

TREND PENGGUNAAN TEKNOLOGI DALAM MEDIA PEMBELAJARAN

Multimedia berasal dari kata multi yang berarti banyak atau berbagai dan kata media yang berarti alat untuk menyampaikan pesan. Oleh karena itu multimedia berarti gabungan dari berbagai media seperti teks, grafik, audio , audio visual dan sebagainya dalam satu alat. Suatu alat bisa disebut sistem multi media jika memenuhi persyaratan sebagai berikut :

- Melihat ciri- ciri tersebut maka media yang dikategorikan dengan multimedia adalah komputer. Manfaat multimedia bagi pembelajaran adalah proses pembelajaran lebih menarik, lebih interaktif, jumlah waktu mengajar bisa dikurangi, kualitas belajar

eri , kuman dan lain sebagainya dengan kemampuan memperbes
m in)

pu menampilkan benda yang sangat besar dengan kemampuan
la (*Zoom out*)

pu menyajikan gambar atau peristiwa yang kompleks seperti
a tubuh, proses kerja mesin

pu menampilkan bentuk suara, teks , gambar animasi dalam
ngga membuat tampilan menjadi lebih menarik dll.

GUNAAN KOMPUTER SEBAGAI MEDIA PEMBELAJAR

- eri , kuman dan lain sebagainya dengan kemampuan memperbesar (Zoom in)
- ampu menampilkan benda yang sangat besar dengan kemampuan memperkecil (Zoom out)
- ampu menyajikan gambar atau peristiwa yang kompleks seperti anatomi tubuh, proses kerja mesin
- ampu menampilkan bentuk suara, teks , gambar animasi dalam bentuk gambar
- ngga membuat tampilan menjadi lebih menarik dll.
- KELOMPOK 1**
- KELOMPOK 2**
- KELOMPOK 3**
- KELOMPOK 4**
- KELOMPOK 5**
- KELOMPOK 6**
- KELOMPOK 7**
- KELOMPOK 8**
- KELOMPOK 9**
- KELOMPOK 10**
- KELOMPOK 11**
- KELOMPOK 12**
- KELOMPOK 13**
- KELOMPOK 14**
- KELOMPOK 15**
- KELOMPOK 16**
- KELOMPOK 17**
- KELOMPOK 18**
- KELOMPOK 19**
- KELOMPOK 20**
- KELOMPOK 21**
- KELOMPOK 22**
- KELOMPOK 23**
- KELOMPOK 24**
- KELOMPOK 25**
- KELOMPOK 26**
- KELOMPOK 27**
- KELOMPOK 28**
- KELOMPOK 29**
- KELOMPOK 30**
- KELOMPOK 31**
- KELOMPOK 32**
- KELOMPOK 33**
- KELOMPOK 34**
- KELOMPOK 35**
- KELOMPOK 36**
- KELOMPOK 37**
- KELOMPOK 38**
- KELOMPOK 39**
- KELOMPOK 40**
- KELOMPOK 41**
- KELOMPOK 42**
- KELOMPOK 43**
- KELOMPOK 44**
- KELOMPOK 45**
- KELOMPOK 46**
- KELOMPOK 47**
- KELOMPOK 48**
- KELOMPOK 49**
- KELOMPOK 50**
- KELOMPOK 51**
- KELOMPOK 52**
- KELOMPOK 53**
- KELOMPOK 54**
- KELOMPOK 55**
- KELOMPOK 56**
- KELOMPOK 57**
- KELOMPOK 58**
- KELOMPOK 59**
- KELOMPOK 60**
- KELOMPOK 61**
- KELOMPOK 62**
- KELOMPOK 63**
- KELOMPOK 64**
- KELOMPOK 65**
- KELOMPOK 66**
- KELOMPOK 67**
- KELOMPOK 68**
- KELOMPOK 69**
- KELOMPOK 70**
- KELOMPOK 71**
- KELOMPOK 72**
- KELOMPOK 73**
- KELOMPOK 74**
- KELOMPOK 75**
- KELOMPOK 76**
- KELOMPOK 77**
- KELOMPOK 78**
- KELOMPOK 79**
- KELOMPOK 80**
- KELOMPOK 81**
- KELOMPOK 82**
- KELOMPOK 83**
- KELOMPOK 84**
- KELOMPOK 85**
- KELOMPOK 86**
- KELOMPOK 87**
- KELOMPOK 88**
- KELOMPOK 89**
- KELOMPOK 90**
- KELOMPOK 91**
- KELOMPOK 92**
- KELOMPOK 93**
- KELOMPOK 94**
- KELOMPOK 95**
- KELOMPOK 96**
- KELOMPOK 97**
- KELOMPOK 98**
- KELOMPOK 99**
- KELOMPOK 100**
- KELOMPOK 101**
- KELOMPOK 102**
- KELOMPOK 103**
- KELOMPOK 104**
- KELOMPOK 105**
- KELOMPOK 106**
- KELOMPOK 107**
- KELOMPOK 108**
- KELOMPOK 109**
- KELOMPOK 110**
- KELOMPOK 111**
- KELOMPOK 112**
- KELOMPOK 113**
- KELOMPOK 114**
- KELOMPOK 115**
- KELOMPOK 116**
- KELOMPOK 117**
- KELOMPOK 118**
- KELOMPOK 119**
- KELOMPOK 120**
- KELOMPOK 121**
- KELOMPOK 122**
- KELOMPOK 123**
- KELOMPOK 124**
- KELOMPOK 125**
- KELOMPOK 126**
- KELOMPOK 127**
- KELOMPOK 128**
- KELOMPOK 129**
- KELOMPOK 130**
- KELOMPOK 131**
- KELOMPOK 132**
- KELOMPOK 133**
- KELOMPOK 134**
- KELOMPOK 135**
- KELOMPOK 136**
- KELOMPOK 137**
- KELOMPOK 138**
- KELOMPOK 139**
- KELOMPOK 140**
- KELOMPOK 141**
- KELOMPOK 142**
- KELOMPOK 143**
- KELOMPOK 144**
- KELOMPOK 145**
- KELOMPOK 146**
- KELOMPOK 147**
- KELOMPOK 148**
- KELOMPOK 149**
- KELOMPOK 150**
- KELOMPOK 151**
- KELOMPOK 152**
- KELOMPOK 153**
- KELOMPOK 154**
- KELOMPOK 155**
- KELOMPOK 156**
- KELOMPOK 157**
- KELOMPOK 158**
- KELOMPOK 159**
- KELOMPOK 160**
- KELOMPOK 161**
- KELOMPOK 162**
- KELOMPOK 163**
- KELOMPOK 164**
- KELOMPOK 165**
- KELOMPOK 166**
- KELOMPOK 167**
- KELOMPOK 168**
- KELOMPOK 169**
- KELOMPOK 170**
- KELOMPOK 171**
- KELOMPOK 172**
- KELOMPOK 173**
- KELOMPOK 174**
- KELOMPOK 175**
- KELOMPOK 176**
- KELOMPOK 177**
- KELOMPOK 178**
- KELOMPOK 179**
- KELOMPOK 180**
- KELOMPOK 181**
- KELOMPOK 182**
- KELOMPOK 183**
- KELOMPOK 184**
- KELOMPOK 185**
- KELOMPOK 186**
- KELOMPOK 187**
- KELOMPOK 188**
- KELOMPOK 189**
- KELOMPOK 190**
- KELOMPOK 191**
- KELOMPOK 192**
- KELOMPOK 193**
- KELOMPOK 194**
- KELOMPOK 195**
- KELOMPOK 196**
- KELOMPOK 197**
- KELOMPOK 198**
- KELOMPOK 199**
- KELOMPOK 200**
- KELOMPOK 201**
- KELOMPOK 202**
- KELOMPOK 203**
- KELOMPOK 204**
- KELOMPOK 205**
- KELOMPOK 206**
- KELOMPOK 207**
- KELOMPOK 208**
- KELOMPOK 209**
- KELOMPOK 210**
- KELOMPOK 211**
- KELOMPOK 212**
- KELOMPOK 213**
- KELOMPOK 214**
- KELOMPOK 215**
- KELOMPOK 216**
- KELOMPOK 217**
- KELOMPOK 218**
- KELOMPOK 219**
- KELOMPOK 220**
- KELOMPOK 221**
- KELOMPOK 222**
- KELOMPOK 223**
- KELOMPOK 224**
- KELOMPOK 225**
- KELOMPOK 226**
- KELOMPOK 227**
- KELOMPOK 228**
- KELOMPOK 2**

eri , kuman dan lain sebagainya dengan kemampuan memperbes
m in)

pu menampilkan benda yang sangat besar dengan kemampuan
la (*Zoom out*)

pu menyajikan gambar atau peristiwa yang kompleks seperti
a tubuh, proses kerja mesin

pu menampilkan bentuk suara, teks , gambar animasi dalam
ngga membuat tampilan menjadi lebih menarik dll.

GUNAAN KOMPUTER SEBAGAI MEDIA PEMBELAJAR

eri , kuman dan lain sebagainya dengan kemampuan memperbesar (Zoom in)

ampu menampilkan benda yang sangat besar dengan kemampuan memperkecil (Zoom out)

ampu menyajikan gambar atau peristiwa yang kompleks seperti anatomi tubuh, proses kerja mesin

ampu menampilkan bentuk suara, teks , gambar animasi dalam bentuk gambar

ngga membuat tampilan menjadi lebih menarik dll.

KELEBIHAN PENGGUNAAN KOMPUTER SEBAGAI MEDIA PEMBELAJAR

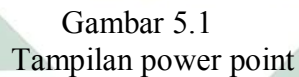
menjelaskan bahwa dalam proses pembelajaran, media pembelajaran yang biasa disebut dengan media presentasi bisa berupa OHT, Alat peraga, dan lain-lain. Selain itu, media berbasis multi media dalam membuat bahan presentasi yang menarik. Salah satu software khusus buatan microsof corp yaitu Powerpoint. Powerpoint adalah program powerpoint dirancang untuk mampu membuat presentasi yang menarik, mudah dalam pembuatan, mudah dalam penyajian, murah, karena tidak membutuhkan bahan baku yang mahal, dan data . PowerPoint dapat digunakan melalui komputer.

Software khusus buatan microsoft corp yaitu Power
ram powerpoint dirancang untuk mampu me
gan menarik, mudah dalam pembuatan, mudah
urah, karena tidak membutuhkan bahan baku
data . PowerPoint dapat digunakan melat
resentation : Pada umumnya PowerPoint digunal

Program powerpoint dirancang untuk mampu menampilkan program multimedia dengan menarik, mudah dalam pembuatan, mudah dalam penggunaan dan relatif murah, karena tidak membutuhkan bahan baku selain alat untuk penyimpanan data . PowerPoint dapat digunakan melalui beberapa tipe penggunaan

- presentation : Pada umumnya PowerPoint digunakan dalam berbagai bentuk penyajian, seperti kuliah, pelatihan, seminar, workshop, dll. Pada penyajian ini, PowerPoint dapat membantu bagi instruktur / guru untuk presentasi yang lebih menarik dengan bantuan media PowerPoint. Dalam hal ini, PowerPoint dapat membantu guru atau instruktur.

Tampilan microsoft power point adalah sebagai berikut :



Terkadang desain yang simple justru lebih komunikatif. Berikut beberapa tips desain PowerPoint :

- [illegible]

menampilkan aksesoris objek sesuai dengan tema presentasi dimaksudkan untuk menambah daya tarik presentasi sehingga pesan pembelajaran.

Jika menggunakan latar dengan warna yang terang, maka dengan intensitas yang gelap. Juga sebaliknya jika intensitas gelap, maka gunakanlah teks dengan warna lebih terang.

Gunakanlah warna untuk memperindah tampilan sekaligus pada penyajian. Namun gunakan maksimal 3 Jenis warna slide. Jika terlalu banyak warna yang digunakan maka akan mengganggu sajian materi.

- karakter atau jenis Fon Dekoratif, jika pesannya banyak dan jaraknya
agak jauh menjadi tidak terbaca. Jika Anda ragu untuk memilih
font tertentu, gunakanlah font standar dengan ukuran keterbacaan.
Gunakanlah kalimat yang singkat padat dan bersifat garis besar.
pikiran utama. Penjelasan lebih rinci diuraikan langsung atau
melalui rekaman suara. Sajian materi bersifat pointer-point.

- g. Pesan akan lebih komunikatif apabila lebih banyak menyajikan gambar yang relevan dan grafik serta struktur materi yang dibuat menggunakan bagan dengan alur yang jelas, sehingga memudahkan untuk mencerna materi.

2. Multimedia Proyektor

Penggunaan aplikasi power point dalam pembelajaran tidak bisa dipisahkan dengan media proyektor sebagai alat bantu untuk menayangkan power point, dengan proyektor multimedia ini power point bisa dilihat oleh banyak orang. Keberadaan proyektor multimedia itu berawal dari yang berteknologi LCD

Multimedia proyektor adalah sebuah alat proyeksi yang mampu menampilkan unsur-unsur media seperti gambar, teks, video, animasi, video baik secara terpisah maupun gabungan diantara unsur-unsur media tersebut dan dapat dikoneksikan dengan perangkat elektronika lainnya seperti komputer, TV, Kamera, VCD/DVD Player, Video Player dll. yang dapat digunakan untuk kegiatan presentasi, pembelajaran, pemutaran film, dll. Multimedia proyektor dapat dikoneksikan dengan perangkat media yang lain seperti komputer (PC), Laptop, VCD/DVD player, kamera, dan lain-lain.

3. Interaktif White board

Interaktif whiteboard merupakan whiteboard elektronik berbasis teknologi yang berfungsi menggantikan pola sistem presentasi tradisional yang dulu nya menggunakan whiteboard biasa kini menjadi modern berbasis teknologi computerized, electronic dan digital. Perangkat ini elektronik yang dapat menggunakan tampilan proyeksi komputer dari proyektor sebagai papan tulis biasa yang dapat mengendalikan gambar dalam komputer tanpa menggunakan mouse atau keyboard. Teknologi ini memungkinkan pengguna untuk menulis atau menggambar di atas permukaannya secara langsung dan menyimpannya ke dalam komputer.

Konsep kerja dari *interactive whiteboard* ini adalah menghubungkan interactive whiteboard dengan perangkat komputer/ laptop dan proyektor. Setelah ketiga perangkat tersebut terhubung maka proses operasional dalam sebuah presentasi yang biasanya di jalankan melalui komputer / laptop kini dapat langsung di jalankan langsung (touch screen) pada perangkat interactive whiteboard tanpa menyentuh

Media transmisi dalam membangun sebuah jaringan

Kelebihan Jaringan

- a. Kemudahan komunikasi. Jaringan memungkinkan orang-orang untuk berkomunikasi satu sama lain dengan meninggalkan pesan pada sistem jaringan.
- b. Berbagi hardware, diman dalam satu jaringan penggunaan alat misalnya printer bisa digunakan banyak komputer sehingga bisa menekan biaya investasi alat.
- c. Konsistensi. Karena lokasi pusat informasi, semua pihak berkepentingan melihat salinan materi pembelajaran yang sama
- d. Nilai tukar. Jaringan memungkinkan pembaruan materi yang mudah, biaya rendah dan tepat waktu,. Setiap orang memiliki akses pada versi materi paling terkini.

Kekurangan Jaringan

- a. Biaya. Mahal untuk membentuk jaringan diseluruh gedung dibutuhkan server komputer kapasitas besar dan seluruh bangunan harus disambung kabel untuk menghubungkan komputer. Jaringan tanpa kabel bahkan lebih mahal.
- b. Memerlukan software khusus untuk jaringan . Harga Software ini biasanya mahal.
- c. Jumlah pengguna terbatas.
- d. Koneksi yang tidak konsisten. Seorang pengguna terkadang menghadapi masalah saluran atau koneksi terputus. Ini sangat mengganggu jika seseorang sedang men-download informasi dari jaringan.

- e. Kecepatan respon dalam arti semakin banyak penggunaan menyebabkan semakin lambat proses koneksi jaringan tersebut.

4. Internet (Internasional Network)

Internet adalah sebuah jaringan komputer yang menghubungkan jutaan jaringan-jaringan kecil di seluruh dunia . Pengguna bisa mengakses informasi apapun, tanpa memandang tipe komputer yang mereka miliki, karena protokol standar yang memungkinkan semua komputer berkomunikasi satu sama lain. Semua komputer pada jaringan internet membutuhkan kode unik yang disebut IP address. No IP ini terdiri dari 32 Bit , nomor IP yang terdiri sederetan angka cukup sulit untuk diingat oleh sebab itu disusun suatu sistem paralel dengan menggunakan nama-nama domain (Budi sutejo, 2002)

Beberapa nama domain yang sering digunakan antara lain :

Komersil	com
Pendidikan	edu / ac
Pemerintah (AS)	gov
Militer (AS)	mil
Jaringan layanan	net
Organisasi non-profit	org
Bisnis	biz
Bisnis kooperatif	coop
Terbuka pada tiap orang	info

diterima dari group diskusi yang diikuti. Email semakin mudah didapat dimana sekarang banyak web yang menyediakan email gratis misalnya yahoo, Gmail dll.

b. Chatting

Aplikasi ini semacam konferensi berbasis teks yang dapat dilakukan secara real time dari berbagai tempat diseluruh dunia. Dalam chatting komunikasi hanya dilakukan dengan menampilkan teks di layar komputer dimana setiap orang yang mengikuti grup chatting itu dapat membaca topik dan ikut serta dalam forum itu. Forum chatting yang biasa digunakan untuk chatting pengguna internet antara lain Yahoo messenger, msn .

Dalam perkembangannya teknologi chatting tidak hanya dalam bentuk teks tetapi bisa bentuk voice dan video chatting sehingga kita bisa berkomunikasi jarak jauh dengan saling berhadapan, Aplikasi ini banyak di manfaatkan sebagai sarana komunikasi jarak jauh yang murah dan handal. Dalam bidang pembelajaran Video chatting bisa digunakan sebagai sistem pembelajaran jarak jauh antara pengajar dan siswa , meskipun tidak berada dalam lokasi yang sama pembelajaran tatap muka masih bisa dilakukan.

Contoh aplikasi yang bisa digunakan antara lain skypee, Yahoo Messenger, dan lain-lain.

c. Newsgroup

Newsgroup merupakan sarana konferensi elektronik jarak jauh bagi para pemakainya. Biasanya newsgroup didasarkan pada hoby, profesi, alumni dll . Newsgroup ibarat papan komunikasi dimana setiap orang bebas mencari informasi

WWW (world wide web)

WWW atau biasa disingkat web merupakan aplikasi internet yang paling banyak digunakan, web mencakup sumberdaya multimedia antara lain suara, gambar video dan animasi sehingga aplikasi ini menjadi semacam sarana pengetahuan yang interaktif

Web dibuat berdasarkan konsep hiperteks sehingga. Protokol web, disebut protokol transfer hiperteks (HTTP), Web terdiri atas dokumen yang disebut halaman web. Setiap koleksi halaman individu disebut website. Pengguna mengakses website dengan memasukkan alamatnya (URL) . URL berisi nama komputer induk (server), nama domain, direktori pada server, dan nama halaman web . Melalui web pemakai dapat mencari informasi apa saja di internet. Untuk memudahkan pencarian data maka digunakan mesin pencari (search engine) , search engine yang populer antara lain Google, Yahoo dll

WWW atau biasa disingkat web merupakan aplikasi internet yang paling banyak digunakan, web mencakup sumberdaya multimedia antara lain suara, gambar video dan animasi sehingga aplikasi ini menjadi semacam sarana pengetahuan yang interaktif

Web dibuat berdasarkan konsep hiperteks sehingga. Protokol web, disebut protokol transfer hiperteks (HTTP), Web terdiri atas dokumen yang disebut halaman web. Setiap koleksi halaman individu disebut website. Pengguna mengakses website dengan memasukkan alamatnya (URL) . URL berisi nama komputer induk (server), nama domain, direktori pada server, dan nama halaman web . Melalui web pemakai dapat mencari informasi apa saja di internet. Untuk memudahkan pencarian data maka digunakan mesin pencari (search engine) , search engine yang populer antara lain Google, Yahoo dll

Pembelajaran Online atau *E-Learning*

Pembelajaran online atau yang biasa disebut e learning adalah suatu proses pembelajaran yang menggunakan elektronik sebagai media pembelajarannya. Menurut Onno W purba (2002) e learning adalah salah satu teknologi informasi yang diterapkan di bidang pendidikan dalam bentuk pembelajaran.

Dalam teknologi e learning semua proses belajar mengajar dilakukan didalam kelas dilakukan secara live namun virtual artinya para siswa dan orang guru mengajar didepan sebuah komputer yang ada di rumah siswa dan siswa mengikuti pelajaran itu dari komputer lain di tempat tinggalnya.

aran online atau yang biasa disebut e learning adalah proses pembelajaran yang menggunakan elektronik. Menurut Onno W purba (2002) e learning adalah aplikasi yang diterapkan di bidang pendidikan dan teknologi e learning semua proses belajar mengajar di kelas dilakukan secara live namun virtual artinya guru mengajar didepan sebuah komputer yang lain mengikuti pelajaran itu dari komputer lain di tempat

aran online atau yang biasa disebut e learning adalah proses pembelajaran yang menggunakan elektronik. Menurut Onno W purba (2002) e learning adalah aplikasi yang diterapkan di bidang pendidikan dan teknologi e learning semua proses belajar mengajar di kelas dilakukan secara live namun virtual artinya guru mengajar didepan sebuah komputer yang lain mengikuti pelajaran itu dari komputer lain di tempat

teknologi e learning semua proses belajar mengajar di dalam kelas dilakukan secara live namun virtual artinya guru mengajar didepan sebuah komputer yang terhubung ke komputer lain mengikuti pelajaran itu dari komputer lain di tempat lain

... karena itu, pembangunan sebuah lembaga virtu

berikut :

arning merupakan penyampaian informasi, komunikasi, pendidikan
ara on line

arning menyediakan seperangkat alat yang dapat memperkaya
vensional (model pembelajaran konvensional, kajian terhadap l
n dan pelatihan berbasis komputer) sehingga dapat menjaw
kembangan globalisasi

Sebelum memutuskan untuk membangun sebuah kelas virtual
pembelajaran on line atau e learning maka kita perlu mengkaji
kan proses pengambilan keputusan ini tidak disebabkan oleh
pen teknologi internet agar dipandang modern tetapi harus memp

- l (model pembelajaran konvensional, kajian t
latihan berbasis komputer) sehingga dapat
an globalisasi
memutuskan untuk membangun sebuah kelas
ran on line atau e learning maka kita perlu m

ran on line atau e learning maka kita perlu mer
es pengambilan keputusan ini tidak disebabkan
logi internet agar dipandang modern tetapi harus

- berikut :
- aya yang diperlukan
- aja yang menjadi prioritas dimasukkan pada mo
- dan kebutuhan
- dari konvensional ke elearning apakah bisa dil
- kerjasama dengan pihak lain

Model *web enhanced course* adalah pemanfaatan internet untuk menunjang peningkatan kualitas pembelajaran yang dilakukan di kelas. Fungsi internet adalah untuk memberikan pengayaan dan komunikasi antara peserta didik dengan pengajar, sesama peserta didik, anggota kelompok, atau peserta didik dengan nara sumber lain. Oleh karena itu peran pengajar dalam hal ini dituntut untuk menguasai teknik mencari informasi di internet, membimbing mahasiswa mencari dan menemukan situs-situs yang relevan dengan bahan pembelajaran, menyajikan materi melalui web yang menarik dan diminati, melayani bimbingan dan komunikasi melalui internet, dan kecakapan lain yang diperlukan.

Sistem yang sederhana akan memudahkan peserta didik dalam memanfaatkan teknologi dan menu yang ada , dengan kemudahan pada panel yang disediakan, akan mengurangi pengenalan sistem e-learning itu sendiri, sehingga waktu belajar peserta dapat diefisienkan untuk proses belajar itu sendiri dan bukan pada belajar menggunakan sistem e-learning-nya.

at peserta didik betah berlama-lama di depan layar komputernya. Kemudian layanan ini ditunjang dengan kecepatan, respon yang cepat keluhan dan kebutuhan peserta didik lainnya. Dengan demikian pembelajaran dapat dilakukan secepat mungkin oleh pengajar atau pengelola. Untuk meningkatkan daya tarik belajar, Onno W. Purbo menyatakan menggunakan teori games. Teori ini dikemukakan setelah diadopsi perhatian terhadap perilaku para penggemar games komputer yang berkembang pesat. Bermain games komputer sangatlah mengasyikan. Para pemain hanyut dengan karakter yang dimainkannya lewat komputer tersebut. Mereka duduk berjam-jam dan memainkan permainan tersebut dengan semangat. Oleh karena ini sangat menarik dalam mendesain e-learning. Dengan memb...

dan kebutuhan peserta didik lainnya. Dengan
 at dilakukan secepat mungkin oleh pengajar atau
 eningkatkan daya tarik belajar, Onno W. Pu
 inakan teori games. Teori ini dikemukakan sete
 adap perilaku para penggemar games kompute
 rmain games komputer sangatlah mengasyikan
 ngan karakter yang dimainkannya lewat kompu

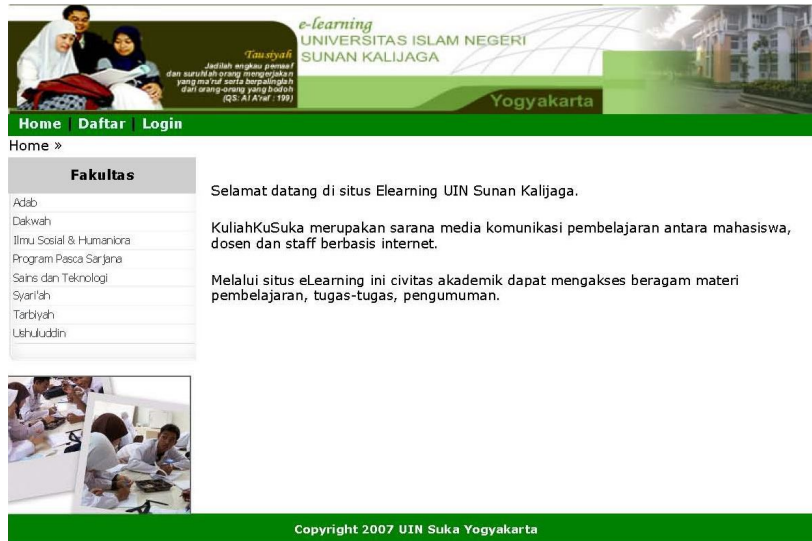
Untuk meningkatkan daya tarik belajar, Onno W. Purbo menggunakan teori games. Teori ini dikemukakan setelah dia tertarik terhadap perilaku para penggemar games komputer yang sangat besar. Bermain games komputer sangatlah mengasyikan. Para pemain sangat hanyut dengan karakter yang dimainkannya lewat komputer tersebut. Mereka duduk berjam-jam dan memainkan permainan tersebut dengan antusias. Hal ini sangat menarik dalam mendesain e-learning. Dengan menggunakan

Secara ringkas, e-learning perlu diciptakan seolah-olah peserta konvensional, hanya saja dipindahkan ke dalam sistem digital melakukannya. Oleh karena itu e-learning perlu mengadaptasi unsur-unsur yang biasa dilakukan dalam pembelajaran konvensional.

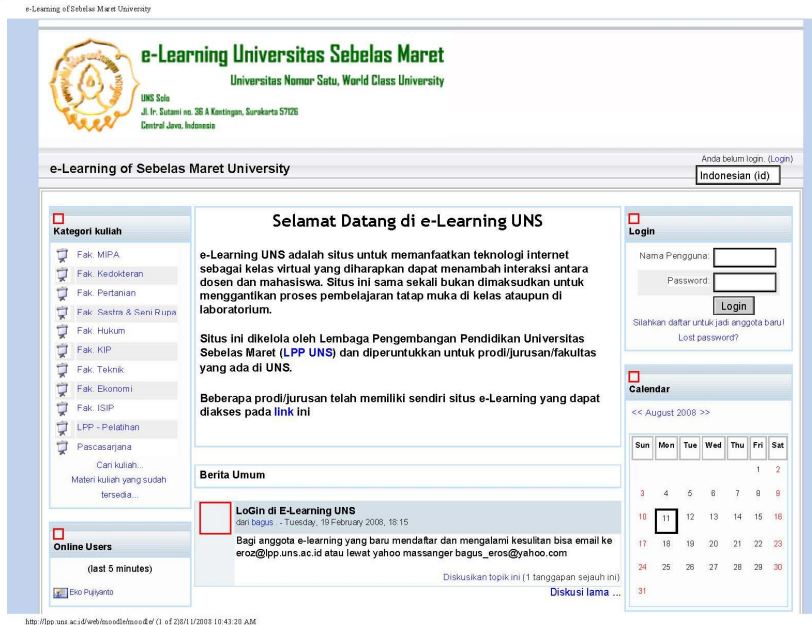
- E-learning sudah banyak diterapkan oleh perguruan tinggi di Indonesia dewasa ini e- learning merupakan kebutuhan bagi perguruan tinggi. Contoh beberapa e-learning dari beberapa perguruan tinggi



Gambar 5.9.



Gambar 5.10
E learning Universitas Islam Sunan Kalijaga Yogya



Gambar 5.11
e-Learning Universitas Sebelas Maret

C. APLIKASI MULTIMEDIA DALAM PEMBELAJARAN AGAMA ISLAM

Perkembangan teknologi informasi dewasa ini mengharuskan kita untuk mengikuti perkembangannya agar tidak ketinggalan dengan yang lain, demikian juga untuk pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), penggunaan teknologi multimedia merupakan suatu keharusan. Berikut ini adalah beberapa contoh aplikasi multimedia didalam pembelajaran PAI :

1. Al-Qur'an Digital

Al-Qur'an digital adalah program yang berisi tentang al-Qur'an dan terjemahannya. Dalam program tersebut terdapat banyak kemudahan-kemudahan dalam mencari topik yang diinginkan dalam pembelajaran PAI. Siswa dan guru tidak perlu membawa al-Qur'an dari rumah, namun mereka dapat membuka langsung melalui komputer.



Jumadil Akhir 1425
(Agustus 2004)
Website ♦ <http://www.alquran-digital.com>
E-mail ♦ info@alquran-digital.com

mk:@MSTStore C:\Documents%20and%20Settings\Karunia\My%20Documents\al_qur... 10/08/2008

Gambar 5. 11
Al Quran Digital

2. Web Islami

Web Islami adalah web yang berisi tentang kajian-kajian Islami. Salah satu contoh web Islami ini adalah pesantren virtual. Guru PAI dan Siswa dapat mengakses web ini melalui www.pesantrenvirtual.com. Didalam web ini disediakan sarana pembelajaran Islami yang terdiri dari kolom tanya jawab sekitar Islam, pengajian on-line setiap jum'at malam, beberapa artikel tentang Islam, ekonomi syari'ah, kitab kuning digital dan lain sebagainya.

<http://www.pesantrenvirtual.com/> (1 of 3)8/5/2008 12:20:03 PM

Sumber www.pesantrenvirtual.com.

Gambar 5.12
Contoh web Islami

3. Program Aplikasi Dalam Pembelajaran

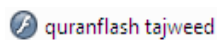
Ada banyak program aplikasi berbasis ICT yang dapat digunakan dalam pembelajaran (Siraj, 2013), baik yang dapat dibeli di toko-toko komputer maupun yang dapat *download* secara bebas di internet, diantaranya :

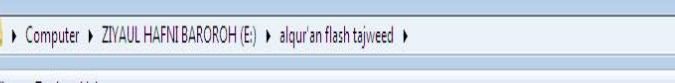
a. Program Al-Qur'an Flash

Program ini adalah mushaf al-Qur'an digital yang dapat dibaca dan dibuka seperti ketika membaca mushaf al-Qur'an sebagaimana biasa yang dilengkapi dengan ayat-ayat yang berwarna warni sebagai petunjuk hukum bacaan tajwid, program ini sangat berguna bagi guru yang akan mengajarkan membaca al-Qur'an di kelas secara klasikal.

Langkah-langkah penggunaannya :

- 1) Copy file Al-Qur'an Flash Tajweed dalam satu folder



- 
- The screenshot shows a Windows Explorer window. The address bar indicates the path: Computer > ZIYAUH HAFNI BAROROH (E:) > alqur'an flash tajweed. The menu bar includes File, Edit, View, Tools, and Help. Below the menu bar are buttons for Organize, Include in library, Share with, Burn, and New folder. The left sidebar shows Favorites with Desktop, Downloads, and Recent Places. The main pane displays a list of files and folders:
- | Name | Date modified | Type | Size |
|---------------------|----------------------|--------------------|-----------|
| data | 11/25/2009 09:15 ... | File folder | |
| quranflash tajweed | 9/19/2007 07:33 AM | Application | 1,706 KB |
| quranflash tajweedA | 3/4/2008 11:30 AM | WinRAR ZIP archive | 57,116 KB |

-
- The screenshot displays the 'Al-Muhammadiyah Faith Player' application. The main window shows two pages of a manuscript with Arabic text and decorative borders. The left page is titled 'الحمد لله' and the right page is titled 'الحمد لله'. The text on the left page includes: 'بسم الله الرحمن الرحيم', 'الحمد لله الذي هدانا لهذا', 'ما كنا لنهتدي لولا أن هدانا الله', 'والحمد لله الذي هدانا لهذا', 'ما كنا لنهتدي لولا أن هدانا الله', 'والحمد لله الذي هدانا لهذا', 'ما كنا لنهتدي لولا أن هدانا الله'. The text on the right page includes: 'بسم الله الرحمن الرحيم', 'الحمد لله الذي هدانا لهذا', 'ما كنا لنهتدي لولا أن هدانا الله', 'والحمد لله الذي هدانا لهذا', 'ما كنا لنهتدي لولا أن هدانا الله', 'والحمد لله الذي هدانا لهذا', 'ما كنا لنهتدي لولا أن هدانا الله'. The application has a dark blue title bar and a standard Windows taskbar at the bottom.

Program al-Qur'an in Word adalah program penulisan teks ayat al-Qur'an lengkap dengan harakat dan terjemahannya dalam beberapa bahasa yang

Langkah-langkah penggunaannya sebagai berikut :

1. Jalankan program **Al-Quran for MS-Word** di computer/laptop

2. Sebelum instalasi tentukan **bahasa terjemahan** yang akan digunakan

3. Setelah sukses, buka program MS. Word dan lihat di toolbar

4. Klik **Add-Ins** dan klik akan muncul seperti gambar di bawah

5. Tentukan ayat dan posisi ayat yang akan ditulis serta tentukan

6. Tentukan apakah ayat dengan terjemahannya atau hanya ayatnya saja

-
- The screenshot shows the Microsoft Word 2010 application window. The title bar reads 'Document1 - Microsoft Word'. The ribbon at the top includes 'File', 'Home', 'Insert', 'Page Layout', 'References', 'Senders', 'Tools', and 'Add-ins'. The 'Insert' ribbon is active, showing 'Al-Quran' and 'Microsoft WordManager' options. The 'Microsoft WordManager' pane is open on the left, displaying 'Surah Commands' and 'Tasbeeh Commands'. The main document area is blank. A dialog box titled 'Choose Surah & Ayat' is centered on the screen. It contains the following elements:
 - Surat:** A dropdown menu showing 'Al-Furqan'.
 - Ayat:** A range selector showing '1' and '2'.
 - Font Size:** A dropdown menu showing '14'.
 - Utlordade:** An unchecked checkbox.
 - New Line:** An unchecked checkbox.
 - OK:** A button at the bottom right.
 The status bar at the bottom indicates 'Page 1 of 2', 'Word 8', 'English (United States)', and the system clock shows '23:48 10/10/2012'.

- [illegible]

1. dengan menyebut nama Allah yang Maha Pemurah lagi Maha Penyayang[1]
 2. segita pagi[2] lagi Allah, Tuhan semesta alam[3]
 3. Maha Pemurah lagi Maha Penyayang
 4. yang mempunyai[4] di hari Pembalasan[5]
 5. hanya Engkau yang Kami sembunyi[6] dan hanya Engkau Kami meminta perlindungan[7]
 6. Tunduklah[8] Kami jalan yang lurus
 7. Engkau jalan orang-orang yang telah Engkau beri nikmat kepada mereka; bukan (jalan) mereka yang dimurkai dan bukan (juga) jalan mereka yang sesat[9]

Program ini adalah program yang membantu umat muslim untuk menghitung zakat maal/profesi yang dapat menentukan apakah ia termasuk seorang yang berhak mengeluarkan zakat atau tidak.

1) Klik program **Kalkulator Zakat** di komputer/laptop, kemudian akan muncul jendela seperti berikut kemudian klik icon **Berikut**



- Kalkulator Zakat Gaji - Langkah 1 dari 7**

Nilai Nisab

Nisab adalah sebuah nilai yang akan digunakan untuk menentukan apakah kewajiban zakat berlaku terhadap seorang muslim atau tidak.

Nilai nisab akan dibandingkan dengan sisa gaji/upah anda (jumlah gaji/upah dikurangi dengan jumlah pengeluaran pokok dan hutang). Anda mempunyai kewajiban membayar zakat apabila sisa gaji/upah anda sama atau melebihi nilai nisab.

Penentuan nilai nisab adalah dengan menggunakan harga pasar emas murni di hari pembayaran zakat. Nisab ini berlaku dalam penentuan zakat untuk 1 tahun. Maka untuk mendapatkan nisab perbulannya, nilai nisab 1 tahun akan dibagi 12.

Ada pendapat yang berbeda mengenai berat minimum emas murni yang digunakan untuk menentukan nilai nisab. Kazaga menggunakan nilai 94 gram sebagai batas minimum berat emas murni. Namun anda dapat merubahnya sesuai dengan paham yang anda ikuti.

Emas Murni (24 Karat)

Berat minimum: 94 gram	Nisab 1 tahun: Rp 32,900,000.00
Harga 1 gram: 350000	Nisab 1 bulan: Rp 2,741,666.7

- Kalkulator Zakat Gaji - Langkah 2 dari 7

Pengeluaran per Bulan

Estimasi pengeluaran pokok anda untuk satu bulan.

Termasuk di dalam pengeluaran pokok adalah pangan, pakaian, kebutuhan dapur, tagihan rekening, sewa rumah serta pengeluaran untuk keperluan dasar anggota keluarga yang menjadi tanggungan anda.

Pengeluaran Dasar | Kebutuhan Dapur | Tagihan | Lain-lain

Pangan:	150000	Obat-obatan:	100000
Pakaian:	200000	Pendidikan:	150,000
Transportasi:	200000	Tunjangan:	
Sewa rumah:	250000	TOTAL:	Rp 2,400,000.0

- [illegible]

7. Book School Education dan ebook Arab

41

