

BAB II

INTERNET DAN KETERAMPILAN BERBAHASA

2.1 Internet

2.1.1 Pengertian Internet

Internet adalah media komunikasi jaringan komputer yang dapat mengakses ataupun diakses melalui jalur telepon atau melalui satelit secara internasional. Setiap komputer yang akan dihubungkan dengan jaringan tersebut harus dilengkapi dengan perangkat tambahan, yakni Modem yang mampu mengubah aliran data digital sehingga terbaca di komputer (Dagum, 2005:403).

Definisi internet dalam *Dictionnaire Hachette Encyclopédique*: (Travers, 1997:973) adalah sebagai berikut:

Internet est un réseau mondial créé par l'interconnexion de réseaux ou d'ordinateurs (publics ou privés), et fournissant de multiples services: courrier électronique, transfert de fichiers, serveurs d'informations multimédias, forums.

Dengan kata lain, internet merupakan jaringan komputer yang menghubungkan komputer lokal dengan jaringan interkoneksi atau komputer-komputer lain (umum atau pribadi) di seluruh dunia, dan menyediakan berbagai layanan seperti surat elektronik, layanan pengiriman

dokumen atau data digital, layanan informasi multimedia, dan forum virtual (maya).

Seiring dengan perkembangan yang sudah mulai dikenal secara luas dikalangan masyarakat sekarang ini, terdapat beragam istilah yang merujuk pada internet, diantaranya adalah dunia maya (*cyber space*), perpustakaan digital, jaringan global, dunia *on-line*, dan sebagainya. Istilah-istilah tersebut mengarah pada alasan karena secara fisik, memang tidak ada tempat atau benda nyata yang bernama internet. Seperti yang diungkapkan Peniasiani et al. dalam Modul Pengenalan Internet (2000:1) bahwa munculnya istilah-istilah ini disebabkan karena internet itu sendiri, untuk keperluan transformasi datanya menggunakan kabel telepon, kabel *fiber optic*, bahkan dengan perkembangan teknologi nirkabel saat ini, seperti melalui satelit komunikasi, *WiFi (WLAN/Hot Spot)*, *CSD*, *GPRS*, *WCDMA*, dan sebagainya.

Haris (2004) menyatakan bahwa:

... jaringan komputer luas dan besar yang mendunia, yaitu menghubungkan pemakai komputer dari suatu negara ke negara lain, di seluruh dunia, di mana di dalamnya terdapat terdapat berbagai sumber daya informasi dari mulai yang statis hingga yang dinamis dan interaktif.

Dari definisi di atas dapat disimpulkan bahwa internet merupakan jaringan komputer global yang dilengkapi dengan beragam fitur dan sumber informasi yang dinamis dan interaktif.

2.1.1 Kemunculan dan Perkembangan Internet

Menurut (<http://library.gunadarma.ac.id/files/disk1/2jbptgunadarma-gdl-sl-2004-fritaromau-70bab2pdf>), Teknologi internet, pada awalnya digunakan hanya untuk keperluan pertahanan yang dirintis oleh lembaga riset Departemen Pertahanan Amerika. Lembaga riset tersebut menginginkan agar komputer-komputer yang ada dapat saling berhubungan satu dengan yang lain untuk kepentingan militer. Sistem jaringan komputer yang dimiliki oleh lembaga riset ini juga berhubungan dengan kalangan universitas, dengan harapan agar jaringan komputer ini dapat semakin besar dan berkembang.

Sekitar pertengahan tahun 1970, salah satu universitas yang bekerjasama dengan Lembaga Riset Departemen Pertahanan Amerika, yaitu Stanford University, mulai mengembangkan standardisasi jaringan komputer tersebut menjadi sebuah protokol (pengatur hubungan antar komputer) yang mana protokol tersebut dinamakan sebagai protokol TCP/IP (*Transmission Control Protocol*). TCP/IP inilah yang sekarang menjadi protokol internet. Sebenarnya fungsi utama TCP/IP adalah untuk menjembatani tiap komputer yang memiliki sistem operasi dan juga *hardware* yang berbeda-beda.

Seiring meningkatnya kebutuhan manusia akan akses terhadap informasi, sistem jaringan yang berbasis pada *protocol TCP/IP* ini terus berkembang dengan turut diikuti adanya penemuan fitur-fitur baru, seperti:

1) WWW (*World Wide Web*)

Layanan ini adalah yang sering digunakan. Layanan WWW ini menggunakan *protocol* yang dinamakan *protocol HTTP (Hyper Text Transfer Protocol)*.

2) *File Transfer (Pengiriman File)*

FTR ini memungkinkan untuk mengirimkan atau menerima file dan komputer jaringan. Oleh karena masalah keamanan data, FTP seringkali memerlukan *username* dan *password* tertentu, meskipun banyak juga FTP *server* yang dapat melalui anonymous (pengguna biasa dan tanpa *password*, permintaan *password* dapat diisi dengan alamat *e-mail*).

3) *Remote Login (Telnet)*

Telnet memungkinkan pengguna komputer dapat melakukan *login* ke dalam suatu komputer di dalam jaringan. Ketika kita melakukan telnet, secara tidak langsung telah menjadi pengguna yang sah dari komputer tersebut.

4) *Electronic Mail (E-mail)*

E-mail adalah layanan yang digunakan untuk mengirim dan menerima *e-mail*. Untuk pengiriman email digunakan *protocol SMTP (Simple Mail*

Transfer Protocol) dan untuk membaca *e-mail* digunakan protocol POP3 (*Post Office Protocol 3*).

5) *Network File System (NFS)*

NFS adalah sebuah layanan akses file jarak-jarak jauh yang memungkinkan klien-klien untuk mengakses *file-file* pada jaringan jarak jauh.

6) *Name Server*

Layanan ini merupakan daftar nama alamat yang digunakan pada internet untuk menjelaskan mengenai alamat asli host internet (berupa nomor IP mesin).

7) *Remote Execution*

Remote Execution adalah layanan yang memungkinkan pengguna komputer untuk menjalankan suatu program di komputer yang lain.

2.1.3 Kegunaan Internet

Banyak sekali manfaat yang dapat diperoleh dari mengakses internet, manfaat tersebut dibagi menjadi dua bagian besar menurut kepentingannya (Haris, 2004), yakni:

- 1) Informasi untuk kepentingan pribadi, misalnya informasi mengenai kesehatan, rekreasi, kesenangan (hobi), pengetahuan, pengembangan pribadi, rohani atau social.

- 2) Informasi untuk kepentingan professional/pekerja, misanya informasi mengenai ilmu pengetahuan, teknologi, perdagangan, saham, komoditas, berita bisnis, asosiasi profesi, asosiasi bisnis, atau akses terhadap forum diskusi virtual.

Rajak dan Ruly (2001:4) mengemukakan fungsi internet sebagai berikut.

1) Internet sebagai alat komunikasi

Dengan adanya internet, setiap komputer di seluruh dunia dapat terhubung satu dengan yang lainnya (*on-line*). Artinya para pengguna komputer dapat melakukan komunikasi dua hingga multi arah secara *real time* melalui fitur-fitur yang berjalan pada jaringan tersebut, misalnya fasilitas *e-mail* yang memungkinkan pengiriman pesan langsung layaknya surat bahkan dengan disertai lampiran digital, atau fasilitas *messenger* yang memungkinkan pengguna komputer menggunakan percakapan yang berbasis teks, suara, atau *video*.

2) Internet sebagai *resource sharing*

Dengan fungsinya ini, internet dijadikan tempat maya sebagai media *sharing* yang biasanya dimanfaatkan oleh para pengembang *software* atau perangkat lunak untuk memasarkan produknya dengan cara membuat versi uji coba (*shareware*) atau versi gratis (*freeware*) melalui situs resmi milik perusahaan yang bersangkutan.

3) Internet sebagai *resource discovery*

Internet pada saat ini mempunyai peranan yang sama dengan layanan perpustakaan, yaitu sebagai pusat informasi data, dokumen, atau informasi bentuk lain yang dapat diakses oleh semua komputer yang terhubung dengan internet. Dengan fungsinya sebagai *resource discovery* atau *navigator*, internet mampu memudahkan pencarian *index* dari suatu data yang hendak dicari.

4) Internet sebagai komunitas

Komunitas merupakan sekumpulan atau sekelompok orang dengan persamaan kepentingan dan tujuan. Maka, suatu komunitas dapat terbentuk dan berjalan dengan baik dengan internet sebagai sarannya.

2.2 *Electronic Learning (E-Learning)*

E-learning merupakan salah satu metode dan teknologi yang digunakan dalam pembelajaran jarak jauh. *E-learning* memungkinkan pembelajar untuk menimba ilmu tanpa harus secara fisik menghadiri kelas. Namun, interaksi masih bias dijalankan secara langsung ataupun dengan jeda waktu beberapa saat. Jadi, pembelajar dapat belajar dari komputer di rumah atau dari komputer manapun yang terkoneksi dengan internet. Terdapat beberapa istilah lain yang mengacu pada kegiatan pembelajaran

jarak jauh ini, yaitu *on-line learning*, *internet-enable learning*, *virual learning*, atau *web-based learning*.

Siahaan (2001) mendefinisikan *E-learning* sebagai kegiatan pembelajaran yang memanfaatkan jaringan (*Internet, LAN, WAN*) sebagai metode penyampaian interaksi, dan fasilitas serta didukung oleh berbagai bentuk layanan belajar lainnya.

Berikut ini adalah karakteristik *E-learning* (Joliffe, 2001 dalam Dwi, 2002), diantaranya yaitu:

- 1) Materi pembelajaran disusun dalam bentuk teks, grafik, dan lemen multimedia seperti video, audio, dan animasi.
- 2) Komunikasinya secara *synchronous* atau *asynchronous* seperti *video conferencing*, *chat room*, atau forum *on-line*.
- 3) Penyimpanan, perawatan, dan administrasi materi ada pada *web server*.
- 4) Menggunakan *TCP/IP* sebagai fasilitas komunikasi antara pelajar dan materi belajar atau sumber lainnya.

2.3 Situs

Jack (2006: 193) mendefinisikan situs sebagai tempat yang menyediakan informasi secara elektronik di internet. Adapun kriteria-kriteria sebuah situs yang baik menurutnya adalah sebagai berikut:

1) Penggunaan (*Usability*)

Jika pengguna internet dapat menggunakan situs-situs tersebut dengan mudah dan merasa puas maka situs tersebut dapat dikatakan baik. Untuk sebuah pembelajaran baik atau tidaknya situs tersebut dapat dilihat dari jumlah pengunjung atau anggota karena beberapa situs pembelajaran mengharuskan pengguna internet (*user*) untuk menjadi anggota sebelum dapat mengeksplorasi isi situs.

2) Peta Situs (*Site Map*)

Susunan halaman situs yang teratur dan disertai link-link yang jelas akan menjadi daya tarik kepada pengunjung (*user*), oleh karena itu disarankan untuk memiliki *site map*. Peta situs atau *site map* adalah “*outline*” bagi halaman situs dengan menunjukkan ide dan topik besar bersama-sama dengan subtopik yang terkandung didalamnya (tersedia: <http://aferai.multiply.com/journal/item/9>). Peta situs juga memaparkan struktur hierarki untuk *website/situs*, dimana semua data dan informasi disusun agar terkemas dengan baik. Ini akan memudahkan pengunjung (*user*) untuk mendapatkan informasi yang mereka inginkan.

3) Sistem Navigasi (*Navigator Bar*)

Sistem navigasi atau sistem penunjuk harus mudah dipahami sehingga pengguna internet dapat menggunakannya dengan mudah untuk menjelajahi situs tersebut.

4) Desain Grafis (*Graphic Design*)

Pemilihan *layout*, warna, bentuk dan *typografi* sebuah situs haruslah tepat agar pengguna internet merasa nyaman saat menjelajah situs tersebut.

5) Profil situs

Pengunjung situs sebaiknya mengenal siapa yang membuat situs, walaupun kadang-kadang pada situs tidak terdapat halaman profil. Situs yang baik adalah situs yang dapat menghubungkan pembuat situs dengan pengunjung, dapat berupa *feedback* (ruang komen), profil pembuat situs, FAQ, atau Forum.

6) Isi (*Content*)

Isi merupakan bagian yang paling penting dalam sebuah situs, tergantung pada prioritas, maksud serta tujuan situs tersebut dibuat. Sebuah situs pembelajaran bahasa harus mencakup empat kompetensi atau keterampilan berbahasa.

7) Kemampuan Akses (*Comptability*)

Situs yang tidak dapat diakses oleh suatu internet *browser* dapat dikatakan gagal, oleh karena itu situs harus dapat diakses tanpa terkecuali.

8) Kecepatan Akses (Loading Time)

Kecepatan normal dalam mengakses sebuah situs adalah 8 detik. Kecepatan situs harus diperhatikan karena pengguna tidak ingin menunggu terlalu lama. Kecepatan akses dipengaruhi oleh *bandwith*, dan di Indonesia kecepatannya masih kurang sehingga pengguna harus menunggu sedikit lama.

9) Fungsi (Functionality)

Melibatkan *programmer* dengan *SCRIPT*-nya, seperti *HTML*, *PHP3*, *SSI*, *404 error Pages*, *CGI*, dan lain-lain. Seberapa baik situs bekerja dapat dilihat dari aspek teknologikalnya.

10) Kemudahan (Accessibility)

Kriteria ini lebih mengaju pada pengguna internet dengan kekurangan indera penglihatan atau fisik, oleh karena itu penggunaan isi harus dimaksimalkan.

Intinya adalah situs yang baik harus dilihat dari kacamata pemakai, artinya situs sudah “terpasang” (*hosting*) dan berfungsi, termasuk dapat dicari (*websearched*) oleh siapapun “secara mudah” dari seluruh penjuru dunia, dan yang terakhir dapat memberi kesan yang menarik dengan penyajian (*presentasi*) yang mudah diserap, informatif, dan tidak berlebihan apalagi “*misleading*”.

2.4 Keterampilan Berbahasa

2.4.1 Pengertian Menyimak

Untuk mengetahui karakteristik menyimak berkaitan dengan keterampilan berbahasa, berikut pengertian menyimak yang dikemukakan oleh Tarigan:

Menyimak adalah suatu proses kegiatan mendengarkan lambing-lambang lisan dengan penuh perhatian, pemahaman, apresiasi, serta interpretasi untuk memperoleh informasi, menangkap isi atau pesan serta memahami makna komunikasi yang telah disampaikan oleh sang pembicara melalui ujaran atau bahasa lisan. (Tarigan, 1980:28)

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2002:1066), menyimak diartikan sebagai berikut: “Menyimak adalah mendengarkan (memperhatikan) baik-baik apa yang diucapkan atau dibaca orang lain, dengan meninjau (memeriksa, mempelajari dengan teliti”. Pengertian lain menyimak adalah;

La compréhension orale est l'un des maillons de l'apprentissage d'une langue qui constitue une étape au sein d'un ensemble d'activités d'écoute, de reproduction, d'entraînement et de production.

http://www.franparler.org/fiches/comprehension_orale1.htm.

Dengan kata lain menyimak adalah salah satu mata rantai pembelejaran sebuah bahasa yang merangkap tahapan bersamaan kegiatan pendengaran, mereproduksi, latihan dan hasil.

2.4.2 Tujuan Menyimak

Seperti yang telah disinggung sebelumnya, kegiatan menyimak secara umum dilakukan dengan tujuan untuk memperoleh informasi atau pesan yang disampaikan pembicara melalui bahasa lisan yang didengarnya. Dalam kaitannya dengan belajar dan pembelajaran, Jeremy Harmer dalam bukunya *the Practice of English language Teaching* (tanpa tahun: 177) merinci tujuan menyimak, yakni:

- 1) Menyimak untuk mengetahui dugaan atau perkiraan siswa terhadap isi simakan,
- 2) Untuk memperoleh informasi khusus yang menjadi inti pembicaraan dalam bahan simakan, untuk memberikan tugas yang komunikatif terhadap siswa,
- 3) Untuk memperoleh gambaran umum, memperoleh informasi mengenai fungsi tata bahasa yang dipakai, menarik kesimpulan, dan mengeluarkan pendapat atau sikap terhadap isi wacana lisan yang diperdengarkan kepada siswa.

Sedangkan tujuan menyimak menurut Anuwani (2004) yaitu;

- 1) Untuk mengkomunikasikan ide-ide, contoh diskusi;
- 2) Untuk membedakan bunyi-bunyi huruf dengan tepat;
- 3) Untuk mengapresiasi, yaitu dapat mengungkapkan isi yang disimak dari lagu atau dialog.

2.4.3 Kegiatan Menyimak

Menurut Jeremy Harmer (tanpa tahun: 169) terdapat beberapa latihan menyimak yang dapat dilakukan dalam pembelajaran menggunakan materi berupa rekaman kaset berisi pelafalan fonem, kata, kalimat, pasangan kata, percakapan, lagu, wawancara, teks, cerita, dan lain-lain, yakni:

- 1) Menjawab pertanyaan mengenai teks, lagu, percakapan, ataupun cerita yang diperdengarkan.
- 2) Mengenal bunyi bahasa.
- 3) Melafalkan bunyi bahasa (kata-kata, pasangan kata/rangkaian kalimat).
Membedakan pasangan kata/kalimat dengan mengisi kolom yang kosong yang terdapat dalam rekaman dengan menentukan pilihan kata yang tepat diantara dua kata yang bunyinya sama tetapi berbeda arti.
- 4) Memilih kata-kata yang seringkali muncul yang terdapat dalam teks/wacana/percakapan/cerita/lagu.
- 5) Menghitung jumlah frekuensi pemakaian kata tersebut dengan memberi tanda silang di depan kata yang dimaksud.

2.4.4 Hubungan Menyimak dengan ke-4 Keterampilan Berbahasa

Menyimak dengan ke-4 keterampilan berbahasa mempunyai hubungan yang sangat erat. Menurut Anuwani (27:2004) hubungan menyimak dengan ke-4 keterampilan berbahasa adalah sebagai berikut;

- 1) Menyimak dan membaca mempunyai hubungan yang sama sebagai alat menerima komunikasi;
- 2) Menyimak, berbicara dan menulis erat berhubungan dalam hal cara untuk mengekspresikan makna;
- 3) Menyimak dan membaca mempunyai persamaan yaitu bersifat reseptif yaitu menerima informasi apa yang telah disimak atau dibaca. Menyimak menerima informasi dari sumber lisan sedangkan membaca menerima informasi dari sumber tertulis.
- 4) Menyimak dan berbicara merupakan kegiatan komunikasi dua arah langsung yaitu komunikasi secara tatap muka.

2.5 Evaluasi Materi Menyimak (Comprehension Orale) Niveau 1 Menurut CECR

Pengertian CECR (Le Cadre européen commun de reference) menurut Christine Tagliante (33:2001) adalah sebagai berikut;

Le Cadre européen commun de reference a été créé afin de pouvoir établir, pour toutes les langues et pour tous les apprenants, les éléments communs à atteindre au cours de chacune des étapes de l'apprentissage.

Dengan kata lain CECR dibuat untuk menetapkan standar kemampuan yang sama untuk semua bahasa dan untuk semua pembelajar pada semua bagian untuk mencapai nilai tingkatan pembelajaran. Di bawah ini adalah contoh format evaluasi comprehension orale niveau 1 sesuai dengan ketentuan CECR:

Expression Orale				
	Attentes	Réalisation de la tâche : (* 0 ou 1	Recevabilité linguistique (**) 0; 0,5; 1	Expression orale validé si C ≥ 3
être capable de s'exprimer en utilisant des termes simples et des expressions élémentaires, au besoin avec des aides pour chercher ses mots.	- Reproduire un modèle oral	0 ou 1	0; 0,5; 1	C/
	- Utiliser des expressions et des phrases proches des modèles rencontrés lors des apprentissages	0 ou 1	0; 0,5; 1	C/
	- Lire à haute voix et de manière expressive un texte bref après répétition	0 ou 1	0; 0,5; 1	C/

2.6 Media Pembelajaran

2.6.1 Pengertian Media Pembelajaran

Media pengajaran (pendidikan) merupakan salah satu unsur yang paling penting dalam komponen metodologi pengajaran. Dalam kegiatan belajar-mengajar, media sama pentingnya dengan metode pengajaran, sebab media pengajaran adalah alat yang membantu berlangsungnya proses belajar-mengajar.

Hamalik (1980: 23) menjelaskan, "...media pembelajaran adalah alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pengajaran disekolah".

Definisi lain dari media pembelajaran, yakni dikemukakan oleh Sadiman et al. (2006: 7) adalah sebagai berikut :

...segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat, serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.

2.6.2 Ciri-Ciri Media Pembelajaran

Adapun ciri-ciri media pembelajaran yang dikemukakan oleh Gerlach & Ely (Arsyad, 2006: 12), yaitu sebagai berikut:

1) Ciri Fiksatif (*Fixative Property*)

Ciri ini menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksikan suatu peristiwa atau objek. Suatu peristiwa atau objek dapat diurut dan disusun kembali dengan media seperti fotografi, *video tape*, *audio tape*, disket komputer, dan film. Suatu objek yang telah diambil gambarnya (direkam) dengan kamera atau video kamera dapat direproduksi dengan mudah kapan saja diperlukan. Dengan ciri fiksatif ini, media memungkinkan suatu

rekamaan kejadian atau objek yang terjadi pada suatu waktu tertentu ditransporasikan tanpa mengenal waktu.

Ciri ini sangat penting bagi guru karena kejadian-kejadian atau objek yang telah direkam atau disimpan dengan format media yang ada dapat digunakan setiap saat. Peristiwa yang kejadiannya hanya sekali (dalam satu dekade atau satu abad) dapat diabadikan dan disusun kembali untuk keperluan pembelajaran. Prosedur laboratorium yang rumit dapat direkam dan diatur untuk kemudian direproduksi beberapa kali pun pada saat diperlukan. Demikian pula kegiatan siswa dapat direkam untuk kemudian dianalisis dan dikritik oleh siswa sejawat baik secara perorangan atau secara kelompok.

2) Ciri Manipulatif (*Manipulative Property*)

Transformasi suatu kejadian atau objek dimungkinkan karena media memiliki ciri manipulatif. Kejadian yang memakan waktu sehari-hari dapat disajikan kepada siswa dalam waktu dua atau tiga menit dengan teknik pengambilan gambar *time-lapse recording*. Misalnya, bagaimana proses larva menjadi kepompong kemudian menjadi kupu-kupu dapat dipercepat dengan menggunakan teknik rekaman fotografi tersebut. Disamping dapat dipercepat, suatu kejadian dapat pula diperlambat pada saat menayangkan kembali hasil suatu rekaman video. Misalnya, proses reaksi kimia dapat diamati melalui bantuan kemampuan

manipulatif dari media. Demikian pula, suatu aksi gerakan dapat direkam dengan foto kamera untuk foto. Pada rekaman gambar hidup (video, *motton film*) kejadian dapat diedit sehingga guru hanya menampilkan bagian-bagian penting/utama dari ceramah, pidato, atau urutan suatu kejadian dengan memotong suatu kejadian dengan memotong bagian-bagian yang tidak diperlukan. Kemampuan media dari ciri manipulatif memerlukan perhatian sungguh-sungguh karena apabila terjadi kesalahan dalam pengaturan kembali urutan kejadian atau pemotongan bagian-bagian yang salah, maka akan terjadi pula kesalahan penafsiran yang tentu saja akan membingungkan dan bahkan menyesatkan sehingga dapat mengubah sikap mereka ke arah yang tidak diinginkan.

Manipulasi kejadian atau objek dengan jalan mengedit hasil rekaman dapat menghemat waktu. Proses penanaman dan panen gandum, pengolahan gandum menjadi tepung, dan penggunaan tepung untuk membuat roti dapat dipersingkat waktunya dalam suatu urutan formasi yang cukup bagi siswa untuk mengetahui asal-usul dan proses penanaman bahan baku tepung menjadi roti.

3) Ciri Distributif (*Distributive Property*)

Ciri distributif dari media memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransformasikan melalui ruang dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar siswa dengan stimulus

pengalaman siswa yang relative sama mengenai kejadian tersebut. Dewasa ini, distribusi media tidak hanya terbatas pada satu kelas atau beberapa kelas pada sekolah-sekolah di suatu wilayah tertentu, tetapi juga media itu misalnya rekaman *video*, *audio*, disket komputer dapat disebar keseluruh penjuru tempat yang diinginkan kapan saja.

Sekali informasi direkam dalam format media apa saja, ia dapat diproduksi beberapa kali pun dan siap digunakan secara bersamaan diberbagai tempat atau digunakan berulang-ulang di suatu tempat. Konsistensi informasi yang telah direkam akan terjamin sama atau hampir sama dengan aslinya.

2.6.3 Kegunaan Media Pembelajaran dalam Proses Belajar-Mengajar

Menurut Sadiman et al. (2006: 17), media pendidikan secara umum mempunyai kegunaan-kegunaan sebagai berikut:

- 1) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistik (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka).
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indra, seperti misalnya:
 - (1) objek yang terlalu besar – dapat digantikan dengan realita, gambar, film bingkai, film, atau model;
 - (2) objek yang kecil – dibantu dengan menggunakan proyektor mikro, film bingkai, film, atau gambar;

- (3) gerak yang terlalu lambat atau cepat, dapat dibantu dengan menggunakan *time-lapse* atau *high-speed photography*;
 - (4) kejadian atau peristiwa yang terjadi di masa lalu dapat ditampilkan melalui rekaman film, video, film bingkai, foto maupun secara verbal;
 - (5) objek terlalu kompleks (misalnya mesin-mesin) dapat ditampilkan dengan model, diagram, dan lain-lain; dan
 - (6) konsep yang terlalu luas (gunung berapi, gempa bumi, iklim, dan lain-lain) dapat divisualkan dalam bentuk film, film bingkai, gambar, dan lain-lain.
- 3) Penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik. Dalam hal ini media pendidikan berguna untuk:
- (1) Menimbulkan motivasi untuk belajar;
 - (2) Menimbulkan interaksi yang lebih langsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataan;
 - (3) Memungkinkan anak didik belajar mandiri menurut kemampuan dan minatnya;
- 4) Dengan sifat yang unik pada tiap siswa ditambah lagi dengan lingkungan dan pengalaman yang berbeda, sedangkan kurikulum dan materi pendidikan yang ditentukan sama untuk setiap siswa, maka guru

mengalami banyak kesulitan bilamana semua itu harus diatasi sendiri. Hal ini akan lebih sulit bila latar belakang lingkungan guru dengan siswa berbeda. Masalah ini dapat diatasi dengan menggunakan media pendidikan, yaitu dengan kemampuannya dalam:

- (1) memberikan perangsangan yang sama;
- (2) mempersamakan pengalaman;
- (3) menimbulkan prepepsi yang sama.

Penjelasan lain mengenai media pembelajaran, terdapat dalam *Encyclopedia of Educational Research* yang diungkapkan kembali oleh Hamalik (Arsyad, 2006: 25) adalah sebagai berikut:

- 1) Meletakkan dasar-dasar yang konkret untuk berpikir, oleh karena itu, mengurangi *verbalisme*.
- 2) Memperbesar perhatian siswa.
- 3) Meletakkan dasar-dasar yang penting untuk perkembangan belajar, oleh karena itu membuat pembelajaran lebih mantap.
- 4) Memberikan pengalaman yang nyata yang dapat menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri dalam diri siswa.
- 5) Menimbulkan pemikiran yang teratur dan kontinyu, terutama melalui gambar hidup.
- 6) Membantu tumbuhnya pengertian yang dapat membantu perkembangan kemampuan berbahasa.

- 7) Memberikan pengalaman yang tidak mudah diperoleh dengan cara lain, dan membantu efisiensi dan keragaman yang lebih banyak dalam belajar.

2.6.4 Jenis Media Pembelajaran

Dilihat dari performanya, media pembelajaran dapat dikategorikan jenisnya ke dalam tiga golongan, yaitu suara (*audio*), *visual*, *audio-visual*. Bretz (dalam Sadiman at al.; 2006) membedakan media pembelajaran antara media siar (*telecommunication*) dan media rekam (*recording*) sehingga diperoleh delapan klasifikasi media pembelajaran, yaitu: media audio visual gerak, media audio visual diam, media audio semi-gerak, media visual gerak, media visual diam, media visual semi-gerak, media audio, dan media cetak.

2.7 Materi Pembelajaran

2.7.1 Pengertian Materi Pembelajaran

Materi pembelajaran adalah salah satu komponen penting dalam rangka pencapaian keberhasilan standar kompetensi siswa. Pembelajaran berbasis kompetensi berdasarkan pada pokok-pokok pikiran bahwa perumusan hal-hal yang ingin dicapai oleh peserta didik melalui kegiatan pembelajaran harus jelas.

Materi merupakan sarana yang digunakan untuk mencapai tujuan intruksional (winkel, 1996:198). Dalam salah satu situs internet <http://akhmadsudrajat.wordpress.com>, Sudrajat mengemukakan bahwa bahan ajar atau materi pembelajaran (*instructional materials*) adalah pengetahuan, ketrampilan, dan sikap yang harus dipelajari oleh peserta didik dalam rangka mencapai standar kompetensi yang telah ditentukan. Pengertian dari standar kompetensi itu sendiri adalah kemampuan atau kecakapan yang harus dicapai oleh peserta didik setelah mengalami berbagai macam pembelajaran (<http://akhmadsudrajat.wordpress.com>).

Hal-hal yang telah dirumuskan dalam standar kompetensi yang meliputi standar materi atau standar isi (*content standard*) dan standar pencapaian (*performance standard*). Standar materi misalnya jenis, kedalaman dan ruang lingkup materi yang harus dikuasai oleh peserta didik. Sementara itu standar pencapaian biasanya berisikan tingkat penguasaan yang harus ditampilkan oleh peserta didik. Untuk keberhasilan pencapaian standar kompetensi tersebut dibutuhkan hal pendukung dalam proses pembelajaran, salah satunya adalah media pendukung dalam pembelajaran.

2.7.2 Materi Pembelajaran Berbasis Internet

Ada sedikit perbedaan antara *e-learning* dengan *online/internet learning*. *E-learning* adalah suatu konsep belajar berbasis teknologi informasi, telekomunikasi maupun teknologi digital. Sedangkan *on-line learning* mempunyai batasan yang lebih sempit, dimana teknologi yang dimanfaatkan adalah teknologi informasi khususnya internet.

Contohnya belajar melalui *email*, situs web tertentu dan semua aplikasi berbasis internet. Materi atau bahan ajar berbasis internet atau disebut juga sebagai bahan ajar berbasis web atau bahan ajar on-line adalah bahan ajar yang disiapkan, dijalankan dan dimanfaatkan dengan media web/internet. Ada enam unsur yang harus dimiliki oleh bahan ajar berbasis internet, yaitu mencakup tujuan, sasaran, uraian materi, sistematika sajian, petunjuk belajar dan evaluasi.

Adapun pengembangan bahan ajar berbasis internet dimulai dari penentuan sasaran, pemilihan topik, pembuatan peta materi, perumusan tujuan, penyusunan alat evaluasi, pengumpulan referensi, penyusunan bahan, *editing*, *upload* dan *testing*. Penjabaran dari langkah-langkah penyusunan bahan ajar berbasis internet menurut Moore (2003):

1) Penentuan Sasaran

Menentukan dengan jelas siapa sasaran bahan ajar tersebut. Di dalam kelas konvensional/kelas biasa sasarannya telah terstruktur, misalnya

kelas XII semester kedua. Pernyataan tersebut telah mengandung indikasi yang jelas siapa mereka, kemampuan apa yang harus mereka kuasai, serta di mana kedudukan bahan ajar yang akan disampaikan dalam keseluruhan kurikulum sekolah. Demikian pula pada penyusunan bahan ajar berbasis internet sasaran harus jelas.

2) Pemilihan Topik

Topik yang dipilih harus sesuai dengan kebutuhan sasaran bahan ajar. Pemilihan topik dapat dilakukan dengan pertimbangan, antara lain; materi sulit, penting diketahui, bermanfaat, merupakan sesuatu yang baru, sesuatu yang belum banyak diketahui, atau bahasan dari sudut pandang lain dan lain sebagainya.

3) Pembuatan Materi

Peta materi sangat penting dalam membantu merumuskan kekuasaan dan kedalaman materi yang akan dibahas. Membuat peta materi dapat diumpamakan sebagai menggambar sebuah batang pohon yang bercabang dan beranting, semakin banyak cabang maka semakin luas bahasan materi. Apabila kita menginginkan bahasan materi bahasan yang spesifik, maka kita dapat mengembangkan rantingnya.

4) Perumusan Tujuan

Gambar peta materi akan sangat bermanfaat untuk menentukan tujuan. Setiap ranting dapat dirumuskan menjadi sebuah indikator tujuan

yang spesifik. Sedangkan cabang menjadi besaran tujuan tersebut. Tujuan besar (cabang) dapat dicapai dengan memenuhi semua tujuan yang spesifik (*ranting*).

5) Penyusunan Alat Evaluasi

Alat evaluasi dimaksudkan untuk menjawab dengan cara bagaimana kita dapat mengetahui sesuatu tujuan itu telah tercapai. Setiap indikator tujuan harus dapat diukur keberhasilannya. Sebuah rumusan tujuan dapat diukur dengan satu butir alat evaluasi, dan serangkaian alat evaluasi akan mengukur sekumpulan tujuan.

6) Pengumpulan Referensi

Tidak ada bahan ajar yang berdiri sendiri tanpa sumber referensi. Referensi digunakan untuk memberi dukungan teoritis, data fakta, ataupun pendapat. Referensi juga dapat memperkaya bahan ajar, sehingga pembaca yang menginginkan pendalaman materi yang dibahas dapat mencari sumber yang disebutkan. Dalam sebuah situs, pembaca dapat dengan mudah diberikan *link* kesumber referensi tersebut.

7) Penyusunan Bahan

Setelah bahan-bahan pendukung siap, maka penulisan bahan ajar dapat dimulai. Penulisan bahan hendaklah konsisten dengan peta materi dan tujuan yang telah disusun. Secara umum struktur penulisan setidaknya terdiri dari tiga bagian, yaitu pendahuluan, isi, dan penutupan.

Pada pendahuluan pengajar harus sudah menyampaikan secara ringkas apa yang akan dibahas pada bahan belajar ini. Sedangkan bagian isi menguraikan secara gamblang seluruh materi. Agar lebih jelas, uraian bisa dilengkapi dengan contoh-contoh. Untuk mengecek pemahaman, pada bagian ini dapat pula diberikan latihan-latihan. Pada bagian penutup sampaikan kembali secara ringkas apa yang telah dibahas. Proses selanjutnya adalah *editing*, *upload* dan *testing*.

2.7.3 Evaluasi Bahan Ajar Berbasis Internet

Evaluasi merupakan suatu kegiatan pengumpulan kenyataan mengenai proses pembelajaran secara sistematis untuk menetapkan apakah terjadi perubahan terhadap peserta didik dan sejauh apakah perubahan tersebut mempengaruhi kehidupan peserta didik (Blom: 1971). Evaluasi menurut kriteria tertentu untuk menentukan kualitas bahan ajar tersebut. Hubungannya dengan bahan ajar berbasis internet adalah bahan ajar tersebut disajikan melalui internet. Kriteria penilaian bahan ajar berbasis internet dapat dinilai dari segi materi yang disajikan apakah sudah sesuai dengan kurikulum yang berlaku, sasaran bahan ajar ditujukan untuk umum atau tingkat tertentu, topik materi apakah sesuai dengan tingkatan, misalnya topik materi tingkat débutant berbeda dengan materi tingkat intermédiaire, sistematika tampilan materi, petunjuk dalam pembelajaran dan evaluasi.

Berkaitan dengan evaluasi materi bahan ajar yang berbasis internet, ada dua jenis evaluasi yang dapat dilakukan, yaitu evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Scriven (1967) dalam [edukasi.net](http://www.edukasi.net) mengemukakan bahwa evaluasi formatif merupakan proses revisi atau pengujian pengembangan (www.edukasi.net/artikel/index.php?id=52). Maksudnya bahan belajar dievaluasi dengan tujuan untuk menentukan keberhasilan atau menilai keunggulan dan kelemahan pada saat dalam tahap pengembangan. Sementara itu evaluasi sumatif bertujuan untuk menentukan keefektifan dan keberhasilan suatu program setelah program tersebut melalui tahap implementasi.

Dari penjelasan tersebut di atas dapat disimpulkan bahwa berkaitan dengan evaluasi bahan belajar berbasis internet, tujuannya untuk mengukur kualitas bahan ajar tersebut dalam rangka perbaikan/revisi program merupakan evaluasi formatif. Sedangkan berkenaan dengan pemanfaatan program itu sendiri merupakan evaluasi sumatif.