



Positif vs Negatif: Teknologi Informasi

Kecanggihan teknologi informasi membawa dampak positif dan negatif. Kehadiran internet mampu memudahkan komunikasi interpersonal, misalnya *e-mail, chatting, facebook, twitter*, dan aplikasi lainnya. Sisi negatif penerapan teknologi dalam interaksi sosial, misalnya berkurang privasi dan berkurangnya *human touch*. Simak halaman 10



Bijaksana dalam Berbelanja secara Online

Berbelanja secara online saat ini sangat diminati, kelihatannya sudah menjadi *trend*. Akan tetapi, jika kita kurang bijaksana dalam berbelanja *online*, konsumen dapat dirugikan. Bagaimana aturan main dalam berbelanja *online*, lihat halaman 16



Kerja Sama Fakultas Sastra dan Rumah Cemara

Fakultas Sastra mengadakan kerja sama dengan Rumah cemara untuk mengajarkan Bahasa Inggris, Bahasa Jepang, serta bahasa dan budaya bisnis China di Lapas Banceuy. Bentuk pelayanan ini dapat dijadikan contoh bahwa mengamalkan ilmu tidak hanya di lembaga formal, tetapi langsung dalam masyarakat sangatlah penting. Baca halaman 47

DAFTAR ISI

Profil Fakultas / Jurusan

Jurusan Bahasa dan Sastra Jepang	4
S-1 Sistem Informasi Universitas Kristen Maranatha	6

Khazanah IPTEK

Teknologi Informasi: Positif VS Negatif	10
Penggunaan Multimedia dalam Pembelajaran	13
Bijaksana dalam Berbelanja Secara Online	16
Penggunaan Kartu Kredit: Solusi atau Masalah?	20
Di Mana Bumi Dipijak, di Situ Langit Dijunjung	22
Menyerap Kearifan Lokal, Berjaya di Kancah Global	25
Mengenali Gejala " <i>Burnout</i> " pada Guru	28

Serba-Serbi

Memperluas Pengetahuan Lebih dari Einstein dengan Internet	32
Zaman Serba Canggih, Makanan Sehat Tradisional Tetap Pilihanku	35

Apa dan Siapa

Tedy Wahyusaputra, S.E., M.M.: Kesempatan Selalu Ada Bila Kita Berpikir Positif dan Kreatif	38
Evy Cerviani Suprpto: Selalu Bersyukur dalam Segala Hal	40
Frendy Susanto, S.E., Ak., CPA.,: <i>Raising the Standart</i>	42

Pojok Renungan

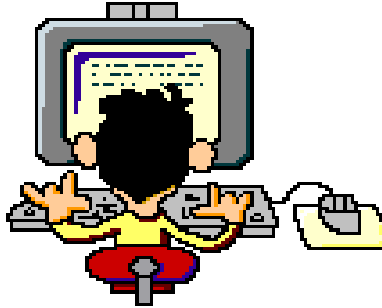
<i>Act Locally Think Globally</i>	45
-----------------------------------	----

Pojok Santai

Kegiatan Maranatha

Kerja Sama Fakultas Sastra dan Rumah Cemara	47
--	----

Berita dalam Gambar	49
---------------------	----



JUDUL : Pembelajaran Dengan Multimedia

Kegiatan belajar mengajar merupakan sebuah “nafas kehidupan” dari sebuah lembaga pendidikan. Dapatkan saudara membayangkan sebuah universitas tanpa adanya kegiatan belajar mengajar yang dilakukan? Tentu akan sulit melaksanakan aktivitas dalam sebuah lembaga pendidikan tanpa melibatkan adanya kegiatan belajar mengajar, yang merupakan hal esensial dan tak terpisahkan.

Namun, kegiatan belajar mengajar sendiri tidak sesederhana yang dapat kita bayangkan. Saat mendengar kata belajar, mungkin kita membayangkan kegiatan belajar seperti saat kita SD atau SMP dulu, dimana guru memegang peranan satu-satunya dalam memastikan kegiatan belajar mengajar bekerja dengan baik. Dahulu, guru (atau dosen) memegang peranan tunggal untuk memastikan kegiatan belajar bekerja dengan baik, namun seiring adanya perubahan penekanan pembelajaran, yaitu *student oriented learning*, maka kini peranan penting itu kini ada di tangan para siswa. Dengan adanya pandangan ini, maka peran siswa berhak untuk menentukan apa dan seperti apa cara yang dapat mereka gunakan untuk belajar, dan peran guru sendiri mulai dibatasi sampai sebatas seorang fasilitator, yang berfungsi untuk memastikan kegiatan belajar mengajar yang berfokus pada murid terlaksana dengan baik.

Perkembangan teknologi yang terus menerus terjadi juga membutuhkan adanya suatu penyesuaian yang besar dalam proses belajar mengajar. Jika lima tahun yang lalu mengajar dengan memanfaatkan media OHP (Overhead Projector) dan kertas transparansi masih merupakan hal yang wajar dalam lingkungan kampus, kini semuanya sudah digantikan dengan Komputer Laptop dan Proyektor LCD. Hal ini mengisyaratkan, bahwa perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi juga akan mengubah wajah dunia pendidikan untuk selamanya.

Berbagai perubahan yang terjadi ini, akan membutuhkan penyesuaian dari pihak dosen maupun mahasiswa dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar yang lebih efektif. Dengan adanya akses terhadap berbagai teknologi yang baru, maka pembelajaran dapat dilakukan dengan lebih baik lagi dan disesuaikan dengan kebutuhan para siswa, sehingga esensi dari *student centered learning* dapat diwujudkan dengan lebih baik sesuai dengan tuntutan kurikulum yang berlaku.

Penerapan pembelajaran berkonsentrasi pada murid akan sangat membutuhkan media yang tepat sebagai sarana penyampaian. Secara umum, di dunia psikologi dikenal mengenai tiga pendekatan yang dapat dimiliki seseorang untuk belajar, yaitu pendekatan Visual, Auditori, dan Tactile, ketiga bentuk belajar tersebut disebut *Learning Style*.



1. Gaya pembelajar Visual

Pembelajar gaya visual, lebih suka menggunakan foto, membuat gambar, bermain warna, dan peta untuk menyampaikan informasi dan berkomunikasi dengan orang lain. Dia suka membaca, suka menulis, suka mencoret-coret kertas, lebih menyukai membaca cerita dibandingkan mendengar cerita, cepat dalam melakukan penjumlahan atau perkalian, pintar dalam mengeja kata, dan sering mencatat segala yang diperintahkan.

Pembelajar tipe ini dapat dengan mudah memvisualisasikan benda, rencana dan hasil pikiran mata. Juga memiliki kemampuan yang baik tentang tata ruang sehingga mudah memahami peta. Untuk mengajar pembelajar visual, gunakan foto, gambar, warna dan media visual lainnya untuk membantu belajar. (www. Edukasiana.com, 2009)

Seorang pembelajar visual, akan terus menerus membutuhkan rangsangan stimulus yang menarik secara visual, dan seorang dosen harus mampu melibatkan berbagai stimulus yang menarik secara visual untuk dapat menarik minat dan melibatkan proses belajar dari para siswa seperti ini. Stimulus tersebut harus dapat ditampilkan dan menjadi stimulus utama yang dapat menarik minat dan pemrosesan informasi yang mereka lakukan.



2. Gaya Auditori/Aural

Pembelajar tipe ini suka belajar atau bekerja dengan suara dan musik. Memiliki sensitivitas dalam nada dan ritme. Biasanya bisa bernyanyi, memainkan alat musik, atau mengenali suara dari berbagai instrumen. Musik tertentu memiliki pengaruh kuat ke emosinya. Untuk pembelajar dengan gaya belajar auditori gunakan banyak suara, irama dan musik. Bacakan materi menggunakan suara yang keras, membuat sesi tanya jawab, berdiskusi, sambil mendengarkan musik ataupun bekerja secara kelompok (www.edukasiana.com, 2009)

Untuk dapat memberikan pembelajaran yang baik bagi para pembelajar seperti ini, seorang guru harus dapat memberikan stimulus berupa suara-suara, musik, atau nada dan irama tertentu yang dapat digunakan sehingga mereka dapat mempelajari banyak hal melalui suara.



3. Gaya Kinestetik/Physical

Gaya Belajar ini lebih banyak belajar melalui melakukan sesuatu secara langsung (bergerak, bekerja dan menyentuh). Siswa yang memiliki gaya belajar ini mengharuskan individu yang bersangkutan melakukan suatu aksi yang memberikan informasi tertentu agar ia bisa mengingat atau memahami sesuatu.

Pembelajar kinestetik tak tahan duduk berlama-lama mendengarkan pelajaran dan merasa bisa belajar lebih baik jika prosesnya disertai kegiatan fisik. Kelebihannya, mereka memiliki kemampuan mengkoordinasikan sebuah tim disamping kemampuan mengendalikan gerak tubuh (*athletic ability*). Tak jarang, siswa yang cenderung memiliki karakter ini lebih mudah menyerap

dan memahami informasi dengan cara menjiplak gambar atau kata untuk kemudian belajar mengucapkannya atau memahami fakta.

Pembelajar karakteristik ini dianjurkan untuk belajar melalui pengalaman dengan menggunakan berbagai model peraga, seperti bekerja di lab atau belajar di alam terbuka atau sambil bermain. Perlu juga secara berkala mengalokasikan waktu untuk sejenak beristirahat di tengah waktu belajarnya.

Usahakan membuat sesi pembelajaran yang melibatkan kegiatan fisik seperti drama, membaca puisi, atau permainan sederhana.

Para pembelajar kinestetik lebih memilih untuk melaksanakan kegiatan belajarnya dengan melakukan sesuatu, merasakan sesuatu lewat sentuhan, bentuk, gerakan, dan dapat melaksanakan kegiatan belajarnya dengan gerakan. Dalam menghadapi orang seperti ini, maka para guru harus menyediakan media dan kesempatan dimana ia dapat bergerak dan melaksanakan kegiatannya.

Ketiga bentuk di atas hanya merupakan bentuk dasar dari tiga gaya belajar. Tidak dapat dipungkiri, seorang pembelajar bisa saja memiliki kombinasi cara belajar yang berbeda-beda satu sama lain.

Untuk dapat memunculkan pembelajaran yang efektif dalam lingkungan kelas, artinya guru atau dosen harus dapat melaksanakan kegiatan belajar yang bersifat multi-modal (memanfaatkan berbagai modalitas sensoris yang berbeda), atau dengan kata lain, mengadakan pembelajaran yang bersifat multimedia dalam lingkungan kelas. Dengan menerapkan pembelajaran multimedia ini, maka dapat dipastikan semua jenis pembelajar dapat dicakup dalam kegiatan belajar mengajar yang diadakan.