RESUME PEMBUATAN TUGAS JARINGAN KOMPUTER **"MODEL KOMUNIKASI DALAM PENDIDIKAN"**

IIS SOLEHAWATI
175100055

Universitas Mitra Indonesia, Sistem Informasi
lissolehawati.student@umitra.ac.id

Abstrak

Upaya peningkatan kualitas sumber daya manusia tidak dapat dipisahkan dari upaya peningkatan kualitas pendidikan yang sekarang ini sedang menjadi sorotan dan harapan banyak orang di Indonesia. Wujud dari proses pendidikan yang paling riil terjadi di lapangan dan bersentuhan langsung dengan sasaran adalah berupa kegiatan belajar mengajar pada tingkat satuan pendidikan. Kualitas kegiatan belajar mengajar atau sering disebut dengan proses pembelajaran tentu saja akan berpengaruh terhadap mutu pendidikan yang *output*-nya berupa SDM.

Kegiatan pembelajaran merupakan proses transformasi pesan edukatif berupa materi belajar dari sumber belajar kepada pembelajar. Dalam pembelajaran terjadi proses komunikasi untuk menyampaikan pesan dari pendidik kepada peserta didik dengan tujuan agar pesan dapat diterima dengan baik dan berpengaruh terhadap pemahaman serta perubahan tingkah laku. Dengan demikian keberhasilan kegiatan pembelajaran sangat tergantung kepada efektifitas proses komunikasi yang terjadi dalam pembelajaran tersebut.

A. CAPTURE PROGRAM

a. Model Proses Komunikasi Dalam Pendidikan

PROSES KOMUNIKASI

ilmumanajemenindustri.com

b. Model Komunikasi Shanon

anggisetyawan.blogspot.com

Model Komunikasi Shanon

B. PENJELASAN

Media adalah sebuah alat yang mempunyai fungsi menyampaikan pesan. Dari sumber lain menyebutkan bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar media dapat kita artikan sebagai segala sesuatu yang menjadi perantara atau penyampai informasi dari pengirim pesan kepada penerima pesan.

Untuk menyampaikan pesan pembelajaran dari guru kepada siswa, biasanya guru menggunakan alat bantu mengajar (teaching aids) berupa gambar, model, atau alat-alat lain yang dapat memberikan pengalaman konkrit, motivasi belajar, serta mempertinggi daya serap atau yang kita kenal sebagai alat bantu baik audio maupun

visual.

Ada dua macam gangguan: gangguan eksternal dan gangguan internal dan. Gangguan eksternal adalah berbagai gangguan yang berasal dari luar komunikator dan komunikan. Gangguan ini dapat berupa suara gaduh, suhu udara yang panas, ada hal lain yang lebih menarik perhatian audiens, bau yang tidak sedap, udara yang terlalu dingin dll. Gangguan dari luar biasanya tidak banyak mengganggu media atau saluran komunikasi, sepanjang tingkat gangguan itu masih bisa ditoleransi. Akan tetapi gangguan yang lebih sulit untuk dikendalikan adalah gangguan internal. Gangguan ini berasal dari faktor-faktor psikologis. Misalnya rasa takut, kecewa, cemas, grogi atau gejolak emosi lainnya.

C. DISKUSI

Hasil dari diskusi atas permasalahan yang dibahas di atas kami dapat bahwa. Kesimpulannya adalah ebelum mendapatkan apa media komunikasi yang digunakan untuk penyampaian pesan agar noise dalam proses pembelajaran dapat diminimalisir yaitu kita sebagai pengajar harus mengupayakan hal-hal sebagai berikut :

a) Hangat dan Antusias

Hangat dan Antusias diperlukan dalam proses belajar mengajar. Guru yang hangat dan akrab pada anak didik selalu menunjukkan antusias pada tugasnya atau pada aktifitasnya akan berhasil dalam mengimplementasikan pengelolaan kelas.

b) Tantangan

Penggunaan kata-kata, tindakan, cara kerja, atau bahan-bahan yang menantang akan meningkatkan gairah siswa untuk belajar sehingga mengurangi kemungkinan munculnya tingkah laku yang menyimpang.

c) Bervariasi

Penggunaan alat atau media, gaya mengajar guru, pola interaksi antara guru dan anak didik akan mengurangi munculnya gangguan, meningkatkan perhatian siswa. Kevariasian ini merupakan kunci untuk tercapainya pengelolaan kelas yang efektif dan menghindari kejenuhan.

d) Keluwesan

Keluwesannya tingkah laku guru untuk mengubah strategi mengajarnya dapat mencegah kemungkinan munculnya gangguan siswa serta menciptakan iklim belajarmengajar yang efektif. Keluwesan pengajaran dapat mencegah munculnya gangguan seperti keributan siswa, tidak ada perhatian, tidak mengerjakan tugas dan sebagainya.

e) Penekanan pada Hal-Hal yang Positif

Pada dasarnya dalam mengajar dan mendidik, guru harus menekankan pada hal-hal yang positif dan menghindari pemusatan perhatian pada hal-hal yang negative. Penekanan pada hal-hal yang positif yaitu penekanan yang dilakukan guru terhadap tingkah laku siswa yang positif daripada mengomeli tingkah laku yang negatif. Penekanan tersebut dapat dilakukan dengan pemberian penguatan yang positif dan kesadaran guru untuk menghindari kesalahan yang dapat mengganggu jalannya proses belajar mengajar.

f) Penanaman Disiplin Diri

Tujuan akhir dari pengelolaan kelas adalah anak didik dapat mengembangkan disiplin diri sendiri dan guru sendiri hendaknya menjadi teladan mengendalikan diri dan pelaksanaan tanggung jawab. Jadi, guru harus disiplin dalam segala hal bila ingin anak didiknya ikut berdisiplin dalam segala hal.

Setelah hal di atas dapat dilaksanakan, media komunikasi yang digunakan untuk penyampaian pesan agar noise dalam proses pembelajaran dapat diminimalisir yaitu media harus memiliki :

a) Interactivity.

Pemilihan media harus mempertimbangkan aspek kemudahan dalam berkomunikasi. Media yang baik adalah yang dapat memunculkan komunikasi dua arah atau interaktivitas. Setiap kegiatan pembelajaran yang kita kembangkan tentu saja memerlukan media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran tersebut.

b) Organization.

Pertimbangan yang juga penting adalah dukungan organisasi. Penentuan media pembelajaran yang akan digunakan juga harus mendapat dukungan dari penyelenggara pendidikan, termasuk yang berkaitan dengan arah kebijakan penyelenggaraan pendidikan tersebut.

c) Novelty.

Hal lain yang perlu dipertimbangkan dalam memilih media adalah aspek "up date" media. Kebaruan dari media yang kita pilih juga harus menjadi pertimbangan. Media yang lebih baru biasanya lebih baik dan lebih menarik bagi pengguna.

D. REFERENSI

- [1] A. S. Putra And O. M. Febriani,
"Knowledge Management
Online Application In Pdam
Lampung Province," In
*Prosiding International
Conference On Information
Technology And Business
(Icibt)*, 2018, Pp. 181–187.
- [2] A. S. Putra, O. M. Febriani, And
B. Bachry, "Implementasi
Genetic Fuzzy System Untuk
Mengidentifikasi Hasil Curian
Kendaraan Bermotor Di Polda
Lampung," *J. Sist. Inf. Dan
Manaj. Basis Data*, Vol. 1, No.
1, Pp. 21–30, 2018.
- [3] O. M. Febriani And A. S. Putra,
"Sistem Informasi Monitoring
Inventori Barang Pada Balai
Riset Standardisasi Industri
Bandar Lampung," *J. Inform.*,
Vol. 13, No. 1, Pp. 90–98, 2014.
- [4] Putra, Arie Setya. "2018 Artikel
Struktur Data, Audit Dan
Jaringan Komputer." (2018).
- [5] Putra, A. S. (2018, July 17).
Paperplain Fundamental Create
Application With Borland
Delphi 7.0 University Of Mitra
Indonesia. Retrieved From
[Osf.io/Pbrn9](https://osf.io/Pbrn9).