

MAKALAH

**PENGGUNAAN RUANG MULTIMEDIA DALAM
PEMBELAJARAN DI KELAS**



Oleh:

RISKIYATUL HASANAH

NIP. 510 152 010

SMA NEGERI 1 PADEMAWU

PAMEKASAN

2008

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas segala rahmat-Nya kami dapat menyelesaikan makalah yang berjudul “Penggunaan ruang Multimedia dalam Pembelajaran di Kelas”. Makalah ini dibuat sebagai salah satu kelengkapan portofolio peserta pelatihan JARDIKNAS untuk guru kabupaten pamekasan yang dilaksanakan tanggal 14 sampai 19 Januari 2008.

Terimakasih yang setulusnya kami sampaikan kepada semua pihak khususnya instruktur JARDIKNAS untuk guru kabupaten pamekasan yang telah banyak membantu kami dalam menambah pengetahuan serta melatih keterampilan tentang pembelajaran berbasis ICT (Information Comunication Technologi).

Kami menyadari bahwa dalam makalah ini masih terdapat banyak kekurangan baik dari kuantitas maupun kualitas, sehingga saran konstruktif dari berbagai pihak sangat kami harapkan demi perbaikan selanjutnya.

Pamekasan 19 Januari 2008

Penulis

BAB I

PENDAHULUAN

Pembelajaran di kelas bertujuan untuk membangun pengetahuan siswa dalam bidang studi atau keterampilan tertentu. Pengetahuan itu bisa diperoleh dengan berbagai cara, namun apapun cara yang dilakukan oleh guru tidak lain hanyalah untuk “membelajarkan siswa” baik di dalam maupun di luar kelas. Oleh karena itu guru perlu cara yang mampu menggugah motivasi siswa untuk belajar.

Sejenak coba kita pikirkan, mengapa sebagian anak perlu diperintah untuk belajar dan lebih suka nonton televisi? jawabannya karena motivasi. Penyajian materi yang disajikan melalui televisi lebih menarik daripada penyajian materi di dalam kelas oleh guru. Mengapa kita tidak mencoba mengajak siswa belajar seolah-olah mereka nonton televisi?

Penggunaan ruang multimedia merupakan pilihan yang sangat populer saat ini sebagai wujud implementasi e-learning. Guru menggunakan fasilitas komputer/laptop dan LCD sebagai alat bantu untuk melaksanakan pembelajaran dan menyampaikan materi di kelas. Materi disusun dalam format presentasi atau menggunakan pemutaran video yang berkaitan dengan materi.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah memberikan pergeseran dalam pembelajaran, menurut Rosenberg (2001) dengan perkembangan TIK ada lima pergeseran dalam pembelajaran yaitu: 1) dari pelatihan ke penampilan, 2) dari ruang kelas ke di man dan kapan saja, 3) dari kertas ke online atau saluran, 4) fasilitas fisik ke jaringan kerja, 5) dari waktu siklus ke waktu nyata. Interaksi guru dan siswa tidak harus dilaksanakan dengan tatap muka, tetapi juga dilakukan dengan menggunakan media yang tersedia dalam laboratorium multimedia.

Perubahan demi perubahan yang terjadi dari suatu zaman ke zaman berikutnya telah mengantarkan manusia memasuki era digital, suatu era yang seringkali menimbulkan pertanyaan : apakah kita masih hidup di masa kini atau telah hidup di masa datang.

Menurut Rosenberg (2001;28) e-learning merupakan satu penggunaan teknologi internet dalam pembelajaran dalam jangkauan luas yang berlandaskan pada tiga kriteria yaitu:

- 1) e-learning merupakan jaringan dengan kemampuan untuk memperbarui, menyimpan, mendistribusi, dan membagi materi ajar atau informasi
- 2) pengiriman sampai ke pengguna terakhir menggunakan komputer dengan teknologi internet yang standar
- 3) menfokuskan pada pandangan yang paling luas tentang pembelajaran di balik paradigma pembelajaran tradisional

Ruang multimedia yang dimaksudkan oleh penulis adalah ruangan yang didalamnya terdapat beberapa komputer yang cukup representatif untuk seluruh siswa dalam satu kelas dan sudah disetting dengan LAN (Lokal Area Network), LCD untuk menayangkan presentasi guru, headphone di tiap komputer untuk mendengarkan suara guru dari komputer induk (server), mikrophone dan sound sistem yang berfungsi sebagai pengeras suara sehingga dapat terdengar oleh seluruh siswa dalam kelas, sambungan internet, printer dan AC(Air Conditioning) jika memungkinkan.

Untuk ini memang dibutuhkan investasi awal yang cukup besar baik dari penyediaan sarana komputer/laptop, LCD, headphone dan lain-lain, beban operasional yang semakin besar serta biaya perawatan yang juga mahal. Selain itu dibutuhkan kemauan serta kemampuan dari para tenaga pendidikan untuk melakukan renovasi pembelajaran konvensional menjadi pembelajaran yang berbasis ICT (Information Cmunication Teknologi) juga siswa sebagai subjek pebelajar yang mampu/terampil menggunakan sarana yang tersedia.

Ruang multimedia dapat digunakan untuk semua bidang studi baik untuk menyampaikan materi melalui audio visual (layar LCD), audio saja (headphone) yang biasanya digunakan untuk program bahasa, menyampaikan tugas/ulangan kepada siswa. mengakses materi pelajaran melalui internet atau chatting dengan siswa lain di dalam ruangan itu yang tentunya lebih menarik bagi siswa dan lebih memudahkan bagi guru untuk menyelesaikan tugas-tugasnya.

BAB II

ISI

Pembelajaran berbasis ICT dapat dilaksanakan salah satunya dengan penggunaan ruang multimedia yang tersedia di sekolah. Ruang multimedia yang dimaksudkan adalah ruangan yang didalamnya terdapat beberapa komputer yang cukup representatif untuk seluruh siswa dalam satu kelas dan sudah disetting dengan LAN (Lokal Area Network), LCD untuk menayangkan presentasi guru, headphone di tiap komputer untuk mendengarkan suara guru dari komputer induk, mikrophone dan sound sistem yang berfungsi sebagai penguat suara sehingga dapat terdengar oleh seluruh siswa dalam kelas, sambungan internet, printer, AC(Air Conditioning) jika memungkinkan.

Multimedia berarti berbagai media. Istilah bagi transmisi data dan manipulasi semua bentuk informasi, baik berbentuk kata-kata, gambar, video, musik, angka, atau tulisan tangan. Bagi komputer, bentuk informasi tersebut, semuanya diolah dari data digital (yang terdiri dari nol dan satu).

Adapun komponen yang perlu dipersiapkan untuk melaksanakan pembelajaran berbasis ICT dengan menggunakan ruang multimedia antara lain:

- sarana elektronik (komputer/laptop, LCD, headphone dan lain-lain)
- kemauan siswa dan guru untuk melakukan renovasi pembelajaran
- sumber daya manusia (guru dan siswa)
- kesiapan sekolah untuk menanggung beban operasional dan biaya perawatan

Sedangkan jenis kegiatan/tugas guru yang dapat dilaksanakan dengan menggunakan ruang multimedia antara lain:

1. Menyampaikan materi (presentasi)

Salah satu bentuk tugas yang paling sederhana yang dapat dilakukan adalah menyampaikan materi pelajaran menggunakan media komputer/laptop dan LCD. Materi disampaikan kepada siswa dengan menayangkan materi pada layar dan siswa dapat mengikuti bersama-sama. Keterampilan yang dapat digunakan yaitu dengan mengolah materi menggunakan program MS Power Point. Kemudian dapat dikembangkan lagi menggunakan program Windows Movie Maker, Ulead Video

Studio dan lain-lain. Bahkan dengan menayangkan video yang berhubungan dengan materi juga bisa dilakukan tanpa guru

2. Memutar lagu/musik disela-sela kegiatan belajar siswa, misalnya saat siswa mengakses materi pelajaran melalui internet
3. Memutar video yang berkaitan dengan materi pembelajaran
4. Menampilkan gambar yang berkaitan dengan materi pembelajaran
5. Mengirim informasi/pesan dari guru (komputer server) ke siswa (komputer client)
6. Mengirim tugas/ulangan kepada siswa dan mengumpulkannya kembali melalui komputer server
7. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengakses materi melalui internet
8. Menggunakan ruang ini sebagai laboraratorium bahasa karena di dalamnya terdapat headphone yang disambungkan dengan tiap computer dan bisa mendengar suara guru dari computer server

BAB III

PENUTUP DAN SARAN

Dalam makalah ini penulis ingin menyampaikan beberapa pesan kepada para pendidik untuk selalu menambah ilmu pengetahuan, meningkatkan kualitas pembelajaran dengan melakukan renovasi dalam pembelajaran, menggunakan multimedia dalam pembelajaran diantaranya dengan mengakses materi melalui internet. Sungguh pandangan yang keliru kalau pada abad gelombang informasi seperti sekarang ini masih ada seorang guru yang masih memosisikan dirinya sebagai satu-satunya sumber belajar.

Gunakanlah fasilitas multimedia yang ada di sekolah untuk melakukan renovasi pembelajaran di kelas. Belajar dan terus belajar untuk meningkatkan keterampilan khususnya di bidang TIK (Tehnologi Informasi dan Komunikasi).

Bagi yang sering surfing di Internet akan terasa sekali bahwa tidak mudah untuk mencari ilmu di Internet. Seringkali pada saat kita surfing justru tenggelam dalam lautan informasi; terlalu enak membaca-baca tanpa tujuan yang jelas; melihat-lihat berbagai etalase informasi di berbagai situs tanpa tujuan yang jelas hanya untuk memuaskan mata & pikiran; memang pada akhirnya kita akan memperoleh banyak informasi tapi belum tentu memperoleh sesuatu yang betul-betul bermanfaat atau biasanya maksimum kita akan memperoleh berita-berita/informasi terakhir sebagai pengganti koran.

Bagi anda yang mempunyai waktu sempit saya yakin tidak mungkin menggunakan pola-pola di atas untuk melakukan surfing di Internet. Kita perlu menggunakan metoda/pola yang baik supaya bisa memperoleh informasi yang sangat spesifik dengan baik dalam waktu yang singkat. Satu hal yang perlu di pegang erat-erat pada saat kita surfing adalah menentukan dengan sangat jelas niat/ tujuan utama pada saat surfing tersebut. Apa yang akan kita cari? Pada kesempatan ini saya akan memberikan sedikit tip & trik jika kebetulan niat anda adalah mencari ilmu di Internet.

Untuk menghemat waktu & pulsa biasanya saya surfing pada pukul 4-6 pagi (subuh); pada saat itu tidak banyak orang yang menggunakan Internet sehingga pengambilan informasi dari Internet dapat dilakukan dengan cepat & efisien. Teknik-teknik untuk melakukan sinkronisasi menggunakan browser yang kita gunakan (seperti Internet Explorer) ada baiknya di kuasai supaya tidak menghabiskan waktu / pulsa untuk membaca

informasi tersebut akan tetapi cukup mendownload semua informasi tersebut ke PC yang kita gunakan & membacanya kemudian secara off-line pada saat telepon kita putus. Teknik sinkronisasi pernah saya tuliskan dalam artikel sebelumnya; dan sangat penting untuk menghemat waktu dalam mendownload berbagai informasi setelah situs-nya di temukan.

Untuk mencapai situs / informasi yang tepat trik yang harus digunakan sebetulnya tidak terlalu rumit. Cara yang paling efektif/sederhana adalah:

- Menggunakan search engine di Internet.
- Menggunakan keyword yang benar.

Jika kedua hal tersebut anda lakukan dengan baik & benar maka akan diperoleh ilmu & pengetahuan yang baik. Ada banyak sekali search engine di Internet. Search engine hanyalah memuat daftar alamat situs (berbentuk Universal Resource Locator - URL) & subjek yang di bawa situs tersebut saja. Search engine umumnya tidak membawa informasi itu sendiri.

DAFTAR PUSTAKA

Anggoro, Mohammad Toha. 2001. "Tutorial Elektronik melalui Internet dan Fax Internet" dalam Jurnal Pendidikan Terbuka dan Jarak Jauh, Volume 2, No. 1, Maret 2001. Tangerang: Universitas Terbuka.

Brown, Mary Daniels. 2000. Education World: Technology in the Classroom: Virtual High Schools, Part 1, The Voices of Experience (sumber dari internet 16 September 2002: http://www.education-world.com/a_tech/tech052.shtml)

Collier, Geoff. 2002. E-Learning in Australia (sumber dari internet: <http://www.eduworks.com>).

Concord Consortium. 2002. (sumber dari internet: <http://www.govhs.org/>)

Daniel, Sir John. 2000. Inventing the Online University. An Address on the occasion of the opening of the Open University of Hong Kong Learning Center on 4 December 2000, in Hong Kong.

Dowling, James, et.al. 2002. "The e-Learning Hype Cycle" in e-LearningGuru.com (sumber dari internet: <http://www.w-learningguru.com/articles>)

Downer, Alexander. 2001. The Virtual Colombo Plan-Bringing the Digital Divide. (sumber dari internet: <http://www.usaid.gov.au/>)

Gibbon, Heather S. 2002. Process for Motivating Online Learners from Recruitment through Degree Completion. Brenau University. (sumber dari Internet 20 September 2002).

Hardhono, A.P. 2002. 'Potensi Teknologi Komunikasi dan Informasi dalam Mendukung Penyelenggaraan Pendidikan Jarak Jauh di Indonesia' dalam Jurnal Pendidikan Terbuka dan Jarak Jauh Vol. 3, No. 1 Maret 2002. Tangerang: Pusat Studi Indonesia, Lembaga Penelitian Universitas Terbuka.

Lewis, Diane E. 2002. "A Departure from Training by the Book, More Companies Seeing Benefits of E-Learning", The Boston Globe, Globe Staff, 5/26/02 (sumber Internet: <http://bostonworks.boston.com/globe/articles/052602/elearn.html>)

Loftus, Margaret. 2001. But What's It Like? Special Report on E-Learning (sumber Internet: 20 Agustus 2002:

<http://www.usnews.com/edu/elearning/articles/020624elearning.htm>)

McCracken, Holly. 2002. "The Importance of Learning Communities in Motivating and Retaining Online Learners". University of Illinois at Springfield.

Newsletter of Open and Distance Learning Quality Council, October 2001 (sumber dari internet: 16 September 2002 <http://www.odlqc.org.uk/odlqc/n19-e.html>)

Nugroho, Wanto Adi. 2007. E-Learning VS I-Learning “Penyempitan Makna E-Learning dan penggunaan istilah “Internet-Learning”.www.ilmukomputer.com.

Pethokoukis, James M. 2002. E-Learn and Earn. (sumber dari Internet: 20 Agustus 2002. <http://www.usnews.com/edu/elearning/articles/020624elearning.htm>

Prabandari, dkk. 1998. Process Evaluation of An Internet-based Education on Hospital and Health Service Management at Gajah Mada University, Yogyakarta, A Paper presented in the 4th International Symposium on on Open and Distance Learning.