang harus dilakoni dalam kehidupannya, yaitu manusia sebagai makhluk individu yang memiliki sifat egois, ambisius dan tidak pernah puas dan manusia sebagai makhluk sosial yang menuntut untuk bisa berbagi dan saling tolong menolong. Dari kedua sifat manusia yang saling bertolak belakang muncul teknologi yang memungkinkan manusia untuk mewujudkan keinginan mereka menjadi seorang yang individual atau menjadi seorang yang memiliki jiwa sosial.

Pada masa ini dikenal dengan masa runtuhnya berbagai wacana besar. Kerusakan sistem sosial yang terus berkembang kepada keakcauan sistem yang telah membuktikan keberhasilannya menjadi

penguasa jaman, saat ini terus mengalami guncangan hebat semenjak kritik pedas dari berbagai kalangan akibat efek samping yang mengerikan sehingga terjadinya kerusakan lingkungan.

Cara berfikir yang memandang bahwa masa sebelumnya yaitu abad pertengahan, sebagai massa yang lebih baik juga tidak bisa dibenarkan. Jika berpikir secara bijak, lebih baik kita memandang fase – fase peradaban manusia ini sebagai sebuah pelajaran, khususnya untuk membangun peradaban baru pengganti modernisme.

Kesimpulan

Penggunaan teknologi pada saat ini memang bisa dikatakan sudah menyentuh setiap manusia, baik orang dewasa, remaja, maupun anak-anak balita. Kemajuan dan perkembangan teknologi telah menjamah setiap kegiatan dan aktivitas sehari-hari manusia di seluruh dunia. Pekerjaan yang dulunya memerlukan tenaga yang besar saat ini telah tergantikan oleh mesin-mesin canggih yang telah dilengkapi dengan peralatan yang serba otomatis. Kegiatan manusia sangat dibantu dengan adanya perkembangan teknologi. Namun jika dilihat lebih mendalam teknologi tidak hanya membantu kita dalam menyelesaikan tugas-tugas dalam kehidupan dan membantu menyelesaikan masalah. Disisi lain teknologi juga telah melemahkan kita.

Berbagai macam kelebihan teknologi telah mampu membantu umat manusia, akan tetapi teknologi juga membawakan malapetaka yang sanga menyeramkan bagi umat manusia. Salah satu contoh dari begitu dahsyatnya teknologi adalah luluh lantahnya Kota Hiroshima dan Nagasaki di Jepang. Dua kota tersebut hancur dengan kurun waktu beberapa menit dengan menggunakan bom atom. Bom tersebut dikembangkan oleh ilmuan-ilmuan ternama Amerika Serikat. Nuklir menjadi senjata pemusnah paling kejam pada Perang Dunia II. Apakah teknologi masih bisa dikatakan baik atau buruk ?

Teknologi tidak bisa baik atau pun buruk. Teknologi hanyalah sebuah alat. Alat baik atau buruk ditentukan oleh manusia yang menggunakannya. Teknologi adalah sebuah alat yang digunakan manusia untuk keluar dari masalah yang dihadapinya. Kita tidak bisa katakana bahwa teknologi itu baik atau pun buruk. Teknologi bisa dikatakan baik jika teknologi tersebut dapat meringankan beban yang dimiliki manusia dan teknologi akan menjadi hal yang buruk jika teknologi tersebut digunakan untuk merugikan umat manusia.

Manusia memiliki dua peranan yang harus dilakoni dalam kehidupannya, yaitu manusia sebagai makhluk individu yang memiliki sifat egois, ambisius dan tidak pernah puas dan manusia sebagai makhluk sosial yang menuntut untuk bisa berbagi dan saling tolong menolong. Dari kedua sifat manusia yang saling bertolak belakang muncul teknologi yang memungkinkan manusia untuk mewujudkan keinginan mereka menjadi seorang yang individual atau menjadi seorang yang memiliki jiwa sosial.

Daftar Pustaka

- [1] Bates, A. W., & Poole, G. (2003). *Effective Teaching with Technology in Higher Education: Foundations for Success*. Jossey-Bass, An Imprint of Wiley. 10475 Crosspoint Blvd, Indianapolis, IN 46256.
- [2] MM, M. M. (2003). Paper Sumber: Judul: User Acceptance of Information Technology: Toward A Unified View. *MIS quarterly*, 27(3), 425-478.
- [3] Smaldino, S. E., Lowther, D. L., & Russell, J. D. (2014). *Instructional technology & media for learning: teknologi pembelajaran dan media untuk belajar*. Prenada Media.



PENDIDIKAN BERBASIS IT DAN ETIKANYA

Tonni Limbong

Universitas Katolik Santo Thomas Medan

Proses pembelajaran maya terjadi pada kelas maya (*virtual classroom*) dan atau sekolah maya (*virtual school*) yang berada dalam *cyberspace* (dunia *cyber*) melalui jaringan internet saat ini semakin disenangi baik oleh guru atau murid. Penggunaan IT dalam pembelajaran saat ini semakin banyak juga yang melanggar aturan dan terjerat hukum bahkan. Dengan banyaknya penggunaan internet dan IT dalam pembelajaran sudah bisa dipastikan akan makin sering berurusan dengan etika atau UU ITE, ini juga bisa menjadi penghalang bagi murid dan guru dalam penggunaannya, maka sangat diperlukan pengetahuan tentang penggunaan IT yang benar atau etika agar murid dan guru menggunakan komputer bisa dengan nyaman. Sehingga optimalisasi penggunaan IT dalam mendukung pembelajaran tercipta dan bisa dengan *enjoy* menggunakannya.

Pendahuluan

Teknologi Informasi atau TI sebagai sebuah model sistem pembelajaran menggunakan komputer telah menawarkan beragam bentuk pemanfaatan dalam sistem pembelajaran misalnya *Computer Assisted Instruction* (CAI), *Computer Managed Learning* (CML), dan *Computer Mediated Communication* (CMC). Bentuk pemanfaatan TI yang mutakhir dalam pembelajaran adalah proses pembelajaran maya atau yang dikenal dengan istilah *virtual learning*. Proses pembelajaran maya terjadi pada kelas maya (*virtual classroom*) dan atau sekolah maya (*virtual school*) yang berada dalam *cyberspace* (dunia *cyber*) melalui jaringan internet. Proses pembelajaran maya berintikan keterpisahan ruang dan waktu antara siswa dan tenaga pengajar, serta sistem belajar terbuka yang berintikan akses yang terbuka dan

kebebasan memilih ragam sumber belajar serta alur proses belajar oleh siswa. Pembelajaran maya yang memanfaatkan the *world wide web* (WWW) yang pada prinsipnya melayani apa yang diinginkan setiap elemen pendidikan (dalam beragam bentuk), di tempat yang diinginkannya, pada saat yang diinginkannya [5].

Dengan demikian, siswa dapat memperoleh bahan ajar yang sudah dirancang dalam paket-paket pembelajaran yang tersedia dalam situs maya. Biasanya bahan ajar disediakan dalam bentuk multimedia terpadu, dan kemungkinan untuk mencetak bagian-bagian tertentu pada printer seseorang. Siswa dapat mempelajari bahan ajar tersebut sendiri, tanpa bantuan belajar apapun atau dari siapapun. Jika diperlukan, siswa dapat memperoleh bantuan belajar dalam bentuk interaksi yang difasilitasi oleh komputer, yaitu belajar berbantuan komputer (*computer assisted learning*, atau *interactive web pages*), belajar berbantuan tenaga pengajar secara *synchronous* (dalam titik waktu yang sama), maupun *asynchronous* (dalam titik waktu yang berbeda), dan atau belajar berbantuan sumber belajar lain seperti teman dan pakar melalui surat elektronik (e-mail), diskusi (chat-room), perpustakaan (melalui kunjungan ke situs-situs basis informasi yang ada dalam jaringan internet).

Di samping itu, siswa juga memiliki catatan-catatan pribadi dalam note-book. Penilaian hasil belajar siswa (*web-based evaluation*) juga dapat dilakukan secara terbuka melalui komputer, kapan saja siswa merasa siap untuk dinilai (atau *embedded/terintegrasi* dalam virtual course). Ketika berinteraksi atau berkomunikasi dengan dunia maya memang tidak ada batasan ruang dan waktu. Meskipun demikian, sebaiknya juga harus diperhatikan bagaimana etika yang baik [6]. Dalam beretika ada beberapa teori yang melandasinya, teori yang melandasi beretika tersebut antara lain:

1. **Utilitarisme** : Utilis berarti "bermanfaat". Menurut teori ini suatu perbuatan adalah baik jika membawa manfaat, tapi manfaat itu harus menyangkut bukan saja satu dua orang melainkan masyarakat secara keseluruhan.
2. **Deontolog** : Istilah "deontologi" ini berasal dari kata Yunani *deon* yang berarti kewajiban. Perbuatan tidak pernah menjadi baik karena hasilnya baik, melainkan hanya karena wajib dilakukan. Perbuatan tidak dihalalkan karena tujuannya. Tujuan yang baik tidak menjadikan perbuatan itu baik, tidak boleh melakukan sesuatu yang jahat supaya dihasilkan sesuatu yang baik.

3. **Teori Hak** : Sebenarnya teori hak merupakan suatu aspek dari teori deontologi, karena hak berkaitan dengan kewajiban.
4. **Teori Keutamaan** : Teori ini adalah teori keutamaan (virtue) yang memandang sikap atau akhlak seseorang. Tidak ditanyakan apakah suatu perbuatan tertentu adil, atau jujur, atau murah hati, melainkan: apakah orang itu bersikap adil, jujur, murah hati, dan sebagainya [7].



Gambar 1. IT dan Internet

Dunia Maya atau yang sering disebut dengan Media Maya atau internet adalah salah satu media atau dunia virtual yang sengaja dibuat untuk mempermudah pekerjaan manusia atau interaksi antara satu orang dengan orang lainnya yang berada di tempat yang berbeda [4]. Dengan tingkat kebutuhan yang beragam, sehingga Internet lebih cenderung disebut dengan Dunia Maya atau *Cyber World*, dengan fungsi yang beragam antara lain :

1. Menghubungkan orang dengan komputer, contohnya; *Remote connections* untuk pengecekan terhadap sekian banyak servers (belasan) yang tersebar di beberapa tempat (kota dan negara).
2. Menghubungkan komputer dengan komputer, contohnya; *Remote connections* terhadap setiap PC yang terhubung dengan jaringan LAN di *network* tertentu.
3. Menghubungkan orang dengan bank, contohnya; *Internet Banking* dsb.



Gambar 2. Komunikasi dalam Internet

Etika berasal dari bahasa latin, Etica yang berarti falsafah moral dan merupakan pedoman cara hidup yang benar dilihat dari sudut pandang budaya, susila dan agama. Etika berasal dari bahasa Yunani yaitu Ethos yang berarti kebiasaan, watak [8]. Etika memiliki banyak makna antara lain :

1. Makna pertama: semangat khas kelompok tertentu, misalnya ethos kerja, kode etik kelompok profesi.
2. Makna kedua: norma-norma yang dianut oleh kelompok, golongan masyarakat tertentu mengenai perbuatan yang baik-benar.
3. Makna ketiga: studi tentang prinsip-prinsip perilaku yang baik dan benar sebagai falsafat moral. Etika sebagai refleksi kritis dan rasional tentang norma-norma yang terwujud dalam perilaku hidup manusia.

Etika juga memiliki pengertian arti yang berbeda-beda jika dilihat dari sudut pandang pengguna yang berbeda dari istilah itu. Bagi ahli falsafah, etika adalah ilmu atau kajian formal tentang moralitas. Moralitas adalah ha-hal yang menyangkut moral, dan moral adalah sistem tentang motivasi, perilaku dan perbuatan manusia yang dianggap baik atau buruk [4].

1. **Bagi sosiolog**, etika adalah adat, kebiasaan dan perilaku orang-orang dari lingkungan budaya tertentu. Bagi praktisi profesional termasuk dokter dan tenaga kesehatan lainnya etika berarti kewajiban dan tanggung jawab memenuhi harapan profesi dan masyarakat, serta bertindak dengan cara-cara yang profesional.
2. **Bagi eksekutif puncak**, etika seharusnya berarti kewajiban dan tanggung jawab khusus terhadap anggota, nasabah dan klien lain, terhadap organisasi dan staff, terhadap diri sendiri dan profesi, terhadap pemerintah dan pada tingkat akhir walaupun tidak langsung terhadap masyarakat.

3. **Bagi asosiasi profesi**, etika adalah kesepakatan bersama dan pedoman untuk diterapkan dan dipatuhi semua anggota asosiasi tentang apa yang dinilai baik dan buruk dalam pelaksanaan dan pelayanan profesi itu.

Pembahasan

1. Hubungan Etika Dengan Dunia Maya

Etika di Internet dikenal dengan istilah Netiquette (Network Etiquette), yaitu semacam tatakrama dalam menggunakan Internet. Etika, lebih erat kaitannya dengan kepribadian masing-masing. Jadi tak semua pengguna Internet mentaati aturan tersebut. Di bawah ini ada beberapa etika yang dapat diterapkan secara umum antara lain [3]:

- a. **Kesan Pertama di Tangan Anda**, Di dunia nyata banyak yang mengutamakan penampilan untuk mendapatkan kesan terbaik. Di Internet, editor tulisan Anda adalah Anda sendiri, Tangan anda akan menghasilkan tulisan yang memberikan kesan pada orang lain. Tulisan yang ringkas, jelas, tetapi menggunakan tata bahasa yang benar akan lebih dihargai daripada tulisan yang asal ketik. Pengetahuan dasar tata bahasa akan menjadi modal ber-internet.
- b. **Hindari Penggunaan Huruf Kapital**, Menggunakan huruf kapital (*uppercase*) tidak dilarang. Tetapi jika berlebihan, misalnya sampai satu alinea, apalagi diimbui dengan tanda seru, orang akan malas membacanya. Huruf kapital juga seringkali dianalogikan pada suasana orang yang sedang emosi, marah, atau berteriak-teriak. Jadi, gunakan huruf kapital hanya untuk penegasan pada kata tersebut.
- c. **Memberi Judul dengan Jelas**, Ketika mengirim sebuah email, Anda harus memberikan judul pada email tersebut. Seperti halnya tulisan pada koran atau majalah, judul harus menggambarkan isi tulisan. Judul inilah yang pertama kali dilihat oleh penerima email. Judul “Mau Bertanya”, “Tanggapan”, dan sebagainya, cenderung diabaikan karena tidak spesifik.
- d. **Menggunakan BCC daripada CC pada Email**, Alamat email adalah bagian privasi seseorang. Beberapa orang mungkin kurang suka jika alamat email-nya disebarluaskan kepada umum. Mengirim email ke banyak alamat menggunakan CC memungkinkan penerima mengetahui setiap alamat email yang kita kirim. Oleh karena itu, sebaiknya menggunakan BCC jika mengirimkan email secara masal.

- e. **Membalas Email dengan Segera**, Idealnya membalas email paling lambat 24 jam setelah email itu diterima. Jika belum sempat membalas, beritahu pengirim bahwa akan membalasnya di kemudian hari.
- f. **Membaca Dulu, Baru Bertanya**, Ada kalanya ikut bergabung dalam sebuah forum diskusi di internet yang membahas salah satu bidang ilmu. Setiap pertanyaan dan jawaban pada forum selalu diarsipkan untuk dibaca kembali oleh anggota forum. Usahakan agar terlebih dulu membaca apa yang sudah dibahas pada forum tersebut sebelum bertanya.
- g. **Tidak Mengirim File yang Terlalu Besar**, Kecepatan untuk akses Internet berbeda-beda. Oleh karena itu, pertimbangkan juga jika akan mengirimkan file. File dengan ukuran lebih dari 5 MB akan memperlambat proses *download*. Gunakan program kompresi file jika diperlukan.
- h. **Menggunakan Kutipan**, Di Internet, kutipan diperlukan bila kita membalas suatu email atau memberi tanggapan pada milis. Contohnya: Balasan tanpa kutipan: Ya, saya bersedia. Balasan dengan kutipan: >> Saya mengundang anda sebagai reviewer dalam kegiatan seminar nasional minggu ini. Ya, saya bersedia.
- i. **Tidak Hanya Copy-Paste**, Internet memungkinkan siapapun untuk mengambil konten dengan mudah dan cepat. Konten yang diambil tersebut, misalnya sebuah artikel, tentunya hasil jerih payah orang lain ketika menulisnya. Catatlah nama sumber serta URL tempat tulisan tersebut, dan cantumkan ketika menggunakannya sebagai referensi.
- j. **Kembali pada Diri Sendiri**, Perilaku dalam menggunakan internet memang tak akan ada yang memantau. Di ruangan tanpa tatap muka, siapapun bisa berbuat berdasarkan kehendaknya. Seringkali ditemukan informasi palsu, kata-kata tak senonoh, dan perilaku lainnya yang kurang pantas secara etika. Di Internet juga terdiri dari kumpulan pengguna Internet yang entah ada di mana, berapa umurnya, bagaimana wataknya, dan sebagainya. Menghadapi dunia macam ini, semestinya harus sabar dan banyak berlapang dada. Ada baiknya juga bertanya pada diri sendiri, ingin diperlakukan seperti apa dan apa yang dilakukan kepada orang lain [9]. Berikut ini adalah pelajaran-pelajaran penting yang dapat diterapkan, agar tidak terjadi kesalahan dalam komunikasi di dunia maya, antara lain:

- 1) Sekedar bertegur sapa dalam tulisan, bukan fisik.
- 2) Bertindak sopan itu selalu lebih baik
- 3) Mengikuti adat istiadat setempat.

2. Beberapa Media Maya yang sering dimanfaatkan dalam Proses Pembelajaran

a. Netiket Email

Berkirim email, etikanya sebenarnya sama dengan seperti kalau berkirim surat biasa pada umumnya. Tentunya etikanya tidak jauh berbeda. Yang sedikit membedakan antara etika berkirim Email dengan surat biasa adalah sebagai berikut:

- 1) **Kirimkanlah email secara singkat, padat dan langsung “to the point”**, Di internet tidak semua orang suka atau punya waktu luang untuk berlama-lama di internet. Disamping karena sibuk, juga tidak semua orang punya akses internet yang unlimited yang tidak punya beban lagi dalam menanggung biaya koneksinya. Jadi etikanya, kirimkanlah email dengan kata-kata yang tidak terlalu panjang. Pertanyaannya, gimana kalau isi emailnya pointnya cukup banyak sehingga menuntut emailnya harus panjang sampai berlembar-lembar? Sebaiknya pisahkan ke dalam attachment.
- 2) **Jangan mengirim *attachment* yang terlalu besar**, Meski akses internet sekarang sudah semakin cepat tapi kualitas internet belum merata ke semua daerah, terutama di negara kita, beberapa daerah malah masih mengandalkan kecepatan GPRS dalam koneksi internetnya. Jadi usahakan attachment yang dikirim besarnya tidak lebih dari 1 MB. Jika anda perlu mengirim file yang lebih besar ukurannya, usahakan pakai media lain semacam FTP (*file transfer protocol*) yang lebih cepat. Atau bisa lewat file sharing yang banyak disediakan di internet. (Seperti 4share).
- 3) **Jangan mem-forward sebuah CC atau BCC email**, Email yang boleh diforward kembali kepada orang lain adalah hanya yang To saja. Artinya CC dan BCC itu stop, harus berhenti di tempat anda. Karena informasinya sebatas buat kita sendiri jadi tidak boleh diteruskan ke orang lain. Boleh diteruskan tapi harus seijin dari authornya yang pertama atau kecuali kita masuk dalam daftar To-nya.

- 4) **Hindari Penggunaan “Caps Lock” atau huruf kapital**, Huruf kapital boleh digunakan sebatas pada kata-kata tertentu. Misal untuk penekanan atau perhatian pada kata yang perlu ditegaskan, tapi jangan digunakan seluruhnya dalam kata-kata emailnya. Karena apa? Karena anda akan dianggap marah oleh si penerima emailnya.
- 5) **Jangan menghapus rekam jejak email**, Banyak orang yang suka mem-*forward* email-email yang menarik, yang lucu-lucu, yang telah dikirimkan oleh orang lain, tapi tidak jarang orang dengan begitu saja menghapus rekam jejak si pengirim atau author emailnya yang pertama. Jadi etikanya anda boleh meneruskan atau mem-*forward* email tapi tidak boleh menghapus rekam jejaknya. Mengapa demikian? Karena, pertama dengan menghapus berarti anda kurang menghargai si author yang sudah berbaik hati mengirimkannya kepada anda. Kedua, justru anda mendapatkan keuntungan jika terjadi tuntutan terhadap muatan isi emailnya. Anda bisa dibebaskan dari tuntutan karena anda bukan sebagai pembuat emailnya.
- 6) **Tidak boleh mem-forward dengan mengubah isi emailnya**, Anda boleh saja mem-forward dan memberikan note tambahan dalam forward sebuah email, tapi etikanya anda tidak boleh mengubah atau mengedit sedikitpun muatan isi dari emailnya kecuali kalau anda sudah dapat ijin dari si authornya yang pertama.
- 7) **Jangan sering mem-BCC orang lain**, Kegemaran sering mem-BCC adalah tidak baik atau kurang etis, terlebih ke milis atau mengirimkan BCC secara masal, karena kesan dari BCC adalah seperti bisik-bisik atau bergunjing. Dan yang lebih parah anda bisa disejajarkan sebagai seorang spammer email yang sering melakukan cara-cara BCC ini.



Gambar 3. Pesan dengan Email

b. Netiket *Chatting*

Chatting merupakan fasilitas komunikasi langsung dengan tulisan. Saat ini *chatting* sudah bisa di barengi dengan fasilitas lain yaitu dengan video cam, sehingga disamping bercakap dengan tulisan bisa dengan suara dan gambar. Netiket *chatting* antara lain sebagai berikut :

- 1) Jangan pernah memberikan informasi pribadi apapun, seperti nomor telepon, alamat rumah dan lain-lain kepada orang yang belum anda kenal
- 2) Jangan pernah menggunakan nama asli sebagai nickname anda
- 3) Jangan pernah berjanji untuk bertemu dengan seseorang yang satu kota dengan anda, kalau anda tidak benar-benar mengenal orang tersebut
- 4) Jangan pernah mengetik percakapan menggunakan HURUF BESAR, karena akan dianggap sebagai teriakan
- 5) Jangan pernah kata-kata anda berisi informasi yang tidak bermakna, seperti menekan ENTER berulang kali.
- 6) Jangan pernah menggunakan kata-kata yang tidak senonoh (tidak sopan), karena hal ini membuat anda akan ditendang oleh operator channel tersebut sehingga anda tidak bergabung lagi
- 7) Jangan pernah melayani teman *chatting* yang menggunakan kata kasar atau tidak sopan.



Gambar 4. Media sosial *Chatting*

Cara *Chatting*

- 1) Harus Sopan.
Siapa pun partner *chatting*, mengenalnya atau tidak, jangan sampai memperlakukan teman *chatting* dengan tidak sopan, seperti mengetikkan kata-kata porno atau kata-kata yang kasar atau tidak pantas lainnya.
- 2) Jangan memaksakan kehendak.
Apapun alasan partner *chatting* sehingga dia tidak mau melayani percakapan, tetap harus menghormatinya dan tidak boleh memaksanya untuk menjawab atau meladeni percakapan.
- 3) Harus Jujur.
Usahakan untuk menuliskan sesuatu apa pun dengan jujur (kecuali untuk hal-hal yang menyangkut privasi), karena hal ini akan membuat lawan *chatting* percaya dan menghargai. Yakinlah bahwa sejelek atau seburuk apa pun, jika dikatakan dengan jujur, orang lain akan menghargainya dengan baik dan mengangkat topi untuk itu. Yang sering dijumpai (bahkan saya sendiri) adalah sulit untuk mengatakan apa adanya, seperti umur, status, atau pekerjaan.
- 4) Jangan suka mengganggu dan iseng.
Walaupun partner *chatting* keliatan online, belum tentu dia mempunyai waktu untuk melakukan *chatting*, siapa tahu dia mempunyai pekerjaan yang memerlukan konsentrasi. Jika demikian, sebaiknya tidak mengganguinya atau mengisenginya dengan mengetikkan “BUZZ” terus menerus.
- 5) Jangan pernah membawa SARA.
Karena hal ini sangat sensitif yang dapat memicu perselisihan dan yakinlah hal ini tidak akan memberi manfaat apa-apa bagi kedua belah pihak.
- 6) Ucapkan salam.
Tidak ada buruknya jika ucapan salam diterapkan pada saat *chatting* yang justru dapat menambah suasana keakraban. Pada setiap perjumpaan bisa mengetikkan selamat siang, halo, hi, atau senang bertemu Anda kembali, atau jika ingin mengakhirinya, bisa mengetikkan selamat tinggal, bye, atau sampai ketemu lagi.

- 7) Jangan menuliskan dengan HURUF BESAR (kapital).
Huruf kapital mengandung arti teriakan sehingga dapat membuat lawan *chatting* marah atau tersinggung.
- 8) Aktifkan status *offline*.
Hal ini dapat menjadi alternatif jika sedang sibuk dan tidak ingin diganggu chatter lain, dan ini sah-sah saja.
- 9) Jangan terlalu banyak membuka dialog.
Pada saat yang bersamaan, jika tidak ingin dikatakan tidak serius oleh lawan *chatting* Anda, karena harus melayani banyak dialog dengan yang lain. Selain itu, jika sembari menyelesaikan tugas pekerjaan, maka akan sangat mengganggu kelancaran pekerjaan tersebut.
- 10) Jangan lupa minta izin.
Kepada lawan *chatting*, pada saat ingin meninggalkan komputer, siapa tahu dia sedang menunggu jawaban.

c. Netiket Mailing List (MILIS)

MILIS adalah wadah komunikasi virtual antar anggota , dengan menggunakan sarana e-mail. Milis ini diikuti oleh banyak anggota. Jika ada sebuah e-mail yang dikirimkan ke email group, maka otomatis seluruh member milis akan menerima e-mail tersebut. Dengan milis ini, seluruh anggota dapat ikut berkomunikasi secara aktif dan interaktif dengan seluruh anggota.



Gambar 4. Fasilitas *MailingList*

Netiket Mailing list yang berlaku bagi para *netter* (pengguna Internet). Tetapi harus berusaha untuk berkomunikasi dengan baik dan tidak menghadirkan sampah ke Internet. Berikut netiket keanggotaan mailing list antara lain:

- 1) Jangan Gunakan Huruf Kapital
Karena penggunaan karakter huruf bisa dianalogikan dengan suasana hati si penulis. Huruf kapital mencerminkan penulis yang sedang emosi, marah atau berteriak. Tentu sangat tidak menyenangkan tatkala Anda dihadapkan dengan lawan bicara yang penuh dengan emosi bukan? Walau begitu, ada kalanya huruf kapital dapat digunakan untuk memberi penegasan maksud. Tapi yang harus dicatat, gunakanlah penegasan maksud ini secukupnya saja, satu-dua kata dan jangan sampai seluruh kalimat/paragraf.
- 2) Kutip Seperlunya
Ketika ingin memberi tanggapan terhadap postingan seseorang dalam satu forum, maka sebaiknya kutiplah bagian terpentingnya saja yang merupakan inti dari hal yang ingin anda tanggapi dan buang bagian yang tidak perlu. Jangan sekali-kali mengutip seluruh isinya karena itu bisa membebani *bandwith server* yang bersangkutan dan bisa berakibat kecepatan akses ke forum menjadi terganggu.
- 3) Perlakuan Terhadap Pesan Pribadi
Jika seseorang mengirim informasi atau gagasan kepada anda secara pribadi (*private message*), Anda tidak sepatutnya mengirim/menjawabnya kembali ke dalam forum umum.
- 4) Hati-hati terhadap informasi/ berita hoax
Tidak semua berita yang beredar di internet itu benar adanya. Seperti halnya spam, hoax juga merupakan musuh besar bagi para kebanyakan netter. Maka, sebelum anda mem-forward pastikanlah terlebih dahulu bahwa informasi yang ingin dikirim itu adalah benar adanya. Jika tidak, maka dapat dianggap sebagai penyebar kebohongan yang akhirnya kepercayaan orang-orang di sekitar anda pun akan hilang.
- 5) Ketika “Harus” Menyimpang Dari Topik (*out of topic/ OOT*)
Ketika ingin menyampaikan hal yang diluar topik (OOT) berilah keterangan, supaya subject dari diskusi tidak rancu.
- 6) Hindari Personal *Attack*
Ketika anda tengah dalam situasi debat yang sengit, jangan sekali-kali Anda menjadikan kelemahan pribadi lawan sebagai senjata untuk melawan argumentasinya. Sebab, ini hanya akan menunjukkan seberapa dangkal pengetahuan anda. Lawan argumentasi hanya dengan data/fakta saja, sedikit langkah

diplomasi mungkin bisa membantu. Tapi ingat, jangan sekali-kali menggunakan kepribadian lawan diskusi sebagai senjata sekalipun orang yang dibenci. Budaya sikap diskusi yang sehat, bukan debat kusir.

7) Kritik dan Saran yang Bersifat Pribadi Harus Lewat PM (*Personal Message*)

Jangan mengkritik seseorang di depan forum. Ini hanya akan membuatnya rendah diri. Kritik dan saran yang diberikan pun harus bersifat konstruktif, bukan destruktif. Beda bila kritik dan saran itu ditujukan untuk anggota forum secara umum atau pihak moderator dalam rangka perbaikan sistem forum, Anda boleh mempostingnya di dalam forum selama tidak menunjuk orang per orang tertentu.

8) Dilarang menghina Agama :

Ada beberapa forum dalam Situs ini yang memungkinkan terjadinya debat antar agama, atau debat antara Kristiani sendiri yang berlainan denominasinya. Untuk itu diharapkan agar masing-masing netter tidak menghina nama Tuhan, nama nabi, Kitab Suci, Denominasi dan sebagainya. untuk membenarkan keyakinannya sendiri.

9) Cara bertanya yang baik :

- a) Gunakan bahasa yang sopan.
- b) Jangan asumsikan bahwa Anda berhak mendapatkan jawaban.
- c) Beri judul yang sesuai dan deskriptif.
- d) Tulis pertanyaan anda dengan bahasa yang baik dan mudah dimengerti.
- e) Buat kesimpulan setelah permasalahan anda terjawab.

Hal-hal yang perlu diperhatikan ketika melakukan interaksi di dunia maya, Etika bergaul dalam dunia maya pun harus diperhatikan sama seperti dalam kehidupan sosial bermasyarakat sehari-harinya. Lebih lagi, jika baru kenal dengan orang yang ingin diajak bicara. Namun, terkadang sering juga seseorang yang *chatting* begitu saja. Mengirim pesan tanpa salam sapa. Bahkan, mengirim iklan tanpa permissi, Ini bukannya membuat penerima pesan tertarik dengan iklannya, tetapi mungkin saja membuat orang lain marah. Dengan contoh permasalahan dan kasus di atas, maka manusia penting beretika dalam dunia maya. Berikut beberapa hal yang perlu diperhatikan :

1. Mengucapkan Salam

Rakyat Indonesia terkenal dengan keramahtamahannya, yaitu saling sapa ketika bertemu dengan sanak keluarga, teman, bahkan orang yang baru dikenal dan yang tak dikenal. Karena itulah, budaya salam seakan telah mendaging dalam diri setiap manusia Indonesia. Hal ini pun selayaknya juga dilakukan ketika menggunakan internet. Jika ingin membicarakan sesuatu dengan siapa pun, hendaknya kita awali dengan salam pembuka. Selain menunjukkan sikap sopan, salam juga lebih mengakrabkan antara lawan bicara.

2. Menggunakan Bahasa yang Sopan

Sudah pasti, saat berinteraksi di dunia maya, hendaknya menggunakan bahasa yang sopan. Siapa pun yang sedang berkomunikasi akan merasa lebih dihargai ketika berkomunikasi dengan mengucapkan kalimat-kalimat yang baik.

3. Meminta Izin Ketika Ingin Mengiklankan Produk

Beriklan di dunia maya memang lebih mudah, tinggal *share* status iklan atau chat pribadi seseorang untuk menawarkan produk terkait. Sebaiknya jika meminta izin dahulu sebelum beriklan, terutama jika harus lewat jalur pribadi. Apakah orang yang di chat pribadi tersebut bersedia merespon atau tidak? Jika diizinkan, baru *share* iklan yang hendak disampaikan.

4. Menggunakan *Emoticon* yang Lazim

Kalau di dunia nyata bisa langsung melihat ekspresi lawan bicara. Sedangkan di dunia maya tidak. Tak perlu khawatir karena aplikasi-aplikasi media sosial saat ini sudah dilengkapi dengan *emoticon*. Fungsinya untuk mewakili bagaimana perasaan seseorang saat berbincang dengan lawan bicara. Menggunakan *emoticon* juga nggak boleh sembarangan. Artinya, harus memperhatikan siapa lawan bicaranya. Teman, keluarga, ataukah atasan? Jangan sampai *emoticon* itu dipakai pada tempat yang salah. Misalnya, ketika berinteraksi dengan seseorang yang sudah menikah, khususnya lawan jenis, janganlah menggunakan *emoticon* yang simbol *love* (hati).

5. Jika Ingin Berpamitan, Hendaknya Mengucap Salam Perpisahan

Kalau tadi ada salam pembuka, maka sekarang ada salam penutup. Selayaknya ketika bertamu di rumah orang lain, tentu harus berpamitan jika ingin pulang, bukan? dalam dunia maya pun begitu, akan lebih sopan jika membiasakan diri berpamitan dulu sebelum meninggalkan percakapan.

Kesimpulan

Perkembangan dunia maya yaitu internet yang semakin cepat menyebabkan tidak adanya batasan dalam komunikasi. Dalam menggunakan fasilitas Internet adalah dengan mengikuti kaidah etika atau tata aturan sederhana yang dapat dilakukan seperti dengan bertegur sapa dengan tulisan bukan fisikal, dengan membiasakan bertindak sopan, mengikuti peraturan yang telah ada sebelumnya.

Dunia maya yaitu internet yang semakin cepat menyebabkan tidak adanya batasan dalam komunikasi. Dalam menggunakan fasilitas Internet adalah dengan mengikuti kaidah etika atau tata aturan sederhana yang dapat dilakukan seperti dengan bertegur sapa dengan tulisan bukan fisikal, dengan membiasakan bertindak sopan, mengikuti peraturan yang telah ada sebelumnya.

Dengan mengetahui dan menerapkan etika atau kode etik yang sering kali dilupakan dalam berinteraksi di dunia maya seperti : kesan pertama ada di tangan anda, hindari penggunaan huruf kapital, memberi judul dengan jelas, menggunakan BBC dari pada CC pada Email, membalas email dengan cepat, Membaca dulu baru bertanya, menggunakan kutipan, tidak hanya copy-paste, dan kembali pada diri sendiri.

Dengan menyadari yang sering terjadi saat ini dan berusaha memperbaiki, maka akan terwujud etika pengguna internet atau dunia maya yang lebih bersopan santun dalam bermasyarakat, sosial dan budaya. Pesan orang tua yang dulunya “Mulutmu adalah Harimaumu” sekarang sudah bergeser menjadi “Jarimu adalah Harimaumu”.

Daftar Pustaka

- [1] Arsyad, A. (1996). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- [2] Anni, C. T. dkk. (2004). *Psikologi Belajar*. Semarang: UPT MKK UNNES.
- [3] Indrajid, R. E., (2001). *E-commerce Kiat dan Strategi di Dunia Maya*. Jakarta: PT Media Elex Komputindo.
- [4] Limbong, T. (2018). Seminar Sehari Etika Dunia Maya, Jemaat Paroki Gereja Katolik santo Konrad Martubung, Medan.
- [5] Limbong, T., P. Manullang, E. Napitupulu. (2017). Dikte Test Applications (IMLA) Using Computer Assisted Instruction (CAI) Model.

- https://www.researchgate.net/profile/Tonni_Limbong2/publication/320867580_Dikte_Test_Applications_IMLA_Using_Computer_Assisted_Instruction_CAI_Model/links/59ffefc4458515d0706e503e/Dikte-Test-Applications-IMLA-Using-Computer-Assisted-Instruction-CAI-Model.pdf
- [6] Simarmata, J. (2006). Pengamanan Sistem Komputer. Andi, Yogyakarta
 - [7] Velasquez, M. G. (2005). Etika Bisnis, konsep dan kasus – edisi 5. Diterjemahkan: Ana Purwaningsih, Kurniatio dan Totok Budisantoso. Andi, Yogyakarta
 - [8] Winkel, W.S. (1983). Psikologi Pendidikan dan Evaluasi Belajar. Jakarta: Gramedia.
 - [9] Yulee, Yulia. (2014). Kasus Pelanggaran Etika Dunia Maya. <http://nurmanotes.blogspot.com/2014/04/kasus-pelanggaran-etika-dunia-maya.html>
 - [10] http://stmik-tugas.blogspot.com/2011/06/etika-dalam-dunia-maya_4310.html



JAYAPANGUS PRESS

www.jayapanguspress.org

ISBN 978-602-52189-3-4

