



Jayapangus Press

JAYAPANGUS PRESS

www.jayapanguspress.org

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI PENDIDIKAN

Penulis :

**I Ketut Sudarsana, Janner Simarmata,
Putu Nova Oktaviani, Putu Ayu Rosiana Dewi
Ni Kadek Vivin Mahayuni, I Made Dwi Susila Adnyana,
Ni Luh Putu Citra, Putu Eka Agus Mikananta**



PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI PENDIDIKAN

Penulis :

I Ketut Sudarsana

Janner Simarmata

Putu Nova Oktaviani

Putu Ayu Rosiana Dewi

Ni Kadek Vivin Mahayuni

I Made Dwi Susila Adnyana

Ni Luh Putu Citra

Putu Eka Agus Mikananta

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI PENDIDIKAN

Penulis :

I Ketut Sudarsana	Ni Kadek Vivin Mahayuni
Janner Simarmata	I Made Dwi Susila Adnyana
Putu Nova Oktaviani	Ni Luh Putu Citra
Putu Ayu Rosiana Dewi	Putu Eka Agus Mikananta

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: 978-602-52189-7-2

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

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Kuasa yang telah melimpahkan rahmatNya sehingga buku “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Pendidikan” ini dapat selesai disusun. Buku ini disusun bersama oleh delapan orang akademisi yang menaruh perhatian tinggi terhadap perkembangan teknologi pendidikan dewasa ini.

Pendidik dewasa ini harus terus mencari cara yang lebih efektif untuk menarik peserta didik selama pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar. Belajar lebih efektif dengan mengkombinasikan kata-kata dan gambar daripada dari kata-kata saja. Peserta didik sering memisahkan perhatiannya ketika dipaksa untuk memfokuskan informasi yang berjauhan, atau disajikan pada dua titik terpisah pada saat yang bersamaan. Oleh karena itu, ketika konten yang terkait disajikan dalam kata-kata dan gambar pada saat yang sama, hasil pembelajaran lebih efektif. Penelitian menemukan bahwa peserta didik akan berpartisipasi dalam pelajaran lebih aktif ketika pendidik mengintegrasikan elemen teknologi pendidikan.

Penulis menyadari isi buku ini jauh dari kata sempurna, sehingga kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan demi perbaikan penyusunan buku-buku berikutnya. Akhir kata penulis menyampaikan terima kasih sebesar-besarnya kepada pihak yang telah membantu dalam menyusun buku ini.

Denpasar, Juli 2018
Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN DALAM	i
HALAMAN REDAKSI	ii
HAK CIPTA	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	v
PERAN MULTIMEDIA DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA	
I Ketut Sudarsana.....	1
TEKNOLOGI MULTIMEDIA DALAM PENDIDIKAN	
Janner Simarmata.....	7
FACEBOOK SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN	
Putu Nova Oktaviani.....	21
PEMANFAATAN MEDIA FILM UNTUK MEMBENTUK KARAKTER SISWA	
Putu Ayu Rosiana Dewi.....	27
STRATEGI PEMBELAJARAN DENGAN MENGUNAKAN MEDIA DIGITAL	
Ni Kadek Vivin Mahayuni.....	35
SISTEM <i>PARAM-PARA</i> SEBAGAI TEKNOLOGI PENDIDIKAN HINDU	
I Made Dwi Susila Adnyana.....	47
DESAIN PESAN DAN KARAKTERISTIK SISWA DALAM PENELITIAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN	
Ni Luh Putu Citra.....	57
FUNGSI <i>MICROSOFT WORD</i> DALAM MENINGKATKAN KUALITAS PENDIDIKAN	
Putu Eka Agus Mikananta.....	63

PERAN MULTIMEDIA DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA

I Ketut Sudarsana

Institut Hindu Dharma Negeri Denpasar

Hasil belajar siswa yang rendah dipengaruhi oleh beberapa kegiatan pembelajaran yang kurang bermakna, dimana siswa tidak memperoleh sesuatu dari yang dipelajari, sehingga siswa kurang mampu menghubungkan materi pelajaran dengan kehidupan sehari-hari. Keadaan ini ditengarai juga akibat proses pembelajaran yang masih menerapkan pendekatan konvensional/tradisional, yaitu bahwa dalam pembelajaran siswa seolah-olah memiliki kebutuhan yang sama, dan belajar dengan cara yang sama, dalam ruang kelas yang tenang, dengan kegiatan materi pelajaran yang berstruktur secara ketat dan didominasi oleh guru. Sudah selayaknya, para guru di era globalisasi ini untuk menerapkan pembelajaran dengan pendekatan-pendekatan modern seperti dengan memanfaatkan multimedia. Pemanfaatan multimedia dalam pembelajaran diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menarik, dan menyenangkan sehingga mampu meningkatkan prestasi belajar siswa.

Pendahuluan

Pendidikan menjadi penentu kemajuan sebuah bangsa yang selanjutnya akan menentukan daya saing dengan bangsa lainnya. Oleh karena itu, mutu pembangunan bidang pendidikan harus terus-menerus ditingkatkan. Kenyataannya, dewasa ini menunjukkan bahwa faktor pemerataan dan kualitas pendidikan menjadi salah satu faktor utama dalam usaha meningkatkan mutu pendidikan. Akibatnya muncullah kesenjangan mutu pendidikan yang disebabkan karena faktor sarana dan prasarana yang belum memadai dan merata, sumber daya manusia yang masih terbatas untuk menyongsong masa yang akan datang.

Dalam upaya mengantisipasi kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi di masa mendatang, maka peningkatan kualitas sumber daya manusia merupakan salah satu faktor yang penting dan tidak boleh diabaikan. Faktor dominan yang berperan dalam peningkatan sumber daya manusia adalah dalam bidang pendidikan. Hal ini adalah sesuai dengan yang tercantum dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Bab II pasal 3 yang menyatakan bahwa: Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Pembahasan

Mencerdaskan kehidupan bangsa dapat ditempuh melalui tiga jalur pendidikan yaitu (1) Pendidikan formal, (2) Pendidikan informal, dan (3) Pendidikan nonformal. Ketiga jalur pendidikan tersebut berkaitan erat satu sama lain, namun yang memiliki peran cukup penting adalah jalur pendidikan formal. Agar pendidikan formal dapat berlangsung dengan baik, ada beberapa komponen yang menentukan pelaksanaannya yaitu: guru, materi pelajaran, siswa, sarana dan prasarana. Salah satu hambatan yang penting diperhatikan adalah kurangnya penggunaan media dalam proses pembelajaran. Dengan penerapan multimedia dalam pembelajaran, siswa akan lebih mudah memahami apa yang diajarkan oleh guru. Hal ini sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh Yusufhadi Miarso (1986) bahwa pemanfaatan media secara tepat, berguna untuk menumbuhkan sikap positif anak didik dalam belajar, menimbulkan kegairahan belajar.

Multimedia memungkinkan interaksi langsung antara siswa dengan lingkungan serta memungkinkan belajar sendiri menurut kemampuan dan minat peserta didik. Munir (2008:2) menyatakan bahwa pendidikan merupakan sebuah proses akademik yang tujuannya untuk meningkatkan nilai sosial, budaya, moral, atau agama peserta didik. Selain itu bertujuan pula dalam mempersiapkan peserta didik menghadapi tantangan dan pengalaman dalam kehidupan nyata.

Peran dosen menjadikan peserta didiknya menjadi generasi yang mampu meningkatkan kapasitas untuk mengembangkan kemampuannya menemukan, mengelola, dan mengevaluasi informasi dan pengetahuan untuk memecahkan masalah pada dunia nyata dan ikut serta secara aktif dalam kegiatan bermasyarakat di lingkungannya. Tuntutan lulusan lembaga pendidikan yang bermutu semakin mendesak seiring dengan keinginan pemerintah untuk mewujudkan masyarakat Indonesia memiliki sumber daya manusia yang handal dalam rangka mempersiapkan kader-kader yang mapan dalam membangun bangsa Indonesia ini.

Pemanfaatan teknologi baik sebagai sumber belajar maupun media pembelajaran merupakan salah satu cara yang diharapkan efektif menanggulangi kelemahan persoalan pembelajaran yang masih bersifat konvensional. Dengan menggunakan teknologi diharapkan terjadi interaksi pembelajaran antara siswa dengan siswa, siswa dengan sumber belajar lebih komunikatif. Hal ini dapat dilakukan manakala dukungan dari sekolah, guru, siswa, masyarakat dan teknologi berkontribusi positif terhadap penyelenggaraan pembelajaran berbasis multimedia. Surachmad (1982) menggolongkan media pembelajaran yang ditinjau dari tingkat pengalaman siswa menjadi 3 diantaranya: 1) alat yang merupakan benda-benda yang sebenarnya, yakni benda riil dipakai manusia dalam kehidupan sehari-hari, 2) alat yang merupakan benda-benda pengganti dalam bentuk tiruan benda sebenarnya, 3) alat yang berupa bahasa baik lisan maupun tulisan. Jenis media yang biasa digunakan dalam proses pembelajaran, yaitu:

1. Media grafis atau media dua dimensi seperti gambar, photo, grafik, bagan atau diagram, poster kartun, dan komik;
2. Media tiga dimensi yaitu dalam bentuk model seperti model padat, model penampang, model susun, model kerja, dan diorama;
3. Media proyeksi seperti (slide), film strips, dan film penggunaan OHP;
4. Media lingkungan yaitu suasana lingkungan tempat berlangsungnya proses belajar mengajar (Sujana, 1989:3).

Pendapat Arief S. Sadiman, dkk (1990:28) ada beberapa jenis media yang lazim dipakai dalam kegiatan belajar mengajar di Indonesia antara lain :

1. Media Grafis Media Grafis termasuk visual. Media grafis berfungsi untuk menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan melalui indera penglihatan. Yang termasuk media grafis antara lain gambar/photo, sketsa, diagram, bagan/chart, grafik, kartu, poster, peta dan globe, papan panel dan papan buletin.
2. Media Audio Media Audio berkaitan dengan indera pendengaran. Yang termasuk media audio antara lain radio, alat perekam pita magnetik, laboratorium bahasa. Dengan media ini pesan dapat diterima oleh penerima pesan lewat indera pendengaran.
3. Media Proyeksi Diam Media Proyeksi Diam mempunyai persamaan dengan media grafis dalam arti rangsangan-rangsangan visual. Perbedaan yang jelas diantara mereka adalah bila pada media grafis dapat secara langsung berinteraksi dengan pesan media yang bersangkutan. Sedangkan pada media proyeksi diam pesan tersebut harus diproyeksikan dengan proyektor agar dapat dilihat oleh sasaran. Jenis media proyeksi diam antara lain film bingkai (slide), film bingkai mikrofilm, film gelang, TV, dan video. Berdasarkan jenis-jenis media di atas, maka media yang digunakan dalam penelitian ini adalah media grafis seperti gambar, photo, model asli dan lain-lain. Media grafis berfungsi untuk menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan. Saluran yang dipakai menyangkut indera penglihatan, pesan yang akan disampaikan dituangkan ke dalam simbol-simbol komunikasi visual. Simbol-simbol tersebut perlu dipahami benar artinya agar proses penyampaian pesan dapat berhasil dan efisien. Secara khusus media grafis berfungsi pula untuk menarik perhatian, memperjelas sajian ide materi pelajaran. Khususnya di kelas rendah SMP penggunaan media grafis sangat penting. Selain menarik perhatian siswa pembuatan media grafis memakan biaya yang relatif murah dan penggunaannya dapat membuat sajian lebih efisien.

Berdasarkan pendapat-pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media berperan penting dalam usaha mencapai tujuan pembelajaran. Selain itu penggunaan media dapat memberikan manfaat diantaranya: (1) sebagai alat bantu mengajar bagi guru untuk

mempermudah menanamkan konsep tertentu kepada peserta didik; (2) memberikan rangsangan pada peserta didik sehingga tercipta suasana yang lebih menarik dan menyenangkan; (3) Sebagai salah satu sumber belajar yang dapat mengatasi perbedaan yang ada serta dapat mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera. Penggunaan berbagai media (multimedia) dapat dilakukan secara efektif dan bervariasi dalam pengajaran. Menurut Brown (1980) menjelaskan bahwa “Media yang digunakan dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar dapat mempengaruhi keefektifan program instruksional.

Kegiatan-kegiatan belajar siswa tidak hanya bersumber dari guru, tetapi juga dapat melalui media”. Guru merupakan salah satu komponen yang sangat menentukan keberhasilan siswa dalam belajar. Terkait dengan usaha guru dalam memperbaiki mutu proses dan hasil pengajaran, mengharuskan guru selalu berusaha untuk menemukan strategi/metode secara tepat dalam proses pembelajaran, agar dapat tercapai hasil yang optimal.

Menurut Indrajit (2001:55) kebutuhan akan strategi teknologi informasi (information technology strategy/IT strategy) dalam lembaga pendidikan adalah risiko tertentu yang akan menjadi tanggungan sehubungan dengan pemilihan salah satu teknologi informasi tertentu. Multimedia yang dibangun harus signifikan dapat menjawab kebutuhan belajar yang didefinisikan pada strategi sistem informasi dengan tetap mempertimbangkan keterbatasan proses pembelajaran selama ini.

Kesimpulan

Efektifitas penggunaan multimedia di sekolah terlihat dari strukturisasi lingkungan belajar yang lebih ketat dengan memperhatikan pendekatan-pendekatan manajemen. Mengawali pembelajaran, guru berperan sebagai presenter aktif dan berharap siswa menjadi pembelajar aktif. Kesuksesan pemanfaatan multimedia memerlukan kondisi yang baik, termasuk fasilitas yang memadai untuk mempresentasikan dan mendengarkan.

Kesuksesan ini bergantung juga pada kesiapan siswa mengikuti proses pembelajaran, mengamati yang ditampilkan guru, dan mendengarkan yang dikatakan guru. Kesuksesan dalam pembelajaran dengan pemanfaatan multimedia menuntut pola pembelajaran yang terstrukturisasi, yaitu memfasilitasi siswa untuk

mengamati dan mendengar yang dilakukan guru, mengajukan pertanyaan-pertanyaan, melakukan diskusi kelompok kecil, mengemukakan pendapat, dan peragaan keterampilan. Terpenuhinya hal tersebut, dapat mengantarkan pencapaian tujuan instruksional menjadi lebih efektif.

Daftar Pustaka

- Brown, H D. (1980). *Principles of Language Learning and Teaching*. New Jersey: Prentice Hall, Englewood Cliff
- Indrajit. (2001). *Analisis dan Perancangan Sistem Berorientasi Object*. Bandung, Informatika.
- Miarso, Y. (2008). *Penerapan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan di era Globalisasi*. Jakarta: Makalah Seminar Nasional The Power of ICT in Education, PPs UNJ. Maret 2008.
- Munir. (2008). *Kurikulum Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung: Alfabeta
- Sadiman, A. S. (1990). *Media Pendidikan*. Jakarta : CV. Rajawali.
- Sudjana, N. (1989). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
- Surachmad, W. (1982). *Pengantar Interaksi Belajar Mengajar*. Bandung : Tarsito.

TEKNOLOGI MULTIMEDIA DALAM PENDIDIKAN

Janner Simarmata
Universitas Negeri Medan

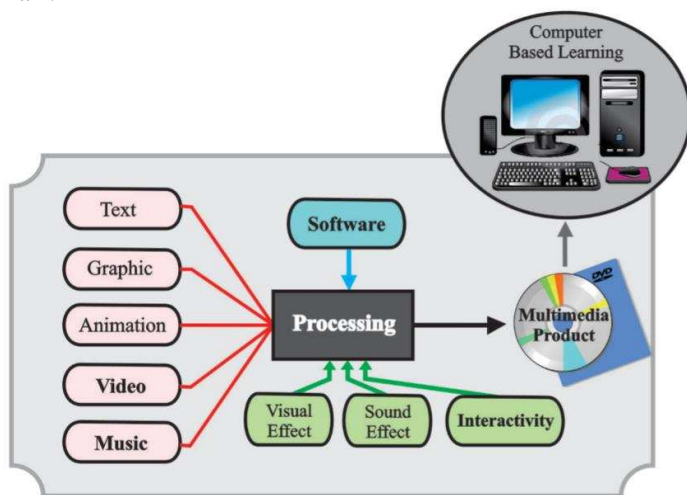
Sejak tahun 1990-an, ada kemajuan pesat dalam teknologi komputer di bidang perangkat produksi multimedia, pengiriman, dan perangkat penyimpanan. Sepanjang tahun ini, banyak perangkat lunak multimedia pendidikan CD-ROM diproduksi dan digunakan dalam pendidikan. Baru-baru ini, munculnya World Wide Web (WWW) dan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah membuka sejumlah besar kemungkinan untuk penggunaan teknologi multimedia untuk memperkaya lingkungan belajar. Saat ini, lembaga pendidikan sedang menginvestasikan banyak uang dan usaha dalam penggunaan multimedia. Penggunaan teknologi multimedia di lembaga pendidikan dipandang perlu untuk menjaga pendidikan yang relevan dengan abad 21.

Pendahuluan

Salah satu indikator dari sistem pembelajaran modern di era milenium kedua saat ini adalah dengan membuat inovasi yang menekankan pada perubahan (Songkram, N. 2017) dan bentuk perubahan yang paling rasional untuk diadopsi adalah mengintegrasikan berbagai komponen pembelajaran baik dalam sistem manajerial dan teknik pembelajaran yang mengembangkan prinsip modernitas dan teknologi dengan prinsip dan teori pembelajaran. Namun, eksplorasi keterampilan mengajar konvensional dalam bentuk transfer pengetahuan dari guru ke peserta didik yang satu arah masih merupakan pilihan sebagian besar guru dalam mengajar (Wiana W, dkk, 2018).

Informasi biasanya disimpan, dimanipulasi, dikirimkan dan diambil menggunakan kebanyakan teknologi yang ada dan yang muncul (Simarmata J, 2006). Bisnis dan organisasi harus mengadopsi teknologi yang muncul ini untuk tetap kompetitif. Namun, evolusi dan kemajuan teknologi (jaringan berkecepatan tinggi, Internet, dan lain-lain.) telah begitu cepat sehingga organisasi selalu menghadapi tantangan baru dalam program pelatihan pengguna akhir.

Teknologi baru ini berdampak pada seluruh organisasi, menciptakan perubahan paradigma yang pada gilirannya memungkinkan mereka untuk melakukan bisnis dengan cara yang tidak pernah mungkin dilakukan sebelumnya (Chatterjee & Jin, 1997). Sistem informasi berdasarkan hypertext dapat diperluas untuk mencakup berbagai jenis data, menghasilkan hypermedia, menyediakan pendekatan baru untuk akses informasi dengan perangkat penyimpanan data seperti media magnetik, disk video dan compact disc (CD). Bersama dengan data alfanumerik, sistem komputer saat ini dapat menangani teks, grafik, dan gambar, sehingga membawa audio dan video ke dalam penggunaan sehari-hari.



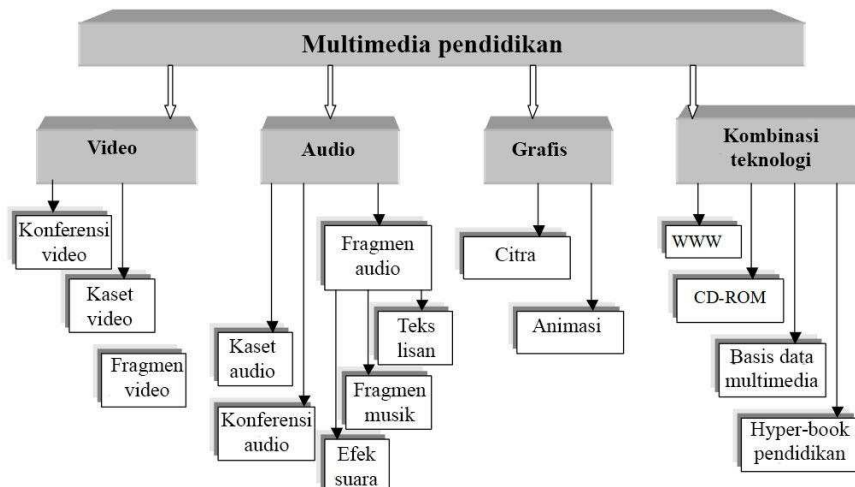
Gambar 1. Proses Pembelajaran Multimedia berbasis Komputer (Wiana W, dkk, 2018).

Pembahasan Multimedia dan Pendidikan

Istilah multimedia seperti yang banyak digunakan adalah mengacu pada teknologi apa pun yang memungkinkan pengiriman konten digital sepenuhnya disajikan dengan menggunakan kombinasi terintegrasi audio, video, gambar (dua dimensi, tiga dimensi) dan teks, beserta dengan kapasitas untuk mendukung interaksi pengguna. Multimedia mencakup teknologi komunikasi terkait seperti email, obrolan, konferensi video, dan sebagainya. Konsep interaksi dapat

dikonseptualisasikan seperti terjadi di sepanjang dua dimensi: kapasitas sistem untuk memungkinkan individu mengendalikan langkah presentasi dan membuat pilihan tentang jalur mana yang diikuti untuk bergerak melalui konten; dan kemampuan sistem untuk menerima masukan dari pengguna dan memberikan umpan balik yang tepat untuk masukan. Multimedia dapat dikirimkan melalui komputer melalui CD-ROM, DVD, melalui internet atau pada perangkat lain seperti telepon seluler dan asisten digital pribadi atau perangkat digital apa pun yang mampu mendukung pengiriman audio digital, video, gambar, dan data digital yang interaktif dan terintegrasi (Torrise & Davis, 2000).

Tujuan penerapan multimedia ke dalam konteks pendidikan adalah untuk memanfaatkan atribut teknologi multimedia untuk mendukung pembelajaran yang berpusat pada peserta didik yang lebih mendalam dan lebih berarti. Selanjutnya, jika multimedia terintegrasi secara efektif ke dalam konteks pendidikan, maka praktik belajar dan mengajar tentu harus diubah. Berikut adalah media pembelajaran yang dibuat berdasarkan klasifikasi multimedia berdasarkan teknologi telekomunikasi, Kudiavtseva, S., Kolos, V., Kommers, P.A.M. (2001)



Gambar 2. Klasifikasi multimedia pendidikan berdasarkan teknologi telekomunikasi

Mengenai pendidikan, aplikasi multimedia dapat diterapkan secara kreatif dan reflektif. Aplikasi multimedia cocok dengan

beberapa subyek pembelajaran seperti mata pelajaran lintas-kurikuler. Tujuan utama menggunakan aplikasi multimedia untuk pendidikan adalah untuk mengajar peserta didik yang sulit dalam memahami materi pelajaran. Melalui konsep *learning to learn*, peserta didik dapat diajarkan bagaimana menentukan dan menerapkan strategi khusus untuk mencapai keberhasilan dalam setiap mata pelajaran. Teori belajar dalam multimedia melibatkan penyempurnaan keterampilan peserta didik dan mempersiapkan peserta didik untuk mengidentifikasi tantangan tertentu, membangun kepribadian mereka, dan meningkatkan pengetahuan mereka. Konsep *learning to learn* berbeda berdasarkan prinsip epistemologis dan asumsi ontologis.

Moore (1996) mengusulkan beberapa norma untuk penggunaan multimedia dalam pendidikan:

1. Multimedia harus berfungsi untuk memperkuat peserta didik yang sedang belajar.
2. Multimedia akan membantu menyediakan lingkungan belajar yang baik. Elemen pendidikan dalam multimedia harus dapat diakses dalam berbagai bentuk presentasi.
3. Multimedia akan membantu meningkatkan kemampuan berpikir logis pengguna. Peserta didik harus menganalisis sendiri apa yang telah mereka pelajari dan dapat mengambil keputusan yang tepat.
4. Antarmuka pengguna yang ramah pengguna (*user-friendly*) harus dikembangkan untuk memotivasi pengguna. Multimedia juga harus interaktif dan menarik.

Fenrich (1997) menyatakan bahwa sebagian besar hasil penelitian sebelumnya tidak signifikan, karena tidak mengacu pada persyaratan pengajaran tertentu. Meskipun demikian, Fenrich percaya bahwa manfaat belajar melalui lingkungan multimedia berlaku untuk peserta didik dan guru:

1. Peserta didik memiliki ruang sendiri untuk belajar, dan mereka dapat mengatur studi mereka sesuai dengan kebutuhan mereka.
2. Peserta didik dapat bekerja sesuai dengan jadwal mereka sendiri, apakah itu siang maupun malam.
3. Peserta didik dapat belajar dengan tutor, dan mereka dapat memilih apa yang membantu untuk studi mereka sesuai dengan latar belakang psikologis mereka.

4. Peserta didik dapat melakukan studi mereka secara aktif, dan mereka dapat menerima umpan balik dengan cepat.

Persyaratan khusus harus dipenuhi untuk mencapai hasil pembelajaran yang efektif dengan menggunakan aplikasi multimedia untuk tujuan pendidikan. Beberapa hasil penelitian-penelitian tentang multimedia menunjukkan bahwa aplikasi multimedia dapat digunakan untuk tujuan pendidikan. Tentu saja, multimedia menyediakan lingkungan yang penting untuk memberikan hasil yang baik. Multimedia membantu untuk memahami bagaimana belajar terbentuk dengan memberikan pengalaman dunia nyata, meningkatkan stabilitas dengan menggunakan beberapa alat bantu audio-visual yang berbeda, dan akhirnya, dengan menghasilkan lingkungan belajar yang fleksibel.

Herrington (1997) mengusulkan beberapa panduan untuk membangun aplikasi multimedia agar sesuai untuk tujuan pendidikan:

1. Mengembangkannya secara sistematis dengan aplikasi.
2. Perkenalkan masalah secara singkat.
3. Berikan panduan singkat tentang cara mengakses dan mengoperasikan aplikasi multimedia dan elemennya.
4. Guru harus hadir setiap saat ketika peserta didik menggunakan aplikasi multimedia. Ini membuat semuanya mudah bagi peserta didik dan guru, karena guru dapat membantu peserta didik ketika dibutuhkan.
5. Harus ada pilihan untuk memberikan petunjuk ketika peserta didik berjuang dan berusaha untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang sulit.
6. Panduan yang tepat harus dibuktikan ketika peserta didik menggunakan aplikasi. Namun, ini berarti jawaban atas pertanyaan harus diberikan secara langsung. Itu artinya bahwa bimbingan yang tepat harus dibuktikan untuk mencapai tingkat berikutnya.
7. Ketika suatu masalah menyulitkan lebih dari satu orang, dan ketika mereka membutuhkan dukungan untuk melanjutkan, maka guru harus menyarankannya dan menginformasikan ke seluruh kelas daripada memberikan saran secara individual.

Sebagian besar peneliti setuju dan mengkonfirmasi bahwa aplikasi multimedia dapat digunakan untuk mendukung subjek pendidikan. Multimedia dapat membantu peserta didik untuk mendapatkan hasil pendidikan yang positif. Guru, pendidik, dan peneliti percaya bahwa aplikasi multimedia dapat menghasilkan metode pendidikan pasif untuk mencapai lebih banyak kolaborasi. Selain itu, aplikasi multimedia dapat meningkatkan pengetahuan pengguna lebih mencolok dan memotivasi mereka untuk berlatih lebih banyak, bahkan jika model pendidikan mereka bekerja dengan pasif.

Aplikasi Multimedia untuk Tujuan Pendidikan

Aplikasi Multimedia untuk keperluan pendidikan menurut Vaughan (2006), multimedia adalah kombinasi dari teks, grafik, animasi, audio, dan video yang semuanya dapat kita lihat dan dengar dalam kehidupan sehari-hari. Multimedia juga mengacu pada penggunaan teknologi komputer untuk membuat, menyimpan, dan pengalaman konten multimedia (Singh, 2007).

Aplikasi multimedia dapat didefinisikan sebagai aplikasi yang menggunakan kombinasi banyak sumber media seperti teks, grafik, audio, video, dan animasi. Seringkali digunakan untuk menyampaikan informasi yang lebih kuat daripada sumber belajar tercetak seperti buku teks tercetak. Ini juga memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dengan informasi dengan cepat dan akurat. Aplikasi multimedia pendidikan memungkinkan peserta didik untuk mendapatkan informasi dalam berbagai format. Contoh aplikasi multimedia adalah *World Wide Web*, perangkat pembelajaran, TV interaktif, permainan komputer, dan *virtual reality* (VR).

Dalam pendidikan, aplikasi multimedia digunakan untuk menyediakan pembelajaran pelatihan berbasis komputer dan buku referensi seperti ensiklopedia. Pembelajaran pelatihan berbasis komputer memungkinkan peserta didik melalui serangkaian presentasi, teks tentang topik tertentu dalam berbagai format informasi (Singh, 2007). Aplikasi multimedia digunakan oleh guru dan dosen untuk menyampaikan informasi seperti slide kuliah, bahan penilaian dan sumber belajar lainnya. Hal ini juga dapat digunakan oleh peserta didik untuk mempelajari keterampilan dan pengetahuan baru tanpa bimbingan guru maupun dosen.

Menurut Steinmetz dan Nahrstedt (1995), Aplikasi multimedia berpindah dari satu lingkungan PC ke lingkungan multi-pengguna atau ke lingkungan pengguna yang dipersonalisasi. Inovasi dan pengembangan yang cepat dalam teknologi informasi dan komunikasi telah meningkatkan penggunaan aplikasi multimedia dalam kehidupan sehari-hari dan membawa perubahan pada komputasi, hiburan, dan pendidikan. Namun, aplikasi multimedia pendidikan tidak akan menggantikan peran guru atau dosen, itu hanya akan memungkinkan peserta didik untuk belajar lebih banyak bila dibandingkan dengan metode pengajaran tradisional.

Aplikasi multimedia untuk tujuan pendidikan mirip seperti buku teks cetak dan bahan ajar lainnya, tetapi aplikasi multimedia bisa menjadi sumber yang lebih luas. Potensi aplikasi multimedia untuk tujuan pendidikan sangat dikenal oleh universitas, sekolah, pemerintah dan organisasi swasta. Aplikasi multimedia pendidikan dapat lebih fokus pada tujuan tertentu atau dengan cara yang lebih komprehensif (Norhayati & Siew, 2004).

Aplikasi multimedia sangat mempengaruhi pendidikan dalam banyak hal. Mereka memberi guru atau dosen untuk mempersiapkan bahan belajar bagi peserta didik dengan cara yang lebih jelas dan komprehensif seperti menunjukkan dan memvisualisasikan materi belajar dalam presentasi multimedia (Milkova, 2012). Aplikasi multimedia juga dapat digunakan sebagai sumber informasi. Aplikasi multimedia dapat dikembangkan untuk meningkatkan proses pembelajaran dan meningkatkan interaksi antara peserta didik dan dosen. Dosen dapat membuat pelajaran lebih menarik dengan menggunakan presentasi multimedia. Ketika informasi disajikan dalam berbagai cara, aplikasi multimedia meningkatkan pengalaman pengguna dan membuat para pembelajar lebih mudah untuk memahami informasi (Singh, 2007).

Beberapa aplikasi teknologi multimedia adalah:

1. video analog / digital
2. konferensi audio
3. perangkat lunak authoring
4. CD-ROM, drive
5. perangkat lunak utilitas kolaboratif
6. prosesor sinyal digital
7. hypermedia
8. laserdiscs

9. e-book
10. prosesor speech, synthesizer
11. animasi
12. konferensi video
13. realitas virtual
14. pengambilan video
15. kamera video

Tabel 1. Transformasi paradigma pendidikan

Model Lama	Model Baru	Implikasi Teknologi
Belajar di kelas	Partisipasi individu	LAN terhubung ke PC dengan akses informasi
Asimilasi pasif	Keterlibatan aktif	Memerlukan pengembangan keterampilan dan pengetahuan simulasi
Penekanan pada pembelajaran individu	Penekanan pada pembelajaran kelompok	Manfaat dari alat belajar dan perangkat lunak aplikasi
Kontrol dan berpusat pada guru	Guru sebagai pendidik dan pembimbing	Mengandalkan akses ke jaringan, server, dan utilitas
Konten statis	Konten dinamis	Memerlukan jaringan dan alat penerbitan
Homogenitas dalam akses	Keanekaragaman dalam akses	Melibatkan berbagai alat dan teknik Multimedia interaktif

Tabel 2. Jenis metode interaksi

Metode interaksi	Media	Keuntungan	Kerugian	Pengembangan lebih lanjut
Melalui guru	E-mail, Usenet, Obrolan, Konferensi	Kualitas dalam mengajar	Memakan waktu	Sistem konferensi, teknik pemrosesan video
Diskusi interaktif	Perangkat Lunak Interaktif	Dapat digunakan kembali, instalasi lebih mudah	Waktu pengembangan lama	Siaran audio dan video high-definition

Pembelajaran kolaboratif	E-mail, Usenet, Obrolan, Konferensi	Murah, akses mudah	Kurang kontrol dan pengawasan	Sistem konferensi dan alat diskusi
--------------------------	-------------------------------------	--------------------	-------------------------------	------------------------------------

Tabel 3. Metode penyampaian dalam pembelajaran interaktif

Metode	Pengendalian agen	Media	Keuntungan / Kerugian	Pengembangan lebih lanjut
Point to point	Pendidik atau pelajar	Desktop PC	Interaksi yang lebih baik, komunikasi satu-ke-satu / Sangat mahal	Untuk menjadikannya solusi yang dapat diterima di institusi besar atau dalam situasi negara berkembang
Point to multi-point	Guru atau pembimbing	Desktop PC, sistem konferensi	Interaksi Fleksibel / Sedikit	Interaksi yang ditingkatkan
Multi-point to multi-point	Guru pembimbing	Sistem konferensi, Desktop PC, LAN/WAN	Lebih fleksibel / Sedikit atau tidak ada interaksi	Teknologi yang ditingkatkan
Streaming, audio, teks dan video	Peserta didik	Internet atau intranet	Waktu dan tempat independen / Tidak Ada Interaksi (kecuali teknik simulasi)	Materi presentasi yang ditingkatkan

Tabel 4. Aplikasi multicast yang berbeda

Topologi	Real-time	Non Real-Time
Multimedia	Video server, konferensi Video, Internet audio,	Replikasi (Video/Web servers, kiosks), Pengiriman konen

	<i>Multimedia events, Web casting (langsung)</i>	(intranets dan Internet), Streaming, <i>Web casting</i> (disimpan)
Hanya data	<i>Stock quotes, News feeds, Whiteboards, Interactive gaming</i>	Data delivery (<i>peer/peer, sender/client</i>), replikasi Database, distribusi <i>Software, Dynamic caching</i>

Memperkenalkan teknologi multimedia yang sangat interaktif sebagai bagian dari kurikulum pembelajaran dapat menawarkan kemungkinan pengembangan terbaik untuk masa depan pembelajaran jarak jauh. Sistem ini harus mencakup sistem konferensi, situs Web dinamis yang membawa informasi berguna untuk digunakan dalam pelajaran, dan akses ke alat diskusi.

Karakteristik Aplikasi Multimedia Pendidikan

Ada beberapa karakteristik aplikasi multimedia dalam pendidikan yaitu desain layar, interaksi dan umpan balik, navigasi, video dan elemen audio pada pengembangan dalam pendidikan. Pertama, desain layar digunakan untuk mengkoordinasikan elemen teks dan grafis untuk menyajikan konten yang diurutkan untuk memfasilitasi pembelajaran dan meningkatkan pemahaman peserta didik. Setiap instruksi yang ditampilkan di layar dalam aplikasi multimedia harus memberikan instruksi yang efektif dan perangkat navigasi kepada peserta didik. Desain layar juga digunakan untuk meningkatkan minat peserta didik dan menyampaikan informasi yang diperlukan oleh mereka. Singkatnya, desain layar yang baik seharusnya memerlukan fokus perhatian peserta didik, mempertahankan minat mereka, mempromosikan pemrosesan dan keterlibatan antara konten peserta didik dan pelajaran, membantu peserta didik menemukan dan mengatur informasi dan memfasilitasi navigasi pelajaran.

Karakteristik kedua adalah interaksi dan umpan balik, memungkinkan peserta didik untuk berinteraksi dan mengontrol arus informasi dan tahap pembelajaran dengan aplikasi multimedia. Interaksi dan umpan balik juga memungkinkan peserta didik peserta aktif dalam proses pembelajaran instruksi dan memberikan umpan

balik segera setelah respon peserta didik. Umpan balik adalah informasi tentang ketepatan atau kelayakan respons peserta didik yang biasanya ditampilkan di layar.

Karakteristik ketiga dari aplikasi multimedia untuk tujuan pendidikan adalah navigasi. Fitur navigasi dapat meningkatkan hasil belajar dan membuat aplikasi multimedia interaktif yang mudah digunakan oleh peserta didik. Navigasi memberi peserta didik kontrol atas peristiwa dan memungkinkan mereka melompat ke bagian baru atau mengunjungi kembali informasi dari layar sebelumnya. Peserta didik juga dapat belajar dan memahami lebih banyak ketika mereka dapat mengontrol aplikasi multimedia seperti memperlambat, memulai dan berhenti pada informasi tertentu yang mereka inginkan. Terakhir, elemen video dan audio pada pengembangan dalam pendidikan memiliki kelebihan untuk menyajikan informasi kepada para peserta didik yang memiliki keterampilan membaca dan belajar yang buruk. Peserta didik lebih mudah memahami pelajaran yang menggunakan audio dan video untuk menyampaikan informasi daripada materi pembelajaran statis. Ketika audio dan video digunakan untuk mendukung teks, itu dapat memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk berhenti dan mengulang suara. (Stemler, 1997).

Kesimpulan

Guru atau dosen terus mencari cara yang lebih efektif untuk menarik peserta didik mereka selama pembelajaran serta untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Orang belajar lebih baik dari kata-kata dan gambar daripada dari kata-kata saja. Oleh karena itu, aplikasi multimedia pendidikan menggunakan kombinasi elemen multimedia untuk menyajikan dan menekankan titik-titik tertentu saja, sehingga lebih efektif karena peserta didik lebih mudah untuk menaruh perhatian pada itu daripada pada materi pembelajaran cetak statis. Peserta didik sering memisahkan perhatian mereka ketika mereka dipaksa untuk memfokuskan informasi yang berjauhan, atau disajikan pada dua titik terpisah pada saat yang bersamaan. Oleh karena itu, ketika konten yang terkait disajikan dalam kata-kata dan gambar pada saat yang sama, hasil pembelajaran lebih efektif. Penelitian menemukan bahwa peserta didik akan berpartisipasi dalam pelajaran lebih aktif ketika guru atau dosen mengintegrasikan elemen

multimedia dalam proses pembelajaran karena mereka akan lebih memperhatikan karena pelajaran menjadi lebih menarik.

Aplikasi multimedia sangat mempengaruhi pendidikan dalam banyak hal. Mereka memberi guru atau dosen untuk mempersiapkan bahan belajar bagi peserta didik dengan cara yang lebih jelas dan komprehensif seperti menunjukkan dan memvisualisasikan materi belajar dalam presentasi multimedia. Aplikasi multimedia juga dapat digunakan sebagai sumber informasi. Aplikasi multimedia dapat dikembangkan untuk meningkatkan proses pembelajaran dan meningkatkan interaksi antara peserta didik dan dosen. Dosen dapat membuat pelajaran lebih menarik dengan menggunakan presentasi multimedia. Ketika informasi disajikan dalam berbagai cara, aplikasi multimedia meningkatkan pengalaman pengguna dan membuat para pembelajar lebih mudah untuk memahami informasi.

Daftar Pustaka

- Chatterjee, S., & Jin, L. (1997). Broadband residential multimedia systems as a training and learning tool. Atlanta, GA: Georgia State University.
- Fenrich, P (1997) ractical guidelines for creating instructional multimedia applications. Fort Worth, TX: Harcourt Brace.
- Herrington, J. (1997) Authentic learning in interactive multimedia environments. Cowan University Faculty of Science, Technology and Engineering.
- Kudiavtseva, S., Kolos, V., Kommers, P.A.M. (2001). Development of the methodology of applying multimedia means for distance courseware design, development and implementation. *Journal of Immunological Methods*, 205(2): 145-150.
- Moore, D. M., Burton, J. K., & Mayers, R. J. (1996) Multiple channel communication: The theoretical and research foundation of multimedia. In D. H. Jonassen (Ed), *Handbook of research for educational communication and technology*, (851-875). New York: Macmillan.
- Norhayati Abd Mukti, & Siew, P. H. (2004). Malaysian Perspective: Designing Interactive Multimedia Learning Environment for Moral Values Education. 143-152.
- Simarmata, J. (2006). *Pengenalan Teknologi Komputer dan Informasi*. Yogyakarta: Andi.

- Singh, V. P. (2007). *A Text Book of Multimedia*. United States: Global Media.
- Songkram, N. (2017). Online Course Design for Creativity and Innovative Skills in Virtual Cultural ASEAN Community: From Research to Empirical Practice. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 12(1): pp. 4 - 20 <https://doi.org/10.3991/ijet.v12i01.6032>
- Steinmetz, R., & Nahrstedt, K. (1995). *Multimedia: computing, communications, and applications*. New York: Prentice Hall.
- Stemler, L. K. (1997). Educational Characteristics of Multimedia: A Literature Review. 339-359.
- Torrise, G., & Davis, G. (2000). Online learning as a catalyst for reshaping practice—The experiences of some academics developing online materials. *International Journal of Academic Development*, 5(2), 166-176.
- Vaughan, T. (2010). *Multimedia Making It Work*, 8th Edition. McGraw Hill
- Winwin Wiana, M. Syaom Barliana, and Arifah A.Riyanto (2018). The Effectiveness of Using Interactive Multimedia Based on Motion Graphic in Concept Mastering Enhancement and Fashion Designing Skill in Digital Format. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 13(2): pp. 4-20 <https://doi.org/10.3991/ijet.v13i02.7830>.



Sumber : <https://civitas.uns.ac.id/haniannisaa/2017/05/04/media-pembelajaran-modern-dan-aplikasinya>

FACEBOOK SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN

Putu Nova Oktaviani
Kementerian Agama Kota Denpasar

Perkembangan teknologi sangat memudahkan manusia dalam segala hal. Teknologi pendidikan juga berkembang sangat pesat, termasuk dalam bidang media pembelajaran. Berbagai media pembelajaran hadir untuk mencapai tujuan pembelajaran. Facebook sebagai salah satu media sosial dengan pengguna terbanyak dan fitur yang lengkap telah mencapai syarat sebagai media pembelajaran. Facebook merupakan sebuah aplikasi sosial media yang paling banyak diakses di dunia pada umumnya dan di Indonesia pada khususnya. Hal ini terjadi karena banyak fitur menarik yang dapat diakses dengan mudah oleh para penggunanya dimana pun dan kapan saja (dapat diakses melalui smartphome. Facebook dapat menjadi salah satu instrument media pembelajaran yang merupakan implemtansi dari penggunaan teknologi pendidikan. Dimana para pendidik dapat dengan mudah menyebarkan materi pelajaran kepada para peserta didik, selain itu dengan fitur yang ditawarkan juga memberikan ruang diskusi yang luas diantara mereka yang ingin berbagi informasi dengan sipencari informasi.

Pendahuluan

Perkembangan teknologi memudahkan manusia untuk menjalani kehidupannya. Termasuk pada bidang Informasi teknologi. Media social adalah salah satu hasil dari pengembangan teknologi. Berbagai macam media social bermunculan, mulai dari twitter, instagram, whatsapp, line, snapchat dan banyak lagi lainnya.

Di zaman tekonologi yang semakin canggih setiap detiknya, siapa yang tidak mengenal internet ? dari anak-anak hingga orang tua, sudah paham pentingnya internet dan bagaimana internet dapat mempermudah hidup kita dalam berbagai hal. Mulai dari media komunikasi sekedar berbagi informasi, untuk kepentingan bisnis, kini juga disadari dapat sebagai media pendidikan.

Perkembangan yang sangat pesat dalam era digital ini tentunya sangat memudahkan manusia. Pembagian informasi kini tidak lagi selambat dulu. Informasi dapat menyebar kemanapun, kapanpun dan bisa diakses oleh siapa saja.

Dunia ada dalam sentuhan jari, begitu mudah mengakses dan melakukan segala sesuatunya melalui teknologi gadget yang tidak lepas dari kehidupan sehari-hari. Teknologi gadget ini selain mempersempit dunia juga memiliki pengaruh besar terhadap kehidupan nyata manusia. Berbagai Media sosial yang tersedia dalam software teknologi ini begitu cepatnya menyebarkan berita, informasi lainnya. Dari survey yang dilakukan oleh Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kemkominfo) dapat diketahui pengguna internet di Indonesia saat ini mencapai 63 juta orang. 95 persen diantara pengguna internet untuk mengakses jejaring sosial. Hal ini memperlihatkan begitu signifikan pengaruh sosial media pada pengguna internet di Indonesia.

Penggunaan media sosial terkadang menjadi candu bagi sebagian orang, hal ini dapat menjadi celah untuk melontarkan atau menyelipkan pendidikan agama dalam masyarakat luas agar lebih masuk. Mengingat pada masa kini susahny mengumpulkan orang untuk mendengarkan ceramah atau memberikan pemahaman pemahaman tentang agama, media sosial sebagai salah satu yang paling sering digunakan menjadi pilihan yang sangat efektif untuk menyalurkan berbagai informasi sebagai media pendidikan terhadap kelompok maupun masyarakat luas. *Facebook* merupakan sosial media yang sangat banyak digunakan oleh kelompok masyarakat Indonesia. Pengguna facebook dapat dari berbagai kalangan usia. Facebook merupakan salah satu media sosial dengan pengguna terbanyak di seluruh dunia. Facebook memiliki banyak fitur yang dapat digunakan untuk hiburan dan juga sebagai bentuk pendukung pendidikan yaitu sebagai media pembelajaran.

Pembahasan

Aplikasi Facebook

Aplikasi Facebook oleh wikipedia berbahasa Indonesia disebut sebagai sebuah layanan jejaring sosial dan situs web yang diluncurkan pada 4 Februari 2004. Aplikasi Facebook ini didirikan oleh seorang mahasiswa yang bernama Mark Zuckerberg, mahasiswa asal universitas Harvard yang lahir pada 14 Mei 1984. Dia

mengembangkan aplikasi ini pada awal masa kuliahnya. Dimana situs jejaring sosial ini pada awal berdirinya di batasi keanggotaannya masih dibatasi hanya untuk mahasiswa dari Harvard College untuk menunjang kuliahnya.

Keberadaan aplikasi facebook ini akhirnya mulai berkembang ke luar kampus. Diamana sebelumnya hanya untuk memfasilitasi anggota yang berada di internal kampus beberapa bulan kemudian keanggotaan aplikasi facebook ini akhirnya dibuka akses untuk sekolah yang berada diluar Universitas Harvard. Sekolah – nsekolah yang berada di wilayah Boston (Boston College, Universitas Boston, MIT, Tufts), Northwestern, NYU, Stanford, Rochester, , dan menjangkau seluruh sekolah yang ada di dalam Ivy League.

Pada Akhirnya di tahun 2006, tepatnya pada bulan september Aplikasi Facebook membuka pendaftaran bagi siapapun yang memiliki email untuk bergabung di Facebook. Hal ini membuat aplikasi yang baru ini (pada tahun 2006) mulai menggeser aplikasi social media sebelumnya yakni Friendster dan layanan media social internal yahoo yakni yahoo messenger. Pada awal peluncurannya di Publik Facebook menawarkan 9 Fitur yang akan memanjakan para pengguna Facebook. Seperti berbagi status, foto, video, ruang chat, grup atau komunitas berbagi, dll. Dengan kayanya fitur yang ditawarkan tidak mengherankan jika facebook pada akhirnya membuat banyak orang menggunakannya. Jubilee Enterprise (2010: 79), membahas bahwa Negara Indonesia adalah salah satu Negara diamana masyarakatnya paling banyak menggunakan aplikasi Facebook yakni sebesar 17,6 juta orang user aktif.

Facebook sebagai Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin medias yang secara harfiah berarti “tengah”, 'perantara' atau 'pengantar'. Diterjemahkan dari bahasa Arab, media dapat diartikan sebagai perantara (daun 5) atau juga dapat diartikan sebagai pengantar pesan dari pihak pengirim kepada pihak penerima pesan.

Dijelaskan oleh Gerlach & Ely (dalam Azhar 2017.8) bahwa media apabila dipahami secara garis besar dapat pula diartikan sebagai manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang mengarahkan siswa agar mampu memperoleh suatu pengetahuan, keterampilan, dan/atau sikap. Dalam konteks ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah dapat disebut sebagai media.

Pada pengertian yang lebih sempit definisi tentang media ini pada proses belajar mengajar dapat diartikan sebagai suatu instrument atau alat fotografis, grafis, dan elektronik lainnya sebagai usaha untuk mengakses, menangkap dan memproses serta menyusun kembali informasi visual atau verbal dari si pengirim ke si penerima (Azhar.6.2017)

Media pembelajaran yang dipandang sebagai segala bentuk peralatan fisik komunikasi berupa hardware dan software. Webster (1983: 105), menyebutkan bahwa “art” dapat diartikan sebagai suatu keterampilan (skill) yang didapat melalui pengalaman, studi dan observasi. Dapat pula diartikan bahwa teknologi merupakan suatu ilmu yang membahas tentang keterampilan yang didapat melalui pengalaman, pembelajaran/studi, dan penelitian/observasi. Bila dihubungkan dengan pendidikan dan pembelajaran, maka teknologi mempunyai pengertian sebagai perluasan konsep tentang media, di mana teknologi bukan sekadar benda, alat, bahan atau perkakas, tetapi tersimpul pula perbuatan, organisasi, sikap, dan manajemen yang berkaitan dengan implementasi ilmu. (Achsini dalam Azhar,7.2017)

Menurut Romi Satria Wahono (2006), kriteria penilaian media pembelajaran meliputi beberapa aspek yaitu aspek rekayasa perangkat lunak, aspek desain pembelajaran dan aspek komunikasi visual yang disampaikan pada Workshop Pembuatan Software Media Pembelajaran, Direktorat Pendidikan Menengah Umum (Dikmenum), Departemen Pendidikan Nasional (Depdiknas), 10 Nopember 2006. Beberapa kriteria yang terdapat dalam ketiga aspek tersebut mempunyai relevansi terhadap pemanfaatan Facebook sebagai situs jejaring sosial dengan segala kemudahan dan fasilitas yang ditawarkan untuk digunakan sebagai media 15 pembelajaran dengan memanfaatkan beberapa fitur yang ada. Kriteria tersebut adalah :

a. Bidang Rekayasa Perangkat Lunak

- 1) Efektifitas dan efisiensi dalam implementasi media pembelajaran
- 2) Maintanable (pengelolaan yang mudah)
 - a) Usabilitas (mudah diakses dan sederhana dalam prosesnya)
 - b) Ketepatan pemilihan alat.tools (fitur yang ditawarkan)

b. Bidang Desain Pembelajaran

- 1) Interaksi
- 2) transformasi Motivasi dalam proses Belajar

c. Bidang Komunikasi Visual

- 1) Komunikasi yang sederhana dan mudah dimengerti
- 2) Kreatifitas dalam pengembangan ide dalam penuangan gagasan
- 3) Sederhana dan menarik

Melihat berbagai kriteria tersebut sangat layak dipertimbangkan penggunaan media sosial Facebook ini sebagai salah satu edia pembelajaran. Facebook dalam aplikasinya menawarkan fitur fitur yang mendukung proses belajar. Selain itu pada era mileneal saat ini, hamper setiap guru dan murid memiliki media social. Hal ini tentu menjadi factor utama, dimana kemudahan aksesbility dari aplikasi ini harus dapat menjangkau semua pihak yang terkait pendidik dan peserta didik.

Dalam prakteknya para pendidik dapat menyampaikan materi yang ingin diajarkan dikelas melalui berbagai fitur, seperti text, foto ataupun video. Pada option komentar para siswa dapat berdiskusi langsung dengan gurunya, hal ini tentunya menguntungkan siswa yang cenderung malu untuk bertanya atau diskusi dikelas, mereka dapat menyimak langsung penjelasan dari si guru dalam kolom komentar. Selain itu pengembangan informasi terkait materi belajar juga dapat langsung dikaitkan dengan link atau laman web yang terkait jadi selain memperoleh informasi para siswa juga dapat mengakses ilmu pengetahuan dari laman atau web yang lebih valid. Mereka tak lagi terpaku pada literasi offline seperti buku, karya tulis ilmiah, majalah dan lainnya mereka pun juga mampu meningkatkan pengetahuan dari literature online seperti web, ebook atau perpustakaan online.

Paradigma facebook ini sebagai media pendidikan tidak dapat terlepas dari perkembangan aksesblity teknologi pendidikan yang semakin meluas. Diharapkan melalui aplikasi ini dapat mendorong pengembangan teknologi pendidikan yang lebih baik lagi bagi mereka para generasi mileneal. Para pendidik didorong untuk dapat lebih kreatif mengembangkan fitur fitur media social lainnya sebagai implentasi penggunaan teknologi pendidikan dalam proses mengajar.

Kesimpulan

Dari pembahasan pada bagian sebelumnya, pada bagian terakhir ini dapat disimpulkan bahwa :

1. Facebook merupakan sebuah aplikasi sosial media yang paling banyak diakses di dunia pada umumnya dan di Indonesia pada khususnya. Hal ini terjadi karena banyak fitur menarik yang dapat diakses dengan mudah oleh para penggunanya dimana pun dan kapan saja (dapat diakses melalui smartphone)
2. Facebook dapat menjadi salah satu instrument media pembelajaran yang merupakan implemntasi dari penggunaan teknologi pendidikan. Dimana para pendidik dapat dengan mudah menyebarkan materi pelajaran kepada para peserta didik, selain itu dengan fitur yang ditawarkan juga memberikan ruang diskusi yang luas diantara mereka yang ingin berbagi informasi dengan sipencari informasi.

Daftar Pustaka

- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran. Ed. Revisi*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Enterprise, J. (2010). *Panduan Memilih Koneksi Internet untuk Pemula*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Wahono, R. S. (2016). *Aspek Rekayasa Perangkat Lunak dalam Pengembangan Media Pembelajaran*, Workshop Pembuatan Software Media Pembelajaran, Direktorat Pendidikan Menengah Umum (Dikmenum), Departemen Pendidikan Nasional (Depdiknas)
- Webster, New World Dictionary, 1988
- https://kominfo.go.id/content/detail/4286/pengguna-internet-indonesia-nomor-enam-dunia/0/sorotan_media

PEMANFAATAN MEDIA FILM UNTUK MEMBENTUK KARAKTER SISWA

Putu Ayu Rosiana Dewi
SMA PGRI 2 Denpasar

Berbagai upaya telah dilakukan untuk mencapai tujuan pendidikan, diantaranya dengan melakukan peningkatan kualitas pembelajaran di dalam kelas. Pembelajaran dapat berlangsung dengan baik (efektif, efisien dan menarik), jika seorang guru dapat melakukan perubahan dalam menyampaikan materi pelajaran. Media pembelajaran merupakan bagian yang penting dalam sistem pembelajaran. Dengan media pembelajaran proses belajar mengajar dapat berjalan dengan lancar dan efektif karena media pembelajaran menyediakan banyak metode dan jenis-jenis media. Media pembelajaran yang diberikan oleh guru harus sesuai dengan materi yang akan disampaikan. Selain itu guru harus menyesuaikan media yang digunakan dengan daya tangkap siswa, sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan maksimal. Dengan itu siswa dapat memperoleh hasil yang maksimal. Media pembelajaran memiliki tujuan terhadap proses pembelajaran untuk meningkatkan daya kretivitas dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Setiap siswa memiliki karakteristik yang berbeda dalam hal menangkap materi yang disampaikan. Media pembelajaran sangat bermanfaat bagi guru dan siswa karena dengan media pembelajaran siswa dan guru dapat dengan mudah menjalankan proses pembelajaran dan dapat mencapai tujuan yang diinginkan.

Pendahuluan

Di Jaman moderent ini perkembangan teknologi sudah benar-benar berkembang sangat pesat sekali, bagaimana tidak handphone di jaman sekarang sudah menjadi konsumsi wajib yang harus di miliki oleh seseorang baik muda atau pun orang tua bahkan anak kecil sekarang sudah pada mahir dalam memainkan gadget malahan orang

tua sekarang agar lebih praktis dalam mengajari anaknya para orang tua malah memilih handphone untuk medianya dalam mengajari anaknya dalam bernyanyi, mengenal huruf dan berlatih berbicara. Sehubungan dengan hal itu, peran media sangat dibutuhkan dalam pembelajaran dimana dalam perkembangan saat ini media bukan lagi di panadang sekedar alat bantu tetapi merupakan bagian yang penting juga dalam pendidikan dan pembelajaran. Motivasi siswa selama dilaksanakan tindakan meningkat cukup signifikan. Hal ini terlihat pada ketertarikan, perhatian siswa yang meningkat menjadi lebih baik. Perhatian dan ketertarikan siswa yang meningkat dapat menimbulkan peningkatan pada kepuasan dan rasa percaya diri. Dari hasil motivasi selama tindakan dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan media film dapat menjadi sebuah cara meningkatkan motivasi siswa saat pembelajaran sehingga dengan meningkatnya motivasi siswa pelaksanaan tindakan dikatakan berhasil.

Pembahasan

Film pada hakekatnya merupakan penemuan baru dalam interaksi belajar mengajar yang mengkombinasikan dua macam indera pada saat yang sama. “Film adalah serangkaian gambar yang diproyeksikan ke layar dengan kecepatan tertentu sehingga menjadi urutan yang berjalan terus sehingga menggambarkan pergerakan yang nampak normal”. Media film dalam jenis media pembelajaran digolongkan kepada media slide atau filmstrip. Perbedaan keduanya adalah terletak pada runtutan gambar, dimana slide adalah media dengan gambar yang diam sedangkan film berupa gambar yang saling berkaitan sehingga dapat terlihat bergerak. Dengan demikian media slide adalah media belajar yang tergolong dalam gambar diam sedangkan media film adalah media pada golongan gambar gerak yang diiringi musik atau suara (audio). Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa pengertian dari media film adalah media yang memperlihatkan gambar bergerak diiringi dengan suara atau musik (audio). Dalam pembahasan kali ini ditekankan kepada penggunaan media film dalam proses pembelajaran. Media film hendaknya dapat juga memberikan hasil nyata bagi peserta didik secara nyata di antaranya :

1. Dapat menarik minat siswa.
2. Memberikan gambaran nyata baik itu suasana, pakaian dan juga ekspresi wajah seseorang.

Media film juga bisa dikatakan baik bila juga memenuhi syarat atau bukan sekedar film yang di sukai murid maupun guru. Disana kita bisa memilih yang mana baik dalam hal penayangan, yang bisa memberikan manfaat bagi si penonton. Ada juga kelemahan dan keunggulan dari media film bagi sarana belajar siswa :

Keunggulan

1. Menarik perhatian siswa
2. Dapat menayangkan peristiwa atau acara yang telah terjadi
3. Dapat secara langsung menganalisis kejadian yang terjadi di film tersebut dan bisa langsung menjadikan bahan diskusi bagi peserta didik
4. Dapat digunakan untuk menggambarkan tindakan secara cepat dan jelas

Kelemahan

1. Biayanya lebih mahal
2. Jika di gunakan kurang tepat akan berdampak kurang baik.
3. Kurang efektif untuk memberikan pengajaran yang sesungguhnya

Media film digunakan sebagai media pembelajaran telah diterima sebagai salah satu media visual yang paling baik dan juga populer dan sangat di gemari oleh anak-anak atau pun dewasa karena media film sangat lekat dengan kahidupan masyarakat sehari-hari. Film sendiri merupakan media yang di pakai untuk merekam suatu keadaan atau mengemukakan sesuatu. Film juga di pakai untuk memenuhi suatu kebutuhan umum yaitu mengkomunikasikan suatu gagasan, pesan, atau kenyataan, karena keunikan dimensinya. Dalam banyak hal media film sangat membantu dalam menyampaikan tujuan-tujuan khusus yang di inginkan secara tepat dn akurat, karena mampu untuk memperkaya dan mengembangkan pengetahuan, kebudayaan serta dapat menyajikan informasi, memarkan proses, menjelaskan konsep-konsep yang rumit dan mengajarkan keterampilan, menyingkat atau memperpendek waktu dan dapat mempengaruhi sikap.

Film yang baik adalah film yang dapat memenuhi kebutuhan siswa dalam hubungannya dengan apa yang di pelajarnya. Menggunakan film dalam pendidikan dan pengajaran di kelas sangat

berguna dan bermanfaat terutama untuk mengembangkan pikiran dan pendapat para siswa. Menambah daya ingat dalam pembelajaran mengembangkan daya fantasi anak didik, dan menumbuhkan minat dan motivasi belajar.

Setiap media tak luput dari keunggulan dan kelemahan dalam proses pembelajaran. Demikian pula dengan media film yang sebenarnya merupakan salah satu bagian dari media pembelajaran. Media film sebagai media pembelajaran yang agar dengan penggunaannya atau penerapannya dapat mencapai tujuan materi pembelajaran yang ingin di sampaikan, serta media film dapat membantu dalam membentuk karakteristik siswa menuju ke arah yang lebih kreatif lagi. Film yang membawa makna khusus untuk menanamkan nilai-nilai yang bermoral dapat membentuk suatu kepribadian seseorang terutama remaja pada era yang sangat moderent saat ini sangat rentan terhadap tindakan yang negatif akibat arus globalisasi. Jadi film yang bertemakan pendidikan karakter haruslah diperhatikan penggunaannya sebagai media pembelajaran yang nantinya menjadi satu sarana serta prasarana membentuk kepribadian bangsa dan siswa. Media pembelajaran sekarang ini sangat bermacam-macam jenisnya. Terlebih lagi ketika teknologi dan multimedia semakin berkembang, media pembelajaran yang muncul semakin banyak dan semakin membantu dalam proses pembelajaran.

Guru dapat menyampaikan materi melalui media pembelajaran yang telah ditentukan agar tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan baik, tentunya pemilihan media pembelajaran juga sudah disesuaikan dengan memperhatikan berbagai hal agar media pembelajaran yang terpilih tepat untuk diterapkan dalam pembelajaran. Media pembelajaran berbasis multimedia merupakan media pembelajaran yang memanfaatkan penggabungan antara gambar, suara atau audio, dan video. Film dan Video merupakan contoh media pembelajaran berbasis multimedia yang mampu digunakan untuk penyampaian materi. Materi disampaikan melalui gambar bergerak yang terdiri dalam banyak frame yang diputar atau disusun dan ditampilkan secara bergiliran dengan cepat sehingga film atau video tersebut dapat menampilkan objek bergerak.

Film atau video dibuat berdasarkan konsep cerita atau *storyboard* yang telah direncanakan sebelumnya. Penggunaan media pembelajaran Film dan Video tidak bisa begitu saja, perlu

beberapa perangkat tambahan agar dapat memutar serta menampilkan film atau video tersebut, paling tidak terdapat player video seperti *DVD* atau *CD Player* dan juga display seperti *TV* atau *Projector*.

Proses pembelajaran merupakan proses komunikasi dan berlangsung dalam suatu sistem, maka media pembelajaran menempati posisi yang cukup penting sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran. Tanpa media, komunikasi tidak akan terjadi dan proses pembelajaran sebagai proses komunikasi juga tidak akan bisa berlangsung secara optimal. Media pembelajaran adalah komponen integral dari sistem pembelajaran. Media dipandang sebagai salah satu faktor yang dapat meningkatkan efektifitas proses pembelajaran, hal ini disebabkan karena media memiliki peran dan fungsi strategis yang secara langsung maupun tidak langsung dapat mempengaruhi motivasi, minat dan atensi peserta didik dalam belajar serta mampu memvisualisasikan materi abstrak yang diajarkan sehingga memudahkan pemahaman peserta didik. Selain itu, media mampu membuat pembelajaran lebih jelas serta mampu memanipulasi dan menghadirkan objek yang sulit dijangkau oleh peserta didik.

Media pembelajaran sangat penting bagi kegiatan belajar mengajar karena dapat mendukung tercapainya tujuan belajar dengan lebih baik dan lebih cepat. Media pembelajaran tidak sekedar menjadi alat bantu pembelajaran, melainkan jugamerupakan suatu strategi dalam pembelajaran. Pembelajaran disekolah pada saat ini mulai disesuaikan dengan perkembangan teknologi informasi, sehingga terjadi perubahan dan pergeseran paradigma pendidikan. Perkembangan pesat dibidang teknologi informasi khususnya internet, mempercepat aliran ilmu pengetahuan yang menembus batas-batas dimensi ruang, birokrasi, kemapanan, dan waktu. Program-program di internet bukan hanya menampilkan data dan informasi yang dapat ditransmisikan dengan kecepatan tinggi, tetapi juga ilmu pengetahuan yang dapat diakses secara cepat oleh penggunanya. Dan tentu saja kondisi ini berpengaruh pada kebiasaan dan budaya pendidikan yang dikelola selama ini.

Kemajuan dan perkembangan teknologi sudah demikian menonjol, sehingga penggunaan alat-alat bantu mengajar seperti alat-alat audio, visual serta perlengkapan sekolah disesuaikan dengan

perkembangan jaman tersebut. Dan juga harus disesuaikan dengan tuntutan kurikulum sesuai dengan materi, metode, dan tingkat kemampuan belajar siswa agar dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan baik disekolah. Untuk itu, para pengajar mulai berusaha membiasakan diri untuk menggunakan peralatan-peralatan seperti OHP, LCD, CD, VCD, video, computer dan internet dalam pembelajaran dikelas. dengan program pembelajarana yang dikembangkan ini patut dipelajari pengajar harus mempelajarinya agar mempermudah proses pembelajaran dan pendidikan, sehingga memudahkan pembelajaran untuk berjalan dengan baik dikelas.

Membahas tentang film asumsi kita tentunya kepada film pada sinetron atau layar lebar di bioskop, namun ternyata film dapat dipergunakan sebagai alat bantu atau media dalam pembelajaran atau proses belajar yang hasilnya dapat meningkatkan minat serta berdampak kepada peningkatan hasil belajar peserta didik. Penggunaan film dalam proses belajar memang kurang populer, namun sebenarnya banyak kebaikan dan manfaat dari penggunaan media tersebut. Sebagai guru tidak boleh asal dalam menggunakan medis belajar, karena tidak semua media pengajaran baik digunakan untuk semua materi pelajaran. Setiap media ada kelebihan dan kekurangannya, sehingga sebagai guru hendaknya mampu memilih media yang cocok terhadap materi yang hendak disampaikan.

Kesimpulan

Dalam memilih media belajar sebaiknya guru memperhatikan kriteria-kriteria diantaranya: Ketepatan dengan tujuan pengajaran, artinya media pengajaran dipilih sesuai dengan dasar tujuan-tujuan instruksional yang telah ditetapkan. Dukungan terhadap isi bahan pengajaran, karena pelajaran yang bersifat fakta, prinsip, konsep dan generalisasi sangat memerlukan media. Kemudahan memperoleh media, media yang hendak digunakan mudah didapatkan oleh guru atau setidaknya mudah dibuat. Keterampilan guru dalam mempergunakan, guru yang hendak mempergunakan media seharusnya menguasai cara penggunaannya. Karena hal tersebut sebagai dasar keberhasilan penggunaan media.

Tersedia waktu untuk mempergunakannya, karena persiapan media tidak akan berguna ketika tidak ada waktu untuk menggunakan media tersebut dalam pembelajaran. Sesuai dengan

taraf berfikir siswa, maksudnya film yang digunakan harus disesuaikan dengan usia atau jenjang pendidikan. Karena tidak semua media dapat dipahami oleh semua umur.

Daftar Pustaka

- Anas, S. (2003). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. PT Raja Grafindo Persada; Jakarta.
- Arikunto, S. (2003). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjino, A. (2006). *Pengantar Statistik Pendidikan*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Uno, H. B. (2010). *Perencanaan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.



Sumber :

<https://gadogadozaman.blogspot.com/2016/03/macam-macam-media-pembelajaran.html>

STRATEGI PEMBELAJARAN DENGAN MENGUNAKAN MEDIA DIGITAL

Ni Kadek Vivin Mahayuni
SMP Negeri 2 Tabanan

Perkembangan teknologi dan media digital yang semakin marak mempermudah manusia untuk melakukan segala aktivitasnya, sehingga belakangan ini teknologi memberikan efek besar bagi para penggunanya. Seiring dengan hal tersebut, kini teknologi merambah ke dunia pendidikan. Para pendidik di era modern ini memanfaatkan teknologi dan media digital dalam proses pembelajaran menjadi hal yang sangat penting. Teknologi pendidikan diciptakan dalam usaha mempermudah kerja pendidik dalam mendidik siswa. Demikian pula halnya dengan siswa yang menjadi terbantu dengan adanya teknologi pendidikan. Teknologi pendidikan tidak berkat pada alat yang dapat memajukan pendidikan secara makro saja, tetapi juga hendaknya teknologi diharapkan memberi manfaat positif kepada diri siswa.

Pendahuluan

Pembelajaran merupakan suatu proses interaksi antara peserta didik (siswa) dengan pendidik (guru) dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran (Zainal, 2002:41). Dalam upaya mencapai tujuan pendidikan yang maksimal dan merata, penggunaan teknologi dan media digital dalam kegiatan pengajaran sangat diperlukan dan memiliki peranan yang sangat penting. Perkembangan teknologi dan media digital yang semakin marak mempermudah manusia untuk melakukan segala aktivitasnya, sehingga belakangan ini teknologi memberikan efek besar bagi para penggunanya. Seiring dengan hal tersebut, kini teknologi merambah ke dunia pendidikan. Para pendidik di era modern ini memanfaatkan teknologi dan media digital dalam proses pembelajaran menjadi hal yang sangat penting. Penguasaan berbagai ilmu pengetahuan, disamping akan menumbuhkan kreatifitas bagi pendidik dan proses pembelajaran juga akan menciptakan kondisi pembelajaran yang menyenangkan.

Teknologi pembelajaran awalnya di pandang sebagai teknologi yang berkaitan dengan penggunaan peralatan, media dan sarana dengan menggunakan alat bantu Dalam aktivitas pendidikan, sudah tidak asing lagi para pendidik yang mengunakan strategi dalam pembelajaran dengan memadukan antara teknologi dan media digital. untuk memfasilitasi belajar dan memperbaiki kinerja dengan menciptakan, mengunakan, dan mengelola proses dan sumber teknologi yang sesuai. Perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan dewasa ini telah mempengaruhi seluruh aspek kehidupan manusia. Teknologi yang diciptakan oleh manusia pada revolusi industri sebagai alat meringankan kerja manusia, kini telah berkembang pesat menjadi era digital. Era digital dengan teknik digitalisasi telah mewarnai segala bidang kehidupan dan telah dipergunakan oleh semua lapisan masyarakat.

Media digital dalam teknologi pendidikan bukanlah sebuah barang baru lagi di bidang pendidikan. Perkembangan teknologi pendidikan telah berkembang jaman dulu hingga sekarang secara bertahap. Teknologi pendidikan diciptakan dalam usaha mempermudah kerja pendidik dalam mendidik siswa. Demikian pula halnya dengan siswa yang menjadi terbantu dengan adanya teknologi pendidikan. Berdasarkan semua uraian di atas, setrategi pengajaran dengan memadukan teknologi dan media dapat dijelaskan sebagai segala bentuk kajian dan praktek etis yang mengunakan peralatan fisik komunikasi berupa hardware dan sofwere. Dalam menentukan strategi pengajaran dengan memadukan teknologi dan media dalam aktivitas pembelajaran tentunya harus mempertimbangkan berbagai factor, karena mengingat penggunaan teknologi yang berpengaruh memungkinkan terhadap kecepatan transformasi ilmu pengetahuan kepada peserta didik. Selain itu, hal ini akan mempengaruhi hasil belajar siswa, usia siswa dan juga kenyamanan menerapkan strategi yang digunakan.

Teknologi yang berkembang saat ini jika ditinjau secara pendidikan, seperti pisau yang bermata dua. Perkembangan teknologi digital saat ini tidak lagi menjadi sebuah hal yang diajarkan oleh guru, melainkan siswa menjadi lebih cepat memahami teknologi digital tersebut dibandingkan guru. Teknologi pendidikan tidak berkuat pada alat yang dapat memajukan pendidikan secara makro saja, tetapi juga hendaknya teknologi diharapkan memberi manfaat

kepada diri siswa. Berdasarkan latar belakang tersebut, maka guru hendaknya memahami anak muda sebagai generasi penerus bangsa dan media digital. Oleh karena itu, dalam artikel ini saya mengangkat tentang strategi pembelajaran dengan menggunakan media digital dalam teknologi pendidikan.

Pembahasan

Pengertian Strategi Pengajaran dan Media Digital

Strategi pengajaran dengan memadukan teknologi dan media digital dapat dijelaskan sebagai segala bentuk kajian dan praktek etis yang menggunakan peralatan fisik komunikasi berupa hardware dan software. Dalam menentukan strategi pengajaran dengan memadukan teknologi dan media dalam aktivitas pembelajaran tentunya harus mempertimbangkan berbagai factor, karena mengingat penggunaan teknologi yang berpengaruh memungkinkan terhadap kecepatan transformasi ilmu pengetahuan kepada peserta didik. Selain itu, hal ini akan mempengaruhi hasil belajar siswa, usia siswa dan juga kenyamanan menerapkan strategi yang digunakan. Dengan membahas bagaimana media baru mempengaruhi kehidupan kita, para guru bisa menghargai bagaimana cara belajar, literasi, dan pengetahuan di lingkungan media baru, berbeda dengan sekolah tradisional berbasis pengalaman saja.

Tetapi istilah media baru dan media digital tidak harus berarti bahwa semua bentuk media adalah baru. Misalnya, siswa tampaknya kecanduan pada SMS dengan ponsel mereka, namun menulis bukanlah media baru. Jadi media baru dapat berpengaruh pada praktik komunikasi dan hubungan. Saat ini usia anak-anak yang memiliki telepon seluler semakin muda dan muda, mereka membawa ponselnya setiap saat (dan tampaknya selalu ber-SMS sepanjang waktu), meskipun mereka masih menggunakan bahasa verbal dan kata-kata untuk berkomunikasi.

Karakteristik utama media baru adalah peer-based learning (pembelajaran berdasarkan rekan sebaya), kolaborasi, kreativitas, kegiatan berdasarkan minat, kegiatan berdasarkan persahabatan. Pembelajaran berdasarkan rekan sebaya merupakan karakteristik umum dari lingkungan media baru. Meskipun lingkungan ini biasanya bersifat informal dan kurang terstruktur dibandingkan dengan lingkungan berbasis sekolah, budaya saling berbagi dan

membantu dapat menumbuhkan rasa keanggotaan dan identitas, sehingga kaum muda dapat memberikan dan berkomitmen saling berbagi dan sumber kreativitas, dan memberikan umpan balik dan kritik kepada rekan-rekan sesama.

Secara khusus dalam kegiatan berdasarkan minat ini, pelajar bermotivasi mandiri dapat mengamati dan berkomunikasi dengan orang-orang yang terlibat dalam minat yang sama. Sebagai hasilnya, anak-anak muda dapat belajar keterampilan menerima pengakuan atas pekerjaan mereka mendapatkan status sebagai sang ahli dan mendukung identitas bersama berdasarkan minat berbagi. Dalam lingkungan berdasarkan persahabatan, anak-anak muda dapat mempelajari norma-norma budaya dan interaksi *online* dan mendapatkan pelajaran berharga yang kadang-kadang menyakitkan juga ketika mereka bertumbuh kembang. Ciri-ciri lingkungan media baru akan menjadi matang untuk bergabung ke dalam kelas ketika semuanya mendorong pengalaman belajar yang berpusat pada siswa.

Strategi-Strategi Pengajaran Dengan Memadukan Teknologi dan Media

Strategi pengajaran merupakan perpaduan dari urutan kegiatan, cara mengorganisasikan materi pelajaran peserta didik, peralatan dan bahan, serta waktu yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Dalam menentukan strategi pengajaran dengan memadukan teknologi dan media, dalam pembelajaran tentunya harus mempertimbangkan berbagai faktor karena mengingat penggunaan teknologi dan media yang berpengaruh memungkinkan kecepatan transformasi ilmu pengetahuan kepada peserta didik.

Selain itu, akan mempengaruhi hasil belajar siswa, usia siswa dan juga kenyamanan menerapkan strategi yang digunakan. Syaiful Bhari (2005:126) mengemukakan beberapa strategi pengajaran dengan memadukan teknologi dan media yang dapat dilakukan pada aktivitas pembelajaran, diantaranya dengan presentasi, demonstrasi, latihan dan praktik, tutorial, diskusi, belajar kooperatif, permainan, simulasi, penemuan dan penyelesaian masalah. Berikut ini adalah beberapa strategi pengajaran yang didukung dengan teknologi dan media digital selama proses pembelajaran berlangsung.

1. **Presentasi**

Dalam sebuah presentasi, sebuah sumber menyajikan atau menyebarkan informasi kepada pembelajar. Komunikasi dikendalikan oleh sumber dengan respons segera atau interaksi dengan pembelajar. Ketika guru menyajikan pembelajaran dengan presentasi, mereka akan memberikan pertanyaan-pertanyaan untuk para siswa atau para siswa yang bertanya ketika bahan pengajaran sedang disajikan. Karena itu maka akan timbul interaksi antara keduanya dan guru bisa memilih untuk mengendalikan interaksi di dalam presentasi. Sumber yang didapatkan bisa melalui buku, internet, video, rekaman audio dan lain sebagainya. Presentasi tidak selalu harus berupa guru di depan kelas memberi pengajaran. Guru bisa mengarahkan audio kedalam teks untuk mengarahkan pembelajaran siswa.

2. **Demonstrasi**

Demonstrasi mungkin direkam dan diputar ulang melalui sarana media seperti video. Jika ingin interaksi dua arah, maka diperlukan tutor yang hadir secara langsung. Guru bisa menyiapkan video demonstrasi di depan kelas, guru juga bisa memanfaatkan benda aktual untuk demonstrasi. Seperti cara melaksanakan Tri Sandya, guru bisa menampilkan video ataupun seorang guru mempraktikkan cara Tri Sandya terhadap siswa.

3. **Latihan dan Praktik**

Latihan dan praktik biasanya digunakan untuk mata pelajaran matematika, belajar bahasa ataupun untuk mengembangkan bahasa asing. Media digital dan sistem pengajaran biasanya bagus diterapkan untuk media latihan dan praktiknya.

4. **Tutorial**

Tutorial, merupakan suatu cara dimana seorang menyajikan konten, mengajukan pertanyaan, meminta respons dari pemelajar, menganalisis respons tersebut, memberikan umpan balik, dan memberikan praktik hingga para pembelajar menunjukkan level dasar kompetensi. Para siswa seringkali bekerja mandiri atau satu lawan satu dengan seseorang saat mereka diberikan paket kumpulan kecil informasi yang dirancang untuk dibentuk menjadi sekumpulan pengetahuan dan praktik dengan umpan balik. Guru dapat mempertimbangkan menggunakan teknologi dan media digital sebagai cara menyampaikan tutorial. Pelaksanaan tutorial

meliputi instruktur ke pembelajar, pembelajar ke pemelajar (misalnya, pemberian tutorial dengan sesama rekan atau pusat belajar), komputer ke pemelajar (misalnya, peranti lunak tutorial yang dibantu komputer) dan cetakan ke pembelajar.

5. Diskusi

Diskusi adalah pertukaran gagasan dan opini diantara para siswa atau guru. Diskusi bisa digunakan dalam tahap pembelajaran dan pengajaran apapun, bisa dengan membagi kelompok kecil maupun kelompok besar. Strategi ini merupakan cara yang bermanfaat dalam mengukur pengetahuan, keterampilan, dan sikap dari sekelompok siswa sebelum mengakhiri tujuan pengajaran, terutama ketika memperkenalkan topik baru atau pada permulaan tahun ajaran baru ketika guru belum memahami para siswa. Dengan mengarahkan diskusi menuju hasil-hasil belajar, mungkin bahwa para siswa akan menentukan sendiri kebutuhan untuk mempelajari lebih jauh tentang topik tersebut sebelum mereka bisa sepenuhnya berpartisipasi dalam sebuah diskusi.

6. Belajar Kooperatif

Belajar kooperatif merupakan strategi pengelompokan dimana para siswa bekerja sama untuk saling mendapat keuntungan dari potensi belajar anggota lainnya. Para siswa bisa belajar kooperatif tidak hanya dengan mendiskusikan materi teks dan menyaksikan media, tetapi juga dengan membuat media. Dengan mengelompokkan siswa, dapat memberikan kesempatan kepada setiap siswa untuk menggunakan komputer.

7. Permainan

Pembelajaran dengan menggunakan permainan dapat membuat pembelajar tertarik bahkan termotivasi terutama yang membosankan dan repetitive. Teknik permainan ini tidak jarang menuntut keterampilan pembelajar untuk memecahkan permasalahan, kemampuan untuk menghasilkan solusi, atau memperlihatkan penguasaan atau konten spesifik yang mengharuskan tingkat akurasi dan efisiensi yang tinggi.

8. Simulasi

Memungkinkan praktik realistik tidak akan melibatkan banyak biaya hanya saja melibatkan dialog peserta, manipulasi materi dan perlengkapan, atau interaksi dengan komputer. Simulasi bisa mewakili sesuatu yang terlalu besar ataupun kompleks untuk

ditampilkan. Misalnya ketika ingin menyembelih hewan qurban, tidak mungkin kita akan membawa hewan ke dalam kelas, tetapi cukup membawa barang tiruannya saja, atau bisa juga siswa diajak untuk bermain peran hal itu termasuk salah satu contoh dari strategi simulasi.

9. Penemuan

Pendekatan umum yang biasa digunakan untuk penemuan yaitu dengan metode ilmiah meliputi pembentukan hipotesis, pertanyaan, mencoba solusi yang mungkin, dan menganalisis informasi yang dipelajari untuk menentukan apakah pendekatan tersebut berhasil. Maka siswa akan menemukan jawaban atas sebuah pertanyaan tersebut. Teknologi dan media pengajaran bisa membantu meningkatkan penemuan atau penyelidikan. Misalnya, video bisa digunakan untuk pengajaran penemuan dalam ilmu-ilmu fisika. Contoh pelajaran fisika yaitu dengan menampilkan tayangan sebuah balon yang ditimbang sebelum dan sesudah diisi dengan udara, para siswa menemukan bahwa udara memiliki berat.

10. Penyelesaian masalah

Di mulai dari pengetahuan terbatas tetapi melalui kolaborasi dengan rekan, penelitian dan konsultasi dengan ahli, mereka mengembangkan, menjelaskan, dan mempertahankan solusi atau posisi mengenai masalah tersebut. Guru bisa menggunakan teknologi dan media yang ada untuk memperkaya masalah yang akan disajikan. Contohnya masalah yang terstruktur yaitu pembelajaran matematika dalam soal cerita sering kali merupakan aplikasi terstruktur dari kemampuan perhitungan matematika yang telah dikuasai siswa. Ketika mereka memahami masalahnya, mereka mampu menerapkan kemampuan matematika yang tepat dan mendapatkan jawabannya. Sedangkan aplikasi yang kurang terstruktur yaitu pembelajaran seni yang mana ketika akan membuat sebuah gambar, mungkin saja meminta siswa menggunakan bahan-bahan untuk merancang sebuah gambar yang menggambarkan impian mereka. Para siswa bisa menciptakan gambar yang sederhana atau rumit yang menghasilkan keterampilan seni baru yang mereka pelajari.

Faktor-Faktor Yang Perlu Diperhatikan Dalam Strategi Pengajaran dengan Menggunakan Media Digital

Ada beberapa factor yang perlu diperhatikan dalam penerapan strategi pengajaran dengan menggunakan media digital, yang diantaranya adalah pusat setrategi pengajaran, tahapan-tahapan literasi teknologi, serta pemilihan media.

1. Pusat Strategi Belajar

Pusat strategi pengajaran dibagi menjadi dua kelompok yaitu berpusat pada guru, yang diarahkan secara spesifik oleh guru, dan berpusat pada siswa, yang berorientasi untuk memenuhi kebutuhan para siswa. Dalam kedua kelompok tersebut, guru merupakan kunci bagi perancangan pengajaran. Yang menjadi perbedaan adalah fokus atau orientasi dari strategi tersebut.

2. Strategi yang berpusat pada guru

Strategi yang berpusat pada guru, dimana seorang guru menjadi pusat dan sumber belajar dalam proses pembelajaran. Guru bertindak mengarahkan fokus, bertindak mengarahkan belajar melalui cara-cara yang mengandung tujuan. Sering kali strategi pembelajaran ini dikenal dengan istilah teacher based learning.

3. Strategi yang berpusat pada siswa

Strategi yang berpusat pada siswa fokus pada siswa yang memimpin yang mengarahkan pada stuasi belajar. Guru masih bertanggung jawab atas perencanaan dan pengembangan mata pelajaran yang fokus pada siswa yang di pusat pembelajaran. Peran guru beralih menjadi fasilitator belajar, seringkali strategi yang dilakukan dengan bekerjasama, individual, kelompok kecil dan membantu para siswa untuk fokus pada pencapaian hasil yang diinginkan.

Tahap-Tahap Literasi Teknologi

Adapun tahapan literasi teknologi pada berbagai tingkatan kelas atau umur, berdasarkan International Society for Technology in Education (ISTE) tahun 2007 adalah sebagai berikut :

- 1. Kelas TK-Kelas II (umur 4-8)**, para peserta didik diharapkan menguasai bebarapa kemampuan penggunaan teknologi dan media digital, diantaranya :

- a. Mengilustrasikan dan mengkomunikasikan ide dan narasi original dengan menggunakan alat digital dan sumber daya media yang beragam.
- b. Mengidentifikasi, melakukan penelitian, dan mengumpulkan data tentang lingkungan dengan menggunakan sumber daya digital dan mengusulkan solusi yang sesuai dengan tahap perkembangan.
- c. Terlibat dalam aktivitas belajar dengan murid dari berbagai budaya melalui email dan sarana elektronik lainnya.
- d. Menggunakan berbagai teknologi untuk menghasilkan presentasi atau produk digital dalam bidang kurikulum kelompok kerja kolaboratif.
- e. Mencari dan mengevaluasi informasi yang berkaitan dengan kondisi saat ini atau sejarah atau peristiwa penemuan dengan menggunakan sumber daya digital.

2. Kelas 3-5 (umur 8-11)

- a. Menghasilkan narasi dengan menggunakan alat digital dan sumber daya media yang beragam dalam peristiwa yang signifikan berdasarkan wawancara orang pertama.
- b. Menggunakan teknologi pencitraan digital untuk memodifikasi atau membuat karya seni untuk presentasi digital.
- c. Mengenali bias sumber daya digital ketika meneliti lingkungan dengan bimbingan dari guru.
- d. Memilih dan menerapkan alat-alat digital untuk mengumpulkan, mengatur, dan menganalisis data dalam rangka mengevaluasi teori atau menguji hipotesis.
- e. Mengidentifikasi dan menyelidiki isu global serta menghasilkan solusi yang mungkin dengan menggunakan alat dan sumber daya digital.

3. Kelas 6-8 (umur 11-14)

- a. Menjelaskan dan mengilustrasikan terkait konsep atau proses yang menggunakan perangkat lunak model, simulasi, atau pemetaan.
- b. Membuat animasi atau dokumentasi video sekolah, komunitas.
- c. Mengumpulkan data dan memeriksa pola, dan menerapkan informasi untuk pengambilan keputusan dengan menggunakan alat dan sumber daya digital.

- d. Berpartisipasi dalam proyek pembelajaran kooperatif dan komunitas pembelajaran online.
- e. Mengevaluasi sumber daya digital untuk menentukan kredibilitas penulis, penentu ketepatan waktu, dan akurasi konten.

4. Kelas 9-12 (umur 14-18 keatas)

- a. Mendesain, mengembangkan, dan menguji permainan pembelajaran digital yang menunjukkan pengetahuan dan keterampilan yang berkaitan dengan isi kurikulum.
- b. Membuat dan mempublikasikan galeri seni online dengan contoh dan komentar yang menunjukkan pemahaman tentang waktu sejarah, pengenalan budaya dan Negara yang berbeda.
- c. Memilih alat atau sumber daya digital yang akan digunakan untuk tugas dunia nyata dan memberikan pertimbangan atas dasar efisiensi dan efektivitas.

Menggunakan simulasi kurikulum sfesifik untuk melatih proses berpikir kritis. Mengidentifikasi isu global yang kompleks, mengembangkan rencana penyelidikan sistematis, dan menyajikan solusi berkelanjutan yang inovatif.

Kesimpulan

Berdasarkan paparan penjelasan pada bab sebelumnya, maka artikel ini dapat kami simpulkan bahwa Strategi pengajaran dengan menggunakan media digital dalam teknologi pendidikan merupakan segala bentuk kajian dan praktek etis yang menggunakan peralatan fisik komunikasi berupa hardware dan softwere untuk memfasilitasi belajar dan memperbaiki kinerja dengan menciptakan, menggunakan, dan mengelola proses dan sumber teknologi yang sesuai. Ada beberapa factor yang perlu diperhatikan dalam penerapan strategi pengajaran yang memadukan teknologi dan media, yang diantaranya adalah pusat setrategi pengajaran, tahapan-tahapan literasi teknologi, serta pemilihan media.

Beberapa strategi pengajaran dengan memadukan teknologi dan media dapat dilakukang pada aktivitas pembelajaran, yang diantaranya dengan presentasi, demonstrasi, latihan dan praktik, tutorial, diskusi, belajar kooperatif, permainan, simulasi, penemuan dan penyelesaian masalah. Disamping itu, hal lain yang perlu diperhatikan adalah situasi dan konteks belajar dan bagaimana siswa

mendapatkan pengalaman selama proses pembelajaran, supaya guru bisa menentukan strategi mana yang tepat untuk digunakan. perlunya peran guru dalam memahami Teknologi dan media digital serta memberi penjelasan tentang manfaat yang diperoleh apabila menggunakan media secara positif.

Guru tidak perlu tergantung pada teknologi terbaru dan termahal untuk menggabungkan karakteristik utama dari media digital kedalam kelas mereka. Pendidik tidak harus terbebani oleh kebutuhan untuk mengadopsi teknologi yang berkembang pesat. Sebaliknya, mulailah dengan asumsi bahwa anak-anak jaman sekarang dan penggunaan terhadap segala media baru adalah sebuah titik untuk belajar, penemuan, dan perolehan berdasarkan minat dimana kaum muda adalah pelakunya dalam dunia pendidikan mereka sendiri.

Daftar Pustaka

- Arzyad, A. (2015). *Media Pembelajaran*. Jakarta : rajawali Press.
- Aqib, Z. (2002). *Profesional Guru Dalam Pembelajaran*. Surabaya : Insan Cendikia.
- Djamarah, S. B. dan Zain, A. (2005). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Mudhofir. (1990). *Teknologi Instruksional Sebagai Landasan Perencanaan Dan Penyusunan Program Pengajaran*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Khairil. (2011). Sudarwan Danim. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Slamet. (2010). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta
- Smalindo. (2011). Sharon E. *Intructional technology and media for learning: teknologi pembelajaran dan media untuk belajar*. Jakarta : Kencana.



Sumber :
<https://inonesia.com/apa-yang-dimaksud-dengan-media-pembelajaran/>

SISTEM *PARAM-PARA* SEBAGAI TEKNOLOGI PENDIDIKAN HINDU

I Made Dwi Susila Adnyana

Kementerian Agama Kabupaten Jembrana

Param-Para adalah pentransferan ilmu pengetahuan dari *Rsi* (guru) kepada para *sisya* (siswa) melalui sistem belajar yang menekankan sikap mulia, sopan santu, etika yang baik, dan kedisiplinan sehingga apa yang telah diajarkan guru tidak hanya mengacu pada ilmu pengetahuan, namun juga sikap spiritual dan kemuliaan. Dari sistem belajar *Param-Para*, siswa tidak hanya dituntut pintar, namun juga mulia. Ini merupakan suatu teknologi pendidikan menurut agama Hindu. Melihat situasi perkembangan zaman yang semakin pesat, guru sebagai pendidik khususnya pendidikan agama Hindu harus bisa memilih dan memilah teknologi yang tepat sehingga nantinya mampu mengajarkan siswa agar dapat belajar interaktif. Guru sebagai fasilitator harus dapat menguasai materi dengan sempurna dan mampu mengaplikasikan ke dalam pembelajaran. Pada saat pengaplikasian tersebut, setidaknya selipkanlah ajaran-ajaran agama dan budi pekerti sehingga siswa mengerti peranan agama dalam kehidupan yang tertayang melalui media tersebut. Oleh sebab itu, terapkanlah selalu ajaran-ajaran *dharma* atau kebaikan dalam pembelajaran karena guru yang bijak akan menciptakan siswa yang mulia. Begitulah sesungguhnya teknologi pendidikan menurut ajara agama Hindu yang disebut dengan sistem *Param-Para*.

Pendahuluan

Peroses belajar sudah dilakukan sejak dahulu kala. Belajar merupakan suatu proses yang bertujuan untuk menciptakan manusia yang ber SDM tinggi. Salah satu tujuan bangsa Indonesia yang tercakup dalam UUD 45 juga mengatakan bahwa mencerdaskan kehidupan bangsa. Melalui pembelajaran maka kita dituntut untuk dapat menjadi manusia yang berpotensi. *Skinner* (dalam Dimiyati &

Mudjiono 2006 : 9) berpandangan bahwa belajar adalah suatu perilaku. Pada saat orang belajar, maka responnya menjadi lebih baik. Sedangkan Winkel (1996:53) menyatakan bahwa belajar adalah suatu aktivitas mental atau psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan – perubahan dalam pengetahuan pemahaman, keterampilan, dan nilai sikap.

Menurut (Riyanto, 2009:4) seseorang dapat dikatakan belajar kalau dapat melakukan sesuatu dengan cara latihan-latihan sehingga yang bersangkutan menjadi berubah. Dapat dikatakan bahwa melalui belajar manusia akan dapat berfikir ke arah yang lebih baik. Belajar juga merupakan proses melihat, mengamati, dan memahami sesuatu (Sudjana, 1989:28). Jadi belajar pada hakekatnya adalah proses interaksi terhadap semua situasi yang ada disekitar individu.

Konsep belajar dalam agama Hindu disebut dengan sistem *Param-Para* (Bahasa Sansekerta). Ini merupakan teknologi pendidikan dalam ajaran Hindu. Sistem *Param-Para* ini merupakan sistem belajar yang dilakukan siswa kepada guru dengan penuh keikhlasan, beretika, tata krama yang baik, dan taat terhadap apa yang diajarkan guru kepada siswa. Jadi tidak heran jika *out put* siswa pada zaman dahulu lebih berkarakter, disiplin, taat, dan hormat kepada guru. Karena apa yang diajarkan guru diterima baik kepada siswa secara. Sistem *Param-Para* ini tidak hanya mengajarkan siswa kepada ilmu pengetahuan saja, tetapi juga menekankan spiritualitas yang tinggi kepada siswanya.

Dalam UU No 20 Tahun 2003 dijelaskan mengenai hak setiap warga Indonesia wajib mendapatkan pendidikan dan diselenggarakan secara demokratis, adil, dan tidak diskriminatif. Pendidikan pada dasarnya adalah suatu eksperimen yang tidak pernah selesai sampai kapanpun, maka dari itu ada pernyataan “*Long Life Education*“ yang artinya pendidikan tak pernah ada habis - habisnya sepanjang masa. Seperti pepatah mengatakan “Kejarlah Ilmu Setinggi-tingginya”. Dalam GBHN 1978 juga dinyatakan bahwa pendidikan berlangsung seumur hidup dan dilaksanakan didalam lingkungan rumah tangga, sekolah, dan masyarakat. Darmaningtyas (dalam Naim dan Sauqi, 2008:29-30) juga menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan sistematis untuk mencapai taraf hidup atau kemajuan yang lebih baik. Dengan demikian tidak semua usaha memberikan bekal pengetahuan kepada anak didik dapat disebut dengan pendidikan jika

tidak memenuhi kriteria yang dilakukan secara sistematis dan sadar. Jadi bisa disimpulkan bahwa pendidikan merupakan suatu kewajiban yang harus didapatkan oleh setiap manusia karena melalui pendidikan maka manusia itu akan dapat berfikir yang lebih baik. Dengan manusia yang berpendidikan maka sumber daya manusia akan semakin meningkat.

Pendidikan menurut ajaran agama Hindu pada zaman dahulu hingga saat ini menggunakan sistem yang disebut *Param-Para*. Sistem *Param-Para* ini sangatlah mengedepankan pendidikan tentang karakter, spiritualitas, dan ilmu pengetahuan yang diajarkan guru terhadap siswanya dengan etika belajar yang disiplin. Donder (2006:23) mengatakan bahwa sistem *Param-Para* yang dilakukan sangat menekankan etika berguru. Untuk memperoleh ilmu dari seorang *Rsi* (guru) maka setiap siswa dituntut untuk melaksanakan tata krama, sopan santun setiap hari secara disiplin karena tanpa melaksanakan itu semua siswa tidak berhak memperoleh ilmu dari seorang guru atau *Rsi*. Hal ini dilakukan agar para siswa setelah selesai menuntut ilmu akan mampu menjaga nama baik perguruan dan tidak mencerminkan nama perguruan atau nama *asram* dimana para siswa menuntut ilmu. Jadi mengapa pendidikan pada zaman dahulu sangat mencetak *output* yang unggul, berkarakter, disiplin, dan memiliki sikap spiritualitas yang tinggi karena sistem berguru yang diajarkan guru kepada siswa sangat menekankan aspek etika dan budi pekerti yang luhur.

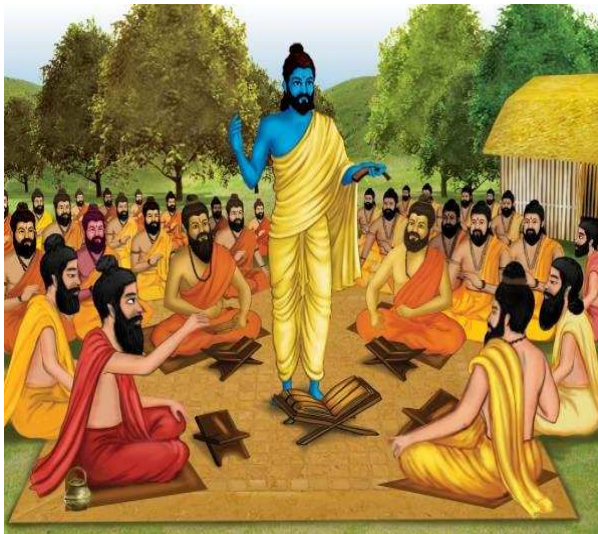
Pembahasan

Menekankan sistem belajar menurut agama Hindu (*Param-Para*) merupakan suatu teknologi pendidikan Hindu yang pada dasarnya mampu mengubah perilaku siswa untuk menjalankan ajaran-ajaran *dharma*. Untuk menghindari ketimpangan-ketimpangan dalam dunia pendidikan dewasa ini, perlu dipupuk ajaran-ajaran agama dan budi pekerti di dalamnya. *Param-para* merupakan suatu sistem belajar yang mampu mengajarkan ilmu pengetahuan dan juga spiritualitas. Begitu pula realisasinya ke dalam dunia pendidikan hindu sehingga tercipta siswa yang mulia dan berbudi pekerti luhur.

Sistem *Param-Para*

Sistem belajar dalam agama Hindu yang dilakukan oleh para maha *Rsi* (guru) di India disebut dengan *Param-Para*. Sistem belajar ini tidak hanya memfokuskan pada pentransferan ilmu pengetahuan saja namun juga mengajarkan disiplin dan spiritualitas. Sistem belajar *Param-Para* ini juga merupakan sistem belajar yang beretika dan mengutamakan kedispilan baik dari guru maupun siswa yang belajar. Etika-etika dalam pembelajaran sangat wajib diterapkan karena ini merupakan kunci terciptanya karakter guru maupun siswa yang berbudi pekerti luhur. Seperti yang kita ketahui saat ini banyak fenomena-fenomena yang sangat memprihatinkan khususnya dalam bidang pendidikan.

Banyak sekali ditemukan kasus guru mencabuli anak didiknya, siswa yang tawuran, siswi yang hamil kemudian bayinya dibuang di tong sampah, dan masih banyak lagi kasus-kasus yang sangat memprihatinkan. Hal ini menyebabkan kurangnya penanam pendidikan karakter yang tercermin. Beda halnya seperti zaman dulu dimana pendidikan yang berlangsung mampu mencetak *output* yang unggul. Itu karena pola pendidikan guru ataupun siswa pada zaman dulu sangat menegakkan etika belajar ataupun berguru.



Gambar ilustrasi pelaksanaan sistem belajar Hindu *Param-Para* sebagai teknologi pendidikan Hindu

Donder (2008:91) mengatakan bahwa guru sebagai pendidik harus memiliki keutamaan yaitu guru tidak boleh mengekang siswanya apalagi jika menggertak dengan tidak meluluskan siswanya jika tidak mau mengikuti keinginannya. Hal ini tentu tidak patut sekali untuk dicontoh. Begitu pula sebaliknya siswa yang menjaili gurunya karena benci terhadap sikap guru. Sangat menjadi ketimpangan sekali hal ini dengan tujuan utama pendidikan yaitu memanusiakan manusia sebagai manusia. Seorang siswa sejak dini harus menghendaki buah perbuatan yang suci. Buah perbuatan yang suci itu hanya dapat diperoleh dengan melakukan perbuatan-perbuatan *dharma* atau kebajikan kepada setiap orang (Donder, 2006:100).

Itulah seharusnya yang patut dilakukan oleh setiap siswa. Jika siswa sudah berani mencelakai gurunya, itu sudah sangat menyimpang sekali dengan apa yang seharusnya menjadi kewajiban siswa yaitu menghormati guru. Apalagi dengan fenomena seperti sekarang ini dimana siswa yang seharusnya mengenyam dunia pendidikan tapi malah tawuran yang menyebabkan kasus kriminalitas. Itu sangat bertolak belakang sekali dengan hak dan kewajiban menjadi siswa. Jika guru pendidikan agama Hindu mampu menerapkan ajaran kedisiplinan, spiritual, sopan santu, dan beretika seperti bagaimana cara *Rsi* mendidik *sisya* (siswa) nya bagaikan sistem belajar *Param-Para*, maka tidak akan adalagi kasus-kasus atau fenomena fenomena yang menyebabkan ketimpangan dalam dunia pendidikan. Sistem *Param-Para* merupakan ajaran suci tentang sistem belajar. Apapun yang dilakukan dengan dasar *dharma* atau kebaikan, maka Tuhan senantiasa melindungi dan menuntun umatnya kedalam jalan kebahagiaan.

***Param-Para* Sebagai Teknologi Pendidikan Hindu**

Pendidikan dalam agama Hindu sudah diterapkan sejak zaman dahulu. Dibuktikan dengan adanya kitab suci *Veda* yang disusun oleh para maha *Rsi* dengan turunnya wahyu dari *Ida Sang Hyang Widhi Wasa* atau Tuhan yang maha esa. Sebenarnya itu merupakan teknologi. Jika dilihat dari segi etimologi kata, teknologi berasal dari dua kata yaitu "*techne*" dan "*logos*" dalam bahasa Yunani yang artinya "*techne*" adalah cara, sedangkan "*logos*" adalah ilmu. Jadi teknologi adalah ilmu tentang cara. Penerimaan wahyu oleh para

maha *Rsi* itu merupakan cara atau teknologi yang dilakukan untuk menyusun kitab suci *Veda*. Berbicara tentang teknologi pendidikan Hindu, di India sejak zaman dulu para *Rsi* (guru) mengajarkan *sisya* (siswa) nya dengan sistem *Param-Para*. Sistem *Param-Para* ini adalah teknologi pendidikan dalam agama Hindu. *Param-Para* ini berasal dari bahasa Sansekerta pentransferan ilmu pengetahuan dari guru ke murid. Mandir (2015:2) mengatakan bahwa Parampara menunjukkan transmisi dari guru ke siswa ke suatu garis yaitu tentang garis keturunan. Parampara melibatkan hubungan yang dilakukan dari waktu ke waktu di mana guru mengamati siswa dan mengajar individu. Siswa belajar tentang diri mereka melalui latihan secara disiplin. Selanjutnya Heinrigh (1997:18) mengatakan bahwa Di sektor sosialisasi ke dalam tradisi agama, masing-masing orang yang beragama Hindu di India masih melakukan tradisi *Param-Para* ini hingga sekarang.

Teknologi yang seperti inilah digunakan oleh para *Rsi* (guru) untuk mengajar *sisya* (murid) nya di India yang sangat mengedepankan kedisiplinan. Teknologi ini merupakan suatu teknologi pendidikan menurut agama Hindu. Sudah sangat jelas sekali bawasannya jika pada era seperti sekarang ini terutama di Indonesia khususnya pendidikan agama Hindu, apabila mampu menerapkan sistem *Param-Para* maka akan ada output dari siswa yang berdisiplin, berkarakter, dan berguna bagi diri sendiri, keluarga, masyarakat, bahkan nusa dan bangsa. Dalam kitab *Manava Dharmasastra*. II. 237. dijelaskan :

*Trisvetesviti krtyam hi
Purusasya samapyate
Esa dharmah parah saksad
Upadharmo nya ucyate*

Terjemahannya :

Dengan menghormati ketiganya yaitu : ayah, ibu, dan guru maka segala yang akan dikerjakan oleh seorang anak atau siswa akan berhasil dengan baik. Oleh sebabitu menghormati ketiga orang itu merupakan kewajiban tertinggi bagi seorang anak dan seorang siswa, sedangkan perbuatan-perbuatan yang lainnya adalah di bawah kualitas kewajiban ini.

Penjelasan dari kitab *Manava Dharmasastra*. II. 237 di atas sangat menegaskan sekali kepada para siswa agar senantiasa

menghormati ayah, ibu, dan juga guru karena merekalah yang telah mengajarkan bagaimana cara agar bisa sukses menghadapi tantang dan hiruk pikuk dunia ini. Restu dari ayah, ibu, dan guru sangat berpengaruh sekali terhadap apa yang siswa akan lakukan karena selain Tuhan Yang Maha Esa sebagai sang pencipta, ayah, ibu, dan juga guru merupakan Tuhan yang selalu dekat dengan siswa. Begitu pula halnya dengan ajaran *Param-Para* yang senantiasa mengedepankan sikap etika dan budi pekerti luhur dalam belajar sudah tersurat juga di dalam kitab *Manava Dharmasastra* II.237.

Teknologi Pendidikan Era Modern

Era modern merupakan zaman dimana teknologi, informasi, dan komunikasi berkembang sangat pesat. Hal ini dapat terlihat dari berkembang IPTEK yang mengglobal dengan adanya internet ataupun *smart phone android* yang mudah dibawa kemana-mana dan jangkauannya luas. Tidak hanya orang dewasa, namun anak-anak umur 4-5 tahun sudah bisa menggunakan alat tersebut. Informasi yang mudah didapat melalui internet sangat berpengaruh sekali bagi kehidupan manusia, baik itu dari segi positif dan negatif. Membahas tentang masalah pendidikan, tentu hal tersebut menjadi sangat mudah untuk pengembangan teknologi dalam pendidikan agar mempermudah guru saat proses pembelajaran dikelas.

Teknologi berkaitan erat dengan media dalam proses pembelajaran. Ada banyak sekali media-media canggih dewasa ini sebagai teknologi pendidikan untuk dijadikan suatu media pembelajaran guru di kelas. Salah satunya adalah media LCD Proyektor sebagai media pembelajaran agama Hindu. Pada tahun-tahun sebelumnya mungkin guru agak kesusahan jika mengajar di kelas karena terbatasnya media yang ada. Mungkin saja guru membawa sendiri peralatan seperti gambar, foto, radio dan lain-lainnya untuk dijadikan media pembelajaran di kelas. Namun itu sangat merepotkan guru dan tidak efisien dalam mengajar. Namun sekarang hampir disetiap sekolah memiliki LCD Proyektor masing-masing sehingga dapat memudahkan guru dalam mengajar di kelas. Sadiman (1993:224) mengatakan bahwa media LCD Proyektor sangat bermanfaat sekali dalam melaksanakan proses pembelajaran karena tidak hanya ada gambar, namun juga ada suara.

Media LCD Proyektor ini sangat tepat sekali digunakan dalam pembelajaran agama Hindu. Jika dulu guru menjelaskan konsep ketuhanan dengan media gambar saja, siswa akan menjadi ambigu dalam penghayatannya. Begitu juga jika hanya menggunakan radio sebagai media audionya. Namun LCD Proyektor ini dapat menyatukan antara media gambar dan media audio sebagai media yang tepat untuk pembelajaran agama Hindu khususnya. Ini merupakan salah satu media yang bagus dalam pembelajaran agama Hindu khususnya karena mampu membuat siswa sebagai peserta didik tidak jenuh dalam proses pembelajaran. Tidak hanya menarik minat siswa untuk belajar, adanya gambar-gambar dan suara menjadikan suasana kelas menjadi lebih berkesan. Pembelajaran agama Hindu merupakan pembelajaran yang berkaitan dengan *spiritual sains* dimana posisi guru tidak hanya menjelaskan ilmu pengetahuan agama yang berkaitan dengan norma, etika, namun juga menjelaskan tentang konsep ketuhanan. Jadi media LCD Proyektor ini sangat tepat digunakan karena dapat mengajak siswa untuk berimajinasi mengenai wujud Tuhan dalam agama Hindu yang *transendent* dan *immanent*.

Kesimpulan

Teknologi tidak hanya bertitik tumpu pada alat-alat yang canggih. Jika dilihat dari arti katanya, teknologi adalah suatu ilmu tentang cara. Jadi apapun yang dilakukan manusia dengan menggunakan caranya tersendiri itu sudah disebut dengan teknologi. Menurut ajaran agama Hindu, teknologi pendidikan yang sudah diterapkan sejak zaman dulu bahkan hingga sekarang menggunakan sistem *Param-Para*. Sistem *Param-Para* ialah pentransferan ilmu pengetahuan dan juga spiritualitas dari *Rsi* (guru) kepada para *sisya* (murid) dengan mengajarkan etika, disiplin, sopan santun sehingga apa yang telah diajarkan guru tidak hanya fokus kepada ilmu pengetahuan saja, namun akan lahir siswa yang pintar, disiplin, beretika, dan memiliki pengetahuan spiritual. Itulah teknologi pendidikan menurut agama Hindu yang disebut dengan sistem *Param-Para*.

Jika perkembangan teknologi yang semakin cepat seperti saat ini, guru juga mampu menggunakan media yang dapat mengajak para siswa untuk bisa belajar secara interaktif. Namun di dalam memilih

media, guru harus mengetahui media apa saja yang relevan untuk dijadikan bahan dalam proses pembelajaran agar nantinya mampu ditangkap oleh siswa sebagai peserta didik. Di dalam pemilihan media tersebut, guru harus mampu menyelipkan ajaran-ajaran agama, budi pekerti, kedisiplinan, dan sopan santu terhadap siswanya yang dapat diaplikasikan ke dalam media itu sendiri agar nantinya tercipta *output* siswa yang tidak hanya pintar dalam ilmu pengetahuan, namun juga bijaksana, dan mampu menanamkan nilai kejujuran.

Daftar Pustaka

- Dimiyati dan Mudjiono. (2006). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Donder, I. K. (2006). *Sisya Sista Pedoman Menjadi Siswa Mulia*. Surabaya: Paramita.
- Donder, I. K. (2008). *Acarya Sista Guru dan Dosen yang Bijaksana Perspektif Hindu*. Surabaya: Paramita.
- Heiniuch Von Stietencron. (1997). *Hindu Religious Traditions and the Concept of Religion*. Amsterdam: Royal Netherlands Academy Of Arts And Sciences.
- Naim, N. dan Sauqi, A. (2008). *Pendidikan Multikultural Konsep Dan Aplikasi*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Mandir, Y. (2015). *On Parampara Line Age. An Iyengar Yoga Institute*
- Pudja, I. G., dan Sudharta, T. R. (1973). *Manava Dharmasastra*. Jakarta: Departemen Agama R.I.
- Riyanto, Y. (2009). *Paradigma Baru Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sadiman, A. S. dkk. (1993). *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sudjana, N. (1989). *Dasar Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: CV Sinar Baru.
- Winkel, W.S. (1996). *Psikologi Pengajaran*. Jakarta: Garsindo.



Sumber :

<https://www.haruspintar.com/fungsi-media-pembelajaran/>

DESAIN PESAN DAN KARAKTERISTIK SISWA DALAM PENELITIAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN

Ni Luh Putu Citra
Institut Hindu Dharma Negeri Denpasar

Teknologi pendidikan juga dapat dilihat sebagai bidang garapan, dalam hal ini teknologi pendidikan dapat dikonsepsikan sebagai aplikasi ide – ide dari konsep – konsep teoretis untuk memecahkan masalah – masalah konkret dalam bidang pendidikan dan pembelajaran. Salah satu pertanyaan yang berkenaan dengan bidang garapan ini adalah siapakah yang menjadi sasaran layanan teknologi pendidikan? Bagaimana model layanan yang cocok diberikan kepada sasaran? Pertanyaan – pertanyaan seperti ini Dalam kawasan teknologi pendidikan terdapat lima kawasan yang menjadi bidang garapan penelitian. Kelima kawasan tersebut adalah *Design, Development, Utilization, Management, dan Evaluation*. Salah satu dari unsur desain adalah desain pesan (*message design*). Untuk dapat menentukan desain pesan yang cocok diterapkan dalam pembelajaran perlu dipelajari bagaimana karakteristik siswanya.

Pendahuluan

Perkembangan teknologi yang tidak terbendung ini, akan berpengaruh pada perkembangan teknologi pendidikan, dan tentunya hal ini berpengaruh pada pendefinisian teknologi pendidikan. Gentry (1991), berdasarkan hasil surveinya terhadap beberapa definisi yang berkaitan dengan teknologi pendidikan merumuskan hasil rangkumannya tentang definisi teknologi pendidikan. Teknologi pendidikan adalah penggabungan antara teknologi pembelajaran, teknologi perkembangan, teknologi pengelolaan, yang diterapkan untuk keperluan pemecahan masalah – masalah pendidikan. Mengacu pada pembahasan mengenai teknologi pendidikan yang dapat dilihat juga sebagai bisang garapan maka akan dibahas mengenai desain pesan dalam penelitian teknologi pendidikan serta karakteristik siswa dalam penelitian teknologi pendidikan.

Pembahasan

Desain Pesan Dalam Penelitian Teknologi Pendidikan

Pesan adalah sesuatu yang dikirimkan dan / aoleh penerima tau diterima sewaktu tindakan komunikasi berlangsung. Pesan dapat dikirimkan baik melalui bahasa verbal maupun nonverbal. Pesan juga adapat diartikan sebagai suatu wujud informasi yang memiliki makna. Apabila pesan tidak bisa dipahami dengan benar oleh penerima maka pesan yang dikirimkan tersebut tidak menjadi informasi.

1. Karakteristik Isi Pesan

Pesan dalam media massa yang akan membuat para khalayak menjadi tertarik adalah apabila pesan mengandung unsur – unsur sebagai berikut:

- a. Novelty, penerimaan pesan melalui audio visual seperti video,
- b. Kedekatan, pemirsa akan lebih tertarik apabila yang disajikan suatu peristiwa yang dekat secara fisik dengan pengalamannya dengan pendengar / pemirsanya.
- c. Popularitas, pemberitaan seorang tokoh yang populer akan mempunyai daya tarik tersendiri bagi pendengar.
- d. Pertentangan (conflict), sesuatu yang mengungkapkan pertentangan, baik dalam bentuk kekerasan ataupun menyangkut perbedaan pendapat atau nilai, biasanya hal ini lebih disukai oleh pendengar
- e. Komedi, hal- hal yang lucu dan menyenangkan akan lebih menarik minat pemirsa
- f. Keindahan, siaran yang mengandung keindahan akan sangat disenangi
- g. Emosi, sesuatu siaran yang mampu membangkitkan emosi dan menyentuh perasaan akan memiliki daya tarik tersendiri dalam pengemasan suatu pesan
- h. Nostalgia, ialah siaran yang mengungkapkan pengalaman di masa lalu seperti peristiwa bersejarah
- i. Human interest, ialah siaran yang menceritakan peristiwa yang menyangkut sejarah kehidupan orang lain.

2. Struktur Pesan

Struktur pesan mengacu kepada bagaimana menyalurkan elemen-elemen pokok dalam sebuah pesan, yaitu sisi pesan, urutan penyajian, dan penarikan kesimpulan. Sisi pesan terdiri dari dua

bentuk penyusunan yaitu satu sisi dan dua sisi. Penyusunan satu sisi lebih banyak menitik beratkan pada kepentingan pengirim saja, sedangkan dua sisi akan menyampaikan pesan dengan segala kelebihan dan kekurangannya.

Urutan penyajian dapat berbentuk climax versus anticlimax order dan recency and primacy model. Hal ini berkaitan dengan pesan satu sisi. Apabila dalam penyusunan pesan argument terpenting diletakkan pada bagian akhir maka penyajian tersebut disebut ***climax order***, dan apabila bagian terpenting pesan ditempatkan pada bagian awal maka di sebut dengan ***anticlimax order***, sedangkan bila bagian terpenting pesan diletakkan di tengah – tengah penyajian maka disebut ***Pyramidal order***.

Primacy adalah model penyusunan pesan yang menempatkan aspek positif dan negatif suatu penyajian pesan di bagian awal. Sedangkan ***Recency*** adalah model penyusunan pesan yang menempatkan aspek positif dan negatif suatu pesan pada bagian akhir. Tahap akhir dari struktur pesan adalah penarikan kesimpulan. Penarikan kesimpulan dapat dilakukan secara langsung dan jelas (eksplisit) atau secara tidak langsung (implisit).

3. Daya Tarik Pesan

Daya tarik pesan berkaitan dengan teknik bagaimana keterampilan pendidik dalam menyajikan penyusunan suatu pesan. Fear (*threat*) appeals adalah penyajian suatu pesan yang menonjolkan unsur – unsur ancaman bahaya sehingga menimbulkan rasa takut. Emotional appeals yaitu penyajian suatu pesan yang menekankan pada unsur – unsur keindahan, kesediaan, kesengsaraan, cinta dan kasih sayang. Rational appeals yaitu penyajian suatu pesan yang menekankan pada hal – hal yang logis, rasional dan faktual. Sedangkan Humor appeals adalah penyajian suatu pesan yang dikemas dalam bentuk humor, bisa saja dalam bentuk kata, kalimat, gambar, simbol atau yang lainnya yang bisa menimbulkan kesan lucu.

Karakteristik Siswa Dalam Penelitian Teknologi Pendidikan

Untuk menganalisis desain pesan dan karakteristik siswa sebagai bidang garapan dalam penelitian teknologi pendidikan, Regeluth dan Merrill (1978) mengklasifikasikan variabel pengajaran

yang di dalamnya terdapat unsur karakteristik siswa dan pesan pengajaran. Ketiga variabel tersebut yaitu kondisi pengajaran, metode pengajaran, dan hasil pengajaran. Kondisi pengajaran adalah faktor yang memengaruhi efek metode dalam meningkatkan hasil pengajaran. Metode pengajaran adalah suatu cara yang diterapkan oleh seorang pendidik untuk mencapai hasil pengajaran yang berbeda di bawah kondisi yang berbeda. Sedangkan hasil pengajaran adalah semua efek yang dapat dijadikan sebagai indikator tentang nilai dari penggunaan metode pengajaran di bawah kondisi yang berbeda.

Karakteristik siswa akan sangat memengaruhi dalam pemilihan strategi pengelolaan, yang berkaitan dengan menata pengajaran. Karakteristik siswa merupakan sangat penting untuk dikaji, mengingat karakteristik siswa merupakan prasyarat untuk mengembangkan strategi instruksional, penetapan evaluasi yang diberikan kepada siswa. Dengan mengetahui karakteristik dari masing – masing siswa kita akan mengetahui desain pesan yang cocok untuk kita terapkan dalam mengajar. Misalnya untuk karakteristik siswa yang tidak suka diberi pelajaran hanya berpatokan dengan membaca buku, kita dapat merapkan metode pembelajaran yang berbasis teknologi, seperti mengajar dengan menayangkan video yang terkait dengan materi pelajaran yang di bahas.

Penggunaan teknologi dalam pendidikan memiliki tujuan agar pesan yang ingin disampaikan pendidik dapat ditangkap oleh peserta didik melalui teknologi pendidikan yang sedang diterapkan, contohnya saat menjelaskan materi pelajaran mengenai Tri Kaya Parisudha menggunakan media pembelajaran video, diharapkan agar media pembelajaran yang diterapkan oleh pendidik tersebut dapat membuat peserta didik memahami dengan baik materi pelajaran *Tri Kaya Parisudha*.

Dalam penyusunan materi pelajaran yang dikemas dalam bentuk video, pendidik haruslah menentukan letak posisi dimana bagian terpenting dari materi tersebut akan diletakkan. Agar siswa tidak mudah bosan dalam mengamati materi pelajaran yang disampaikan pendidik lewat video, maka sebaiknya posisi penyampaian materi terpenting dapat diletakkan di tengah – tengah durasi pemutaran video, misalnya saat membahas mengenai materi *Tri Kaya Parisudha* bagian awal pemutaran video pendidik bisa membahas mengenai pengertian serta bagian – bagian ajaran dari *Tri*

Kaya Parisudha, kemudian untuk lebih menanamkan ajaran *Tri Kaya Parisudha* kepada peserta didik, pendidik bisa menyampaikan salah satu contoh – contoh perilaku yang mencerminkan penerapan ajaran *Tri Kaya Parisudha* di kehidupan nyata lewat media gambar yang ditampilkan pada slide video, inilah yang disebut dengan penyampaian terpenting dari suatu pesan yang diletakkan pada bagian tengah – tengah durasi pemutaran video. Untuk bagian akhir dari pemutaran video, pendidik bisa menyampaikan hal positif yang ditimbulkan dengan menerapkan ajaran *Tri Kaya Parisudha* dan hal negatif yang ditimbulkan bila tidak menerapkan ajaran *Tri Kaya Parisudha*. Penyajian materi *Tri Kaya Parisudha* yang meletakkan bagian terpenting pesan di tengah – tengah disebut dengan **Pyramidal order**. Sedangkan penyampaian hal positif yang ditimbulkan dengan menerapkan ajaran *Tri Kaya Parisudha* dan hal negatif yang ditimbulkan bila tidak menerapkan ajaran *Tri Kaya Parisudha* yang diletakkan pada bagian akhir pemutaran video disebut **Recency model**. Untuk pembuatan video materi pembelajaran haruslah memiliki daya tarik yang dapat menarik minat siswa dalam belajar. Misalnya untuk penyampaian materi pelajaran *Tri Kaya Parisudha*, haruslah di dalam video tersebut memiliki daya tarik pesan yang bersifat **Rational appeals** yaitu penyajian suatu pesan yang menekankan pada hal – hal yang logis, rasional dan faktual.

Kesimpulan

Jika materi pelajaran dapat diterima dengan baik oleh peserta didik, maka dapat disimpulkan teknologi pembelajaran menggunakan media video tersebut sudah dapat menyampaikan pesan yang ingin disampaikan pendidik dengan optimal.

Daftar Pustaka

Uno, H. (2008). *Orientasi Baru Dalam Psikologi Pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara



Sumber :

<https://silabus.org/macam-macam-media-pembelajaran/>

FUNGSI *MICROSOFT WORD* DALAM MENINGKATKAN KUALITAS PENDIDIKAN

Putu Eka Agus Mikananta
Sekolah Dasar Negeri 1 Tuban

Teknologi sedang mengalami perkembangan yang sangat cepat. Perkembangan teknologi mempengaruhi dunia pendidikan karena memiliki keterikatan mendalam yang berkontribusi satu sama lain. Dengan berkembangnya zaman dan teknologi tentu mempengaruhi sektor di dalamnya dan salah satu hasil teknologi yang dapat dimanfaatkan dan digunakan dengan aktif dalam pendidikan adalah *Microsoft Word*. Dengan adanya *Microsoft Word* tentu akan memudahkan dalam membuat dokumen dan administrasi serta penelitian dan karya ilmiah yang dibuat oleh para pembelajar. Oleh karena itu, *Microsoft Word* mempengaruhi tingkat kemajuan pendidikan yang ada saat ini.

Pendahuluan

Belajar merupakan suatu proses yang bertujuan untuk menciptakan manusia yang ber SDM tinggi. Salah satu tujuan bangsa Indonesia yang tercakup dalam UUD 45 juga mengatakan bahwa mencerdaskan kehidupan bangsa. Melalui pembelajaran maka kita dituntut untuk dapat menjadi manusia yang berpotensi. *Skinner* (dalam Dimiyati & Mudjiono 2006 : 9) berpandangan bahwa belajar adalah suatu prilaku. Pada saat orang belajar, maka apa yang didapatkan melalui responya akan menjadi lebih baik. Sedangkan Winkel (1996:53) menyatakan bahwa belajar adalah suatu aktivitas mental atau psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan dalam pembelajaran yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam ranah pengetahuan (kongnitif), pemahaman, keterampilan, dan nilai sikap.

Menurut (Riyanto, 2009:4) seseorang dapat dikatakan belajar kalau dapat melakukan sesuatu dengan cara latihan-latihan sehingga yang bersangkutan menjadi berubah. Dapat dikatakan bahwa melalui belajar manusia akan dapat berfikir ke arah yang lebih baik. Belajar

juga merupakan proses seseorang saat merasakan sesuatu dan melihat sesuatu yang baru, mengamati sesuatu, dan memahami sesuatu yang dia dapatkan dari panca indra (Sudjana, 1989:28). Jadi belajar pada hakekatnya adalah merupakan proses interaksi terhadap semua situasi yang ada disekitar individu dengan apa yang ditangkap dan didapatkan.

Dalam UU No 20 Tahun 2003 dijelaskan mengenai hak setiap warga Indonesia wajib mendapatkan pendidikan dan diselenggarakan secara demokratis, adil, dan tidak diskriminatif. Pendidikan pada dasarnya adalah suatu eksperimen yang tidak pernah selesai sampai kapanpun. Maka dari itu ada pernyataan “*Long Life Education*” yang artinya pendidikan tak pernah ada habis - habisnya sepanjang masa. Berkaitan dengan istilah “*Long Life Education*” dalam bidang pendidikan tentunya tidak hentinya melakukan motifasi dalam diri untuk selalu bisa berkembang lebih baik lagi dalam bidang pembelajaran dan pendidikan yang mulai berkembang seiringnya jaman dan mulai bermunculan media-media atau alat yang mampu untuk mempermudah dalam pendidikan. Perkembangan teknologi tidak dapat dipungkiri membantu berkembangnya dalam kemajuan pendidikan di Indonesia bahkan dunia.

Teknologi pendidikan merupakan dari sebuah konsep multidimensional yang meliputi suatu proses sistem yang melibatkan penerapan pengetahuan dalam upaya mencapai solusi yang dapat digunakan dalam memecahkan sebuah masalah, produk berupa teks, program audio, program televisive, software computer dan lain sebagainya, semua itu merupakan bagian spesifik dari pendidikan (Bambang Warista, 2008:17). Salah satu perkembangan teknologi pendidikan dengan munculnya salah satu *software* atau perangkat lunak computer yang merupakan buatan dari *Microsoft* yang digunakan untuk mengolah data – data dalam berbentuk kata.

Aplikasi ini dinamakan *Microsoft Word*. Prangkat lunak ini atau aplikasi *Microsoft Word* merupakan salah satu dari perkembangan teknologi pendidikan yang sangat banyak berperan dalam kemajuan pendidikan karena hampir seluruh elemen yang berkecimpung dalam pendidikan menggunakan *software* ini untuk memudahkan dalam pembuatan sebuah karia ilmiah ataupun tugas-tugas baik dari tingkat menengah sekolah dasar (SD) hingga perguruan tinggi menggunakan aplikasi berbasis olah kata ini.

Pembahasan

Pengertian *Microsoft Word*

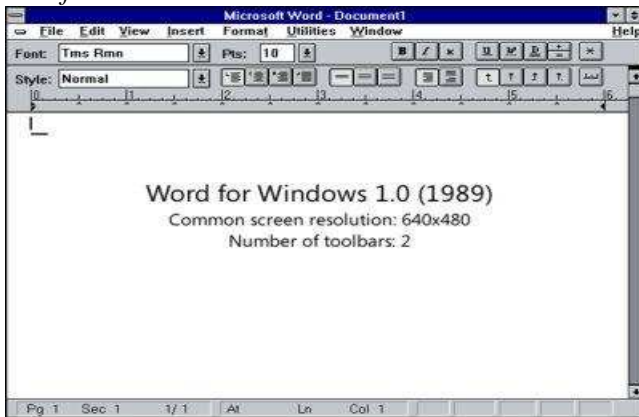
Microsoft word adalah program aplikasi pengolah kata yang tergabung dalam *microsoft office*. Produk keluaran *Microsoft Corporation* ini, paling banyak digunakan pada lembaga pendidikan dan perkantoran sampai saat ini karena dengan mudah mengoprasikanya dan sangat aktif digunakan dan aplikasi ini selalu mengalami perkembangan hingga saat ini dengan bermunculan pembaharuan sesuai dengan fungsinya sebagai aplikasi pengolah kata atau data dan masih eksis walau banyak pesaing aplikasi perkantoran lainnya, seperti *open office*, tetapi kehadiran *Ms. Office* seakan tidak tergantikan.

Microsoft word pertama kali diperkenalkan dalam sistem pengoprasianya pada dunia dan bisa dioprasikan yaitu di tanggal 25 Oktober 1983 secara serentak. Nama yang dipergunakan pada saat ini bukanlah *Microsoft Word*, melainkan *Multi-Tool Word* yang digunakan. *Multi-Tool Word* ini pada masanya memiliki kekurangan yaitu hanya dapat dipergunakan untuk *sistem Xenix*. Dikarenakan pada saat itu belum muncul *Microsoft Windows*. Dengan perkembangan teknologi *Multi-Toll Word* mulai dikembangkan agar dapat digunakan lebih luas lagi dengan sejumlah platform lainnya, seperti pada *computer IBM, Apple Macintosh, computer AT&T Unix, Atari St, OS/2 Unix* dan *macOS* dan pada tahun 1989 barulah prangkat lunak ini atau aplikasi *Microsoft word* dapat digunakan pada sistem pengoprasian *Windows*.

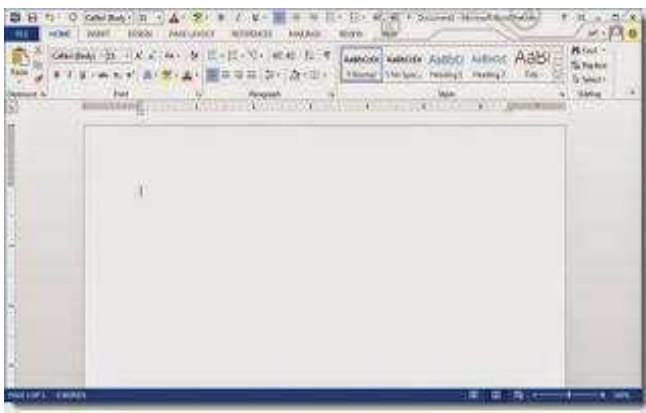
Microsoft word selalu mengalami perkembangan dalam pengoprasianya dalam versi paling pertama hingga versi yang terbaru *Microsoft Word 2013*. Untuk berinovasi dalam kemajuan pembuatanya terus mengalami perkembangan sistem *operasi windows* dari *versi DOS* menjadi *versi* yang lebih lagi yaitu *Graphic User Interface (GUI)* yang dimulai dengan *Windows 95*, dan pada tahun bersangkutan munculnya *Microsoft word 95* yang diikuti dengan versi 97, 2000, 2002, 2003, 2007, 2010 hingga 2013 dan dalam prihal perubahan versi lebih penataan menu yang lebih signifikan dan selalu mengalami perkembangan. Dengan adanya perkembangan dan pembaharuan dalam setiap versinya tentunya terdapat perbedaan dalam *fiture* yang lebih minimalis dan tampilan yang menyesuaikan

dengan keadaan *windows* yang digunakan dan lebih mudah untuk pengoprasiannya.

Dari penjelasan diatas tentunya perkebanggan dari *Microsoft word* bertujuan untuk mempermudah para pengguna dalam mengoprasikan setiap menu dan apa yang ada dalam tampilan yang baru ataupun lama sesungguhnya hanyalah penyempurnaan dari versi sebelumnya. Berikut ini beberapa gambar dari perkembangan *Microsoft word* dari versi yang paling pertama diluncurkan dan yang paling terbaru diluncurkan baru-baru ini yang semakin memudahkan penggunaan aplikasi oalah kata dimulai dari versi *Microsoft word* 1.0 dan *Microsoft word* 2013 :



Tampilan *Microsoft Word* 1.0



Tampilan *Microsoft Word* 2013

Fungsi *Microsoft Word* Dalam Dunia Pendidikan

Munculnya *Microsoft word* sebagai aplikasi ketik sangat memberikan kontribusi besar dalam segala bidang dan salah satunya adalah pendidikan. Dalam bidang pendidikan *Microsoft word* untuk para penggunanya seperti guru, dosen, pengajar untuk membuat jurnal, esai, soal-soal ujian, penelitian, surat edaran, silabus RPP dan administrasi lain dalam pendidikan, lalu bagi pelajar dan mahasiswa untuk menulis tugas-tugas, laporan, menyusun skripsi, karya ilmiah, dan pembuatan proposal kegiatan (Jubille Enterprise, 2017 : 1).

Munculnya aplikasi *Microsoft word* dalam dunia pendidikan tentunya akan memudahkan pendidikan ataupun peserta didik. Dalam pembelajaran bagaimana *Microsoft word* dapat digunakan dan dimanfaatkan oleh guru dan siswa untuk mempercepat proses penerimaan dan pemberian informasi. Dan untuk mencapai tujuan ini, di seluruh sekolah dan perguruan tinggi dunia. *Microsoft word* adalah aplikasi penting yang dapat meningkatkan dan memaksimalkan praktik pendidikan praktis di sekolah dan perguruan tinggi. *Microsoft word* dapat membantu siswa memperbaiki kesalahan dan mengembangkan minat belajar mandiri yang tujuannya pembentukan karakter pada peserta didik. Fungsi *Microsoft* dalam pendidikan baik para pendidik dan peserta didik sebagai berikut :

1. Pembuatan Outline

Langkah bekerja dengan dokumen view berupa *Outline*. (*Menu View + Document Views + Outline*). Bertujuan menyortir hal penting yang akan disimpan. Pembuatan dokumen dalam bentuk *outline*, minimal sampai dengan level 3. Perpindahan dari level 1 ke level 2 kita diharuskan untuk mengubah *list level* (*Menu home+ Multiple List+Change List Level*)

2. Pemakaian Break Section

Dalam suatu dokumen dapat memberikan kemudahan untuk memberikan halaman yang berbeda seperti pada *cover* yang tidak diberi nomor halaman namun pada kata pengantar dan daftar isi memiliki jenis penomoran yang berbeda pada saat penomoran di Bab I. Contoh *Cover* nanpa halaman Pendahuluan menggunakan jenis “i,ii,iii, dan pada setiap Bab menggunakan nomor angka “1,2,3. Untuk pergantian setiap jenis halaman tersebut harus diberikan *break section*. (*Menu Page Layout +Break +Next Page*).

3. Penomoran halaman

penomoran halaman akan menggunakan fasilitas *break section*. Setiap *section* diberi nomor halaman seperti yang dikehendaki penulis dalam hal ini menggunakan langkah (*Menu insert, Page Number, Format Page Number, Page numbering, start at*, kemudian sesuaikan letak nomor halaman yang di inginkan (*bottom atau top of page*) khusus pada halaman sampul, tidak memiliki nomor halaman, *header/footer* harus diedit dengan (*Menu insert, header/footer, edit header/footer, Design, pilih different first page*)

4. Pembuatan Daftar Tabel

Tabel, Gambar, Bagan yang dibuat harus diberi *caption* yang terdiri dari yang terdiri dari judul bab dan nomor gambar, langkahnya dengan mencari (*Menu References, insert Caption*, pada option pilih label yang akan dibutuhkan, dan hilangkan tanda centang pada *exclude label from caption*). Untuk pembuatan daftar tabel, gambar, bagan maka pilih (*menu references + insert table of figures*) maka dari itu daftar tabel akan segera muncul secara otomatis. Untuk perubahan posisi halaman pada tabel, gambar, bagan, pilih daftar tabel dan diklik kanan pilih *update field*.

5. Pembuatan Daftar Isi

Untuk pembuatan daftar isi secara otomatis adalah dengan cara memilih (*references + table of contents*). Untuk perubahan dalam letak halaman yang di inginkan maka daftar isi hanya perlu diupdate kembali.

6. Editing dengan Document Map

Untuk mempermudah editing dengan cepat memanfaatkan fasilitas dari *document map*

Agar *editing* yang dilakukan dapat dilakukan dengan cepat maka dapat memanfaatkan (*Menu View + document map*). Dengan menggunakan fasilitas ini, perpindahan halaman yang akan diedit dapat berlangsung lebih cepat.

Dengan adanya fitur ini sesungguhnya akan memudahkan para pendidik dan peserta didik untuk menyelesaikan tugas-tugasnya dengan. Dengan adanya *Microsoft word* pendidikan akan mengalami kemajuan dan itulah salah satu peran *teknologi* dalam dunia pendidikan.

Kelemahan dan Kekurangan *Microsoft Word*

Selain fungsi, dalam *Microsoft word* mempunyai beberapa kelemahan dan kelebihan yaitu:

1. Kelebihan *Microsoft Word*.
 - a. hadir dalam banyak *versi*, sehingga memberikan banyak pilihan dan menyesuaikan dengan *sistem oprasi computer* yang dimiliki (*windows*) dll
 - b. lebih cepat dalam hal *efisiensi* kegunaanya
 - c. memiliki *fiture* yang lebih menarik.
2. Kelemahan *Microsoft Word*.
 - a. Dokumen yang dibuat oleh *Office* pada *versi* sebelumnya dapat dibaca pada *versi* yang lebih baru, tetapi tidak sebaliknya jika menggunakan *versi* terbaru maka document tersebut tidak dapat dibuka pada *versi* yang lama. Sebagai contoh membuat dokumen pada *Office 2003* dan berpindah pada computer yang masih menggunakan *Office XP* maka dokumen tidak akan dapat terbaca atau jika terbaca akan menyebabkan kerusakan pada dokumen sebelumnya.
 - b. *Microsoft Word* tidak mendukung format dokumen lain misalnya *format Open Document (odt, odp, odb, odm, odf)*. *Open Office* dapat digunakan untuk membuka dokumen *Microsoft Office* tetapi *Microsoft Office* tidak dapat digunakan untuk membuka dokumen *Open Office*.
 - c. Selalu ada perubahan bila pembaharuan *versi* yang menyebabkan perlu blajar kembali untuk menggunakannya terutama pada *versi* terbaru yaitu *Microsoft Word 2007* yang ada saat ini dan mungkin saja dapat berubah kembali dengan adanya *versi* terbaru.
 - d. Data dokumen yang dibuat menggunakan *Microsoft word* sangat rentan dan rawan untuk terjangkit *virus* yang akan merusak domen yang sudah sebelumnya. Dan dalam pendidikan memudahkan seseorang untuk melakukan plagiarism sebuah kariya ilmiah dikarenakan dengan mudah *mengcopy* dari *literature internet*.

Kesimpulan

Microsoft Word adalah perangkat lunak pengolah kata (*word processor*) andalan *Microsoft*. Pertama diterbitkan pada 1983 dengan nama *Multi-Tool Word* untuk *Xenix*, versi-versi lain kemudian dikembangkan untuk berbagai *sistem operasi*, misalnya *DOS* (1983), *Apple Macintosh* (1984), *SCO UNIX*, *OS/2*, dan *Microsoft Windows* (1989). Setelah menjadi salah satu bagian dari *Microsoft Office System* di tahun 2003 dan di tahun 2007 diberi nama *Microsoft Office Word*. Kemajuan *teknologi* seperti adanya *Microsoft word* salah satu aplikasi olahkata yang sangat berperan penting dalam kemajuan pendidikan. Dengan adanya *Microsoft word* membantu para pendidik dan peserta didik dalam berbagai hal pertulisan seperti membantu dalam pembuatan dokumen, buku, jurnal ilmiah, serta beragam catatan dan administrasi lainnya dengan mudah dan cepat.

Daftar Pustaka

- Depdiknas. (2003). *Undang-undang RI No.20 tahun 2003.tentang sistem pendidikan nasional*.
- Dimiyati, M. (2006). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Enterprise, J. (2017). In *MS Word dan Ms Powerpoint 2016*. Jakarta: PT Elex Media Komputiondo.
- Riyanto, A. (2009). *Aplikasi Metodologi Penelitian Kesehatan*. Yogyakarta: Nuha Medika.
- Sudiana, N. (1989). *Penilaian Hasil Belajar Mengajar*. Bandung : Sinar Baru.
- Warista, B. (2008). *Teknologi Pembelajaran, Landasan dan Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Winkel, (1996). *Psikologi Pengajaran*. Jakarta : Grasindo



JAYAPANGUS PRESS

www.jayapanguspress.org

ISBN 978-602-52189-7-2

