



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
DIREKTORAT JENDERAL GURU DAN TENAGA KEPENDIDIKAN
2016

GURU PEMBELAJAR

MODUL

PAKET KEAHLIAN PEMASARAN
SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN (SMK)



Kelompok Kompetensi E

PEMASARAN ONLINE

TIK dalam Pembelajaran

Penulis : Endar Nirmala, S.Kom., M.T., dkk

GURU PEMBELAJAR

MODUL

PAKET KEAHLIAN PEMASARAN
SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN (SMK)



KELOMPOK
KOMPETENSI

E

PUSAT PENGEMBANGAN DAN PEMBERDAYAAN PENDIDIK DAN TENAGA
KEPENDIDIKAN BISNIS DAN PARIWISATA

DIREKTORAT JENDERAL GURU DAN TENAGA KEPENDIDIKAN
KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN

2016



Penanggung Jawab :
Dra. Hj. Djuariati Azhari, M.Pd.

**Kompetensi Profesional
Penulis:**

Endar Nirmala, S.Kom., M.T.
☎ 081319520514
✉ endar_nirmala@yahoo.com

Penelaah:

Drs. H.M. Syukur, M.Si.
☎ 08551031957
✉ syukr.adiwirya@gmail.com

**Kompetensi Pedagogik
Penulis:**

Budi Haryono, S.Kom., M.Ak.
☎ 08121944138
✉ budi2k@gmail.com

Penelaah:

Drs. Amin Bagus Rahadi, M.M.
☎ 0817140314
✉ aminbra2007@yahoo.com

Layout & Desainer Grafis:
Tim

MODUL GURU PEMBELAJAR SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN (SMK)

**Kompetensi Profesional:
PEMASARAN
ONLINE**

**Kompetensi Pedagogik:
TIK DALAM
PEMBELAJARAN**

Copyright © 2016

Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan Bisnis dan
Pariwisata, Direktorat Jenderal Pendidik dan Tenaga Kependidikan

Hak Cipta dilindungi Undang-Undang
Dilarang mengcopy sebagian atau keseluruhan isi buku ini untuk kepentingan komersial tanpa izin tertulis dari
Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan

Kata Sambutan

Peran guru profesional dalam proses pembelajaran sangat penting sebagai kunci keberhasilan belajar siswa. Guru Profesional adalah guru yang kompeten membangun proses pembelajaran yang baik sehingga dapat menghasilkan pendidikan yang berkualitas. Hal tersebut menjadikan guru sebagai komponen yang menjadi fokus perhatian pemerintah pusat maupun pemerintah daerah dalam peningkatan mutu pendidikan terutama menyangkut kompetensi guru.

Pengembangan profesionalitas guru melalui program Guru Pembelajar (GP) merupakan upaya peningkatan kompetensi untuk semua guru. Sejalan dengan hal tersebut, pemetaan kompetensi guru telah dilakukan melalui uji kompetensi guru (UKG) untuk kompetensi pedagogik dan profesional pada akhir tahun 2015. Hasil UKG menunjukkan peta kekuatan dan kelemahan kompetensi guru dalam penguasaan pengetahuan. Peta kompetensi guru tersebut dikelompokkan menjadi 10 (sepuluh) kelompok kompetensi. Tindak lanjut pelaksanaan UKG diwujudkan dalam bentuk pelatihan paska UKG melalui program Guru Pembelajar. Tujuannya untuk meningkatkan kompetensi guru sebagai agen perubahan dan sumber belajar utama bagi peserta didik. Program Guru Pembelajar dilaksanakan melalui pola tatap muka, daring (*online*), dan campuran (*blended*) tatap muka dengan online.

Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan (PPPPTK), Lembaga Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan Kelautan Perikanan Teknologi Informasi dan Komunikasi (LP3TK KPTK), dan Lembaga Pengembangan dan Pemberdayaan Kepala Sekolah (LP2KS) merupakan Unit Pelaksana Teknis di lingkungan Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan yang bertanggung jawab dalam mengembangkan perangkat dan melaksanakan peningkatan kompetensi guru sesuai bidangnya. Adapun perangkat pembelajaran yang dikembangkan tersebut adalah modul untuk program Guru Pembelajar (GP) tatap muka dan GP online untuk semua mata pelajaran dan kelompok kompetensi. Dengan modul ini diharapkan program GP memberikan sumbangan yang sangat besar dalam peningkatan kualitas kompetensi guru.

Mari kita sukseskan program GP ini untuk mewujudkan Guru Mulia Karena Karya.

Jakarta, Februari 2016
Direktur Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan,

Sumarna Surapranata, Ph.D.
NIP.19590801 198503 1002

Kata Pengantar

Puji dan syukur kami panjatkan kehadirat Allah SWT atas selesainya penyusunan Modul Guru Pembelajar Paket Keahlian Pemasaran Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) dalam rangka Pelatihan Guru Pasca Uji Kompetensi Guru (UKG). Modul ini merupakan bahan pembelajaran wajib, yang digunakan dalam pelatihan Guru Pasca UKG bagi Guru SMK. Di samping sebagai bahan pelatihan, modul ini juga berfungsi sebagai referensi utama bagi Guru SMK dalam menjalankan tugas di sekolahnya masing-masing.

Modul Guru Pembelajar Paket Keahlian Pemasaran SMK ini terdiri atas 2 materi pokok, yaitu : materi profesional dan materi pedagogik. Masing-masing materi dilengkapi dengan tujuan, indikator pencapaian kompetensi, uraian materi, aktivitas pembelajaran, latihan dan kasus, rangkuman, umpan balik dan tindak lanjut, kunci jawaban serta evaluasi pembelajaran.

Pada kesempatan ini saya sampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan atas partisipasi aktif kepada penulis, editor, reviewer dan pihak-pihak yang terlibat di dalam penyusunan modul ini. Semoga keberadaan modul ini dapat membantu para narasumber, instruktur dan guru pembelajar dalam melaksanakan Pelatihan Guru Pasca UKG bagi Guru SMK.

Jakarta, Februari 2016
Kepala PPPPTK Bisnis dan Pariwisata,

Dra. Hj. Djuariati Azhari, M.Pd.
NIP.195908171987032001

Daftar Isi

Kata Sambutan	iii
Kata Pengantar	iv
Daftar Isi	v
Daftar Gambar	viii
Daftar Tabel.....	x
1 Bagian I :	1
Kompetensi Profesional.....	1
Pendahuluan.....	2
A. Latar Belakang.....	2
B. Tujuan	3
C. Peta Kompetensi	4
D. Ruang Lingkup.....	5
E. Saran Cara Penggunaan Modul.....	5
Kegiatan Pembelajaran 1: Konsep Pemasaran <i>Online</i>.....	6
A. Tujuan	6
B. Indikator Pencapaian Kompetensi	6
C. Uraian Materi	6
1. Pengertian Pemasaran Online	6
2. Manfaat dan Keuntungan Pemasaran Online.....	8
3. Komponen Pemasaran Online	11
4. Cara Kerja Pemasaran Online	13
5. Strategi Menarik Calon Pelanggan	14
D. Aktifitas Pembelajaran.....	18
E. Latihan/Kasus/Tugas.....	28
F. Rangkuman	28
G. Umpan Balik dan Tindak Lanjut	29
Kegiatan Pembelajaran 2: Membangun Website Pemasaran <i>Online</i>	30
A. Tujuan	30
B. Indikator Pencapaian Kompetensi	30
C. Uraian Materi	30
1. Pengertian Website	30
2. Jenis-jenis Website.....	31
3. Aplikasi <i>eCommerce</i>	32
4. <i>Upload Website</i>	34
D. Aktifitas Pembelajaran.....	38
E. Latihan/Kasus/Tugas.....	45
F. Rangkuman	45
G. Umpan Balik dan Tindak Lanjut	47

Kegiatan Pembelajaran 3: Pemasaran <i>Online</i> dengan Media Sosial	48
A. Tujuan	48
B. Indikator Pencapaian Kompetensi	48
C. Uraian Materi	48
1. Konsep Media Sosial.....	48
2. Menerapkan pemasaran online menggunakan media sosial	49
D. Aktifitas Pembelajaran.....	59
E. Latihan/Kasus/Tugas.....	60
F. Rangkuman	61
G. Umpan Balik dan Tindak Lanjut	62
Kegiatan Belajar 4 : <i>iklan Online</i>	63
A. Tujuan	63
B. Indikator	63
C. Uraian Materi	63
1. Pengertian AdSense	63
2. Cara Mendaftar AdSense	64
3. Menempatkan iklan AdSense di Blog	68
3. Cara Mencairkan Dollar Google AdSense.....	73
4. Optimalisasi Interface AdSense.....	76
5. Beberapa hal yang belum berubah di AdSense.	77
D. Aktifitas Pembelajaran.....	78
E. Latihan/Kasus/Tugas.....	82
F. Rangkuman	82
G. Umpan Balik dan Tindak Lanjut	83
Kunci Jawaban Latihan/Kasus/Tugas	84
Evaluasi	88
Penutup	91
Glosarium	93
Daftar Pustaka	97
2 Bagian II :	99
Kompetensi Pedagogik	99
Pendahuluan	100
A. Latar Belakang.....	100
B. Tujuan	101
C. Peta Kompetensi	102
D. Ruang Lingkup.....	103
E. Petunjuk Penggunaan Modul	106
Kegiatan Belajar 1	108
Memilih Teknologi Informasi dan Komunikasi yang Sesuai	108
A. Tujuan	108
B. Indikator Pencapaian Kompetensi	109
C. Uraian Materi	110

1. Keterampilan TIK.....	110
2. Pengetahuan TIK.....	114
3. Konsep TIK.....	116
D. Aktivitas Pembelajaran.....	119
E. Latihan dan Tugas.....	126
F. Rangkuman.....	130
G. Umpan Balik dan Tindak Lanjut.....	132
Kegiatan Belajar 2.....	138
Memadukan Ragam Teknologi Informasi dan Komunikasi sesuai	
Karakteristik dan Tujuan Pembelajaran.....	138
A. Tujuan.....	138
B. Indikator Pencapaian Kompetensi.....	138
C. Uraian Materi.....	139
D. Aktivitas Pembelajaran.....	145
E. Latihan dan Tugas.....	150
F. Rangkuman.....	153
G. Umpan Balik dan Tindak Lanjut.....	154
H. Kunci Jawaban.....	154
Glosarium.....	157
Daftar Pustaka.....	164

Daftar Gambar

Kompetensi Profesional

Gambar 1. 1 Website Toko Bunga Online.....	7
Gambar 1. 2 Cara Kerja Pemasaran Online	13
Gambar 2. 1 Alur Belanja <i>Online</i>	31
Gambar 3. 1 Halaman Facebook.....	54
Gambar 3. 2 Halaman Pendaftaran Facebook.....	54
Gambar 3.3 Halaman Step 1 mencari teman dalam Facebook.....	55
Gambar 3. 4 Halaman Personal Facebook	55
Gambar 3. 5 Membuat Group Facebook.....	56
Gambar 3. 6 Halaman posting penawaran produk	58
Gambar 3. 7 Halaman membuat iklan di Facebook.....	59
Gambar 4. 1 www.ptkai.com dan klik-seru2an.blogspot.com	63
Gambar 4. 2 Halaman memilih Google Account.....	65
Gambar 4. 3 Halaman Google Account.....	65
Gambar 4. 4 Halaman informasi kontak	66
Gambar 4. 5 Form aplikasi google adsense.....	66
Gambar 4. 6 Halaman konfirmasi permohonan aplikasi sudah dikirim	67
Gambar 4. 7 Halaman plugins Adsense custom placement.....	69
Gambar 4. 8 Menentukan posisi iklan adsense	70
Gambar 4. 9 Menentukan jumlah kotak iklan	70
Gambar 4. 10 Memasukkan iklan adsense pada blogspot.....	71
Gambar 4. 11 Memasukkan kode iklan adsense	72
Gambar 4. 12 Memasukkan kode iklan adsense	72
Gambar 4. 13 Halaman edit cara pembayaran	74
Gambar 4. 14 Halaman pilih bentuk pembayaran.....	74
Gambar 4. 15 Halaman riwayat pembayaran.....	75
Gambar 4. 16 Halaman rincian pembayaran	75
Gambar 4. 17 Halaman laporan penghasilan.....	76

Kompetensi Pedagogik

Gambar 1 Peta Kompetensi	102
Gambar 2 Tabel dan Grafik Penjualan Laptop.....	104

Gambar 1. 3 Model <i>copy</i> dan <i>paste</i>	113
Gambar 1. 4. Mengenal Konsep Komputer dan Alat Ukur “Jangka Sorong”	118
Gambar 1. 5 Mencari gambar di Google	119
Gambar 1.6 Microsoft Word.....	119
Gambar 1. 7 Gambar Seher yang dapat dianimasikan.....	120
Gambar 1.8 Ukuran Gambar 10 x 10 piksel.....	120
Gambar 1.9 Layanan Diskusi Online (<i>Chat</i>).....	123
Gambar 1.10 Halaman Pencari Gambar (Google Image)	134
Gambar 1.11 Hasil Pencarian Gambar (keyword: TIK dan Matematika)	135
Gambar 1. 12 Hasil Pencarian Gambar (keyword: TIK dan Promosi Wisata)...	135
Gambar 1. 13 Hasil Pencarian Gambar (keyword: animasi matematika).....	135
Gambar 1. 14 Hasil Pencarian Gambar (keyword: animasi senyawa kimia)	136
Gambar 2.2 Skema Papan Tulis Interaktif	140
Gambar 2.3 Skema Dinding / Lantai Interaktif melalui Projector Magix	140
Gambar 2. 4 Simulasi Lantai Interaktif melalui Projector Magix	140
Gambar 2. 5 Pembelajaran menggunakan Tablet PC	141
Gambar 2. 6 Simulasi Perangkat Kontrol dan Sensor	148

Daftar Tabel

Kompetensi Profesional

Tabel 1. 1 Perbedaan Pemasaran <i>Online</i> dan <i>Offline</i>	20
Tabel 1. 2 Persamaan pemasaran online dan offline.....	20
Tabel 1. 3 Kegiatan Online PR	21
Tabel 1. 4 Komponen Pemasaran Online	23

Kompetensi Pedagogik

Tabel 1. 5 Tabel Bantuan untuk Peserta	111
Tabel 1. 6 Contoh Pemanfaatan Fungsi TIK	115
Tabel 1.7 Memilih TIK yang sesuai dengan kegiatan.	132
Tabel 1.8 Pemahaman Konsep TIK	133



Bagian I : Kompetensi Profesional

Kompetensi profesional adalah kemampuan pendidik mengelola pembelajaran dengan baik. Pendidik akan dapat mengelola pembelajaran apabila menguasai substansi materi, mengelola kelas dengan baik, memahami berbagai strategi dan metode pembelajaran, sekaligus menggunakan media dan sumber belajar yang ada.



Pendahuluan

A. Latar Belakang

Profesi guru sebagaimana diamanatkan dalam Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2015 tentang Guru dan Dosen dan Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan merupakan profesi yang harus dihargai dan dikembangkan sebagai profesi. Hal ini dikarenakan guru merupakan tenaga profesional yang mempunyai fungsi, peran, dan kedudukan yang sangat penting dalam mencapai visi pendidikan 2025 yaitu menciptakan insan Indonesia cerdas dan kompetitif.

Undang-undang dan peraturan pemerintah ini diharapkan dapat memfasilitasi guru untuk selalu mengembangkan keprofesiannya secara berkelanjutan. Pelaksanaan program pengembangan keprofesian berkelanjutan ini diharapkan dapat meningkatkan kompetensi pedagogik, profesional, sosial dan kepribadian untuk memenuhi kebutuhan dan tuntutan masa depan yang berkaitan dengan profesi sebagai guru.

Kegiatan pengembangan keprofesian berkelanjutan dikembangkan atas dasar profil kinerja guru sebagai perwujudan hasil penilaian kinerja guru dan didukung dengan hasil evaluasi diri. Apabila hasil penilaian kinerja guru masih berada di bawah standar kompetensi yang dipersyaratkan dalam penilaian kinerja guru, maka guru diwajibkan untuk mengikuti program pengembangan keprofesian berkelanjutan yang diorientasikan sebagai pembinaan dalam pencapaian standar kompetensi guru. Sementara itu, guru yang hasil penilaian kinerjanya telah mencapai standar kompetensi yang dipersyaratkan dalam penilaian kinerja guru, kegiatan pengembangan keprofesian berkelanjutan diarahkan kepada pengembangan kompetensi untuk memenuhi layanan pembelajaran berkualitas dan peningkatan karir guru.

Sesuai dengan amanat Peraturan Menteri Negara Pemberdayaan Aparatur Negara dan Reformasi Birokrasi Nomor 16 Tahun 2009 tentang Jabatan Fungsional Guru dan Angka Kreditnya, pengembangan keprofesian berkelanjutan merupakan salah satu unsur utama yang diberikan angka kredit untuk kenaikan pangkat/jabatan fungsional guru.

Pelaksanaan kegiatan pengembangan keprofesian berkelanjutan diharapkan dapat menciptakan guru profesional, bukan hanya sekedar memiliki ilmu pengetahuan yang luas, tetapi juga memiliki kepribadian yang matang. Dengan demikian, guru mampu menumbuhkembangkan minat dan bakat peserta didik sesuai dengan bidangnya dalam menguasai ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni. Sehingga guru sebagai pembelajar abad 21 mampu mengikuti perkembangan ilmu dalam bidangnya dan dapat memberikan bekal pengetahuan, keterampilan dan sikap yang sesuai dengan standar kompetensi yang harus dimiliki peserta didik.

Uji Kompetensi Guru adalah penilaian terhadap kompetensi guru sebagai bagian penilaian kinerja guru dalam rangka pembinaan. Pembinaan dan pengembangan profesi guru hanya dapat dilakukan secara efektif jika berbasis pada pemetaan kompetensi guru. Uji kompetensi guru berfungsi sebagai pemetaan kompetensi guru (kompetensi pedagogik dan profesional), sebagai dasar program. Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan (PKB) .

Perolehan hasil UKG pada masing-masing guru menjadi bagian dari penilaian kinerja guru, oleh karena itu sesuai dengan prinsip profesional guru untuk mengikuti UKG pada mata pelajaran sesuai dengan sertifikat pendidik dan jenjang pendidikan yang diampunya, dan hasil UKG tersebut akan digunakan sebagai bahan pertimbangan kebijakan dalam pemberian program pembinaan dan pengembangan keprofesian guru yang berkelanjutan.

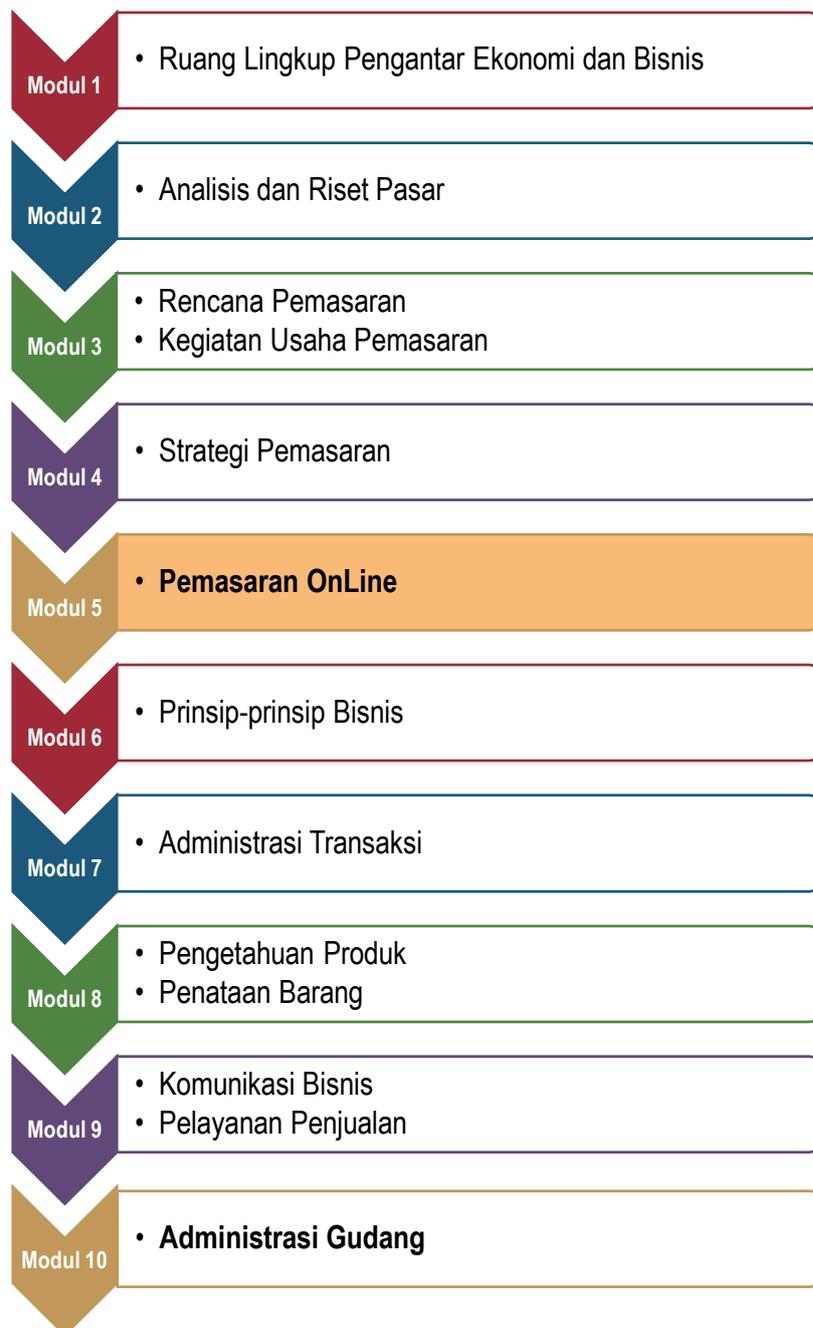
B. Tujuan

Penyusunan modul ini bertujuan agar Guru Pembelajar dapat :

1. Menerapkan konsep pemasaran online
2. Membangun website pemasaran online

3. Menerapkan pemasaran online pada media sosial
4. Menerapkan iklan pemasaran online

C. Peta Kompetensi



D. Ruang Lingkup

Modul pemasaran online ini meliputi :

1. Konsep pemasaran online
2. Membangun website pemasaran online
3. Pemasaran online pada media sosial
4. Iklan online : Google AdSense

E. Saran Cara Penggunaan Modul

Agar Anda dapat mempelajari buku ini lebih baik perhatikan petunjuk berikut.

1. Baca dan pahami buku ini mulai dari halaman pertama.
2. Pahami istilah-istilah yang terdapat pada glosari.
3. Pahami setiap tujuan dari setiap kegiatan belajar.
4. Kerjakan setiap tugas pada pada setiap kegiatan belajar.
5. Tidak dibenarkan melanjutkan kepada kegiatan belajar berikutnya, apabila pada kegiatan belajar yang bersangkutan belum tuntas.



Kegiatan Pembelajaran 1: Konsep Pemasaran *Online*

A. Tujuan

Setelah mempelajari kegiatan pembelajaran 1, peserta dapat menerapkan konsep pemasaran online dengan benar.

B. Indikator Pencapaian Kompetensi

Setelah mempelajari kegiatan 1 peserta dapat :

1. Menjelaskan pengertian marketing online melalui explorasi dengan benar
2. Menjelaskan manfaat dan keuntungan marketing online melalui diskusi dengan benar
3. Mendeskripsikan komponen pemasaran online melalui explorasi dengan benar
4. Menerapkan search engine optimazation dengan mempraktekkan sesuai dengan prosedur
5. Menerapkan Email Marketing sesuai Prosedur
6. Menerapkan Strategi Pemasara Online dengan benar

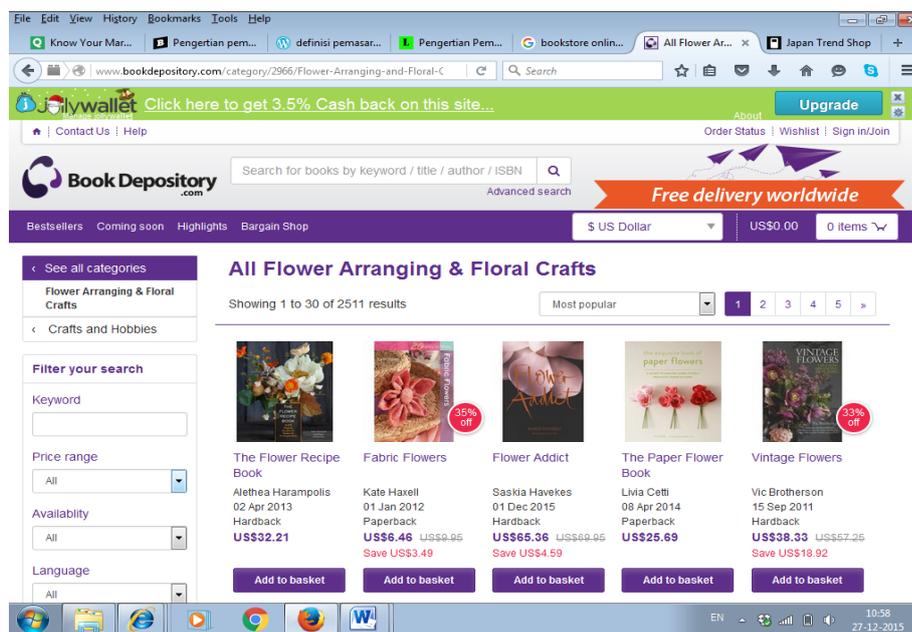
C. Uraian Materi

1. Pengertian Pemasaran Online

Internet marketing atau pemasaran online merupakan bagian pemasaran yang paling menarik dan sangat pesat perkembangannya. Pemasaran online pada dasarnya kegiatan pemasaran yang dilakukan secara online melalui penggunaan teknologi internet. Pemasaran online tidak hanya iklan yang

ditampilkan di website, tapi juga jenis lain dari aktivitas online seperti email, pembuatan produk periklanan, pencarian prospek atau pembeli dan penulisan kalimat-kalimat pemasaran atau *copywriting*, dan jejaring sosial.

Setiap aspek pemasaran online adalah digital, yang berarti bahwa pemasaran online adalah informasi elektronik yang ditransmisikan pada komputer atau perangkat serupa, meskipun secara alami dapat mengikat dengan iklan offline tradisional dan penjualan.



Sumber : <http://www.bookdepository.com/category/2966/Flower-Arranging-and-Floral-Crafts>

Gambar 1. 1 Website Toko Bunga Online

Pemasaran online memiliki tiga prinsip dasar:

- a) Kedekatan. Perubahan web yang cepat dan perhatian khalayak online yang berharap update informasi setiap menit harus mendapat perhatian yang cukup. Untuk itu pesan online harus segera ditanggapi dan berinteraksi dengan masyarakat secepat mungkin.
- b) Personalisasi. Pelanggan online adalah individu yang ingin ditangani secara pribadi. Gunakan kekayaan informasi yang tersedia secara online untuk memperoleh keuntungan dengan menargetkan orang-orang yang relevan secara tepat dan secara pribadi.
- c) Relevansi. Komunikasi online harus menarik dan relevan dengan pembaca, jika tidak maka akan diabaikan. Dengan semua informasi yang

bersaing untuk menarik perhatian audiens, Anda harus menemukan cara untuk berdiri keluar dan terlibat dengan pembaca. Cara terbaik untuk melakukan ini adalah dengan memberikan mereka apa yang mereka inginkan, ketika mereka menginginkannya.

Pemasaran online menurut para ahli :

E-Marketing menurut Armstrong dan Kottler (2004:74)

“E-Marketing is the marketing side of E-Commerce, it consists of company efforts to communicate about, promote and sell products and services over the internet.”

“E-Marketing adalah sisi pemasaran dari E-Commerce, yang merupakan kerja dari perusahaan untuk mengkomunikasikan sesuatu, mempromosikan, dan menjual barang dan jasa melalui internet. “

Menurut Boone dan Kurtz (2005)

eMarketing adalah salah satu komponen dalam **e-commerce** dengan kepentingan khusus oleh marketer, yakni strategi proses pembuatan, pendistribusian, promosi, dan penetapan harga barang dan jasa kepada pangaspasar internet atau melalui peralatan digital lain.

2. Manfaat dan Keuntungan Pemasaran Online

a. Manfaat Pemasaran Online

- **Melakukan perubahan dengan cepat.**

Kita dapat langsung memperbaiki atau mengubah baik grafis maupun kata-kata ketika terjadi kesalahan pemasangan iklan atau segala kegiatan pemasaran yang tidak bekerja dengan baik, dan melakukan itu semua dengan cepat dan tanpa ada masalah.

- **Menentukan sasaran demografis tertentu.**

Pemasaran *online* memungkinkan untuk menargetkan demografis tertentu seperti halnya jenis kelamin, usia, dan lokasi. Kita bahkan

dapat menargetkan tingkat pendapatan tertentu, tingkat pendidikan dan pekerjaan.

- **Banyak media pilihan.**

Begitu banyak media pilihan ketika memutuskan untuk melakukan pemasaran *online*, dapat menggunakan suara, video, *blogging*, su, media sosial dan *newsletter* yang sedang berlangsung.

- **Penghubung yang efektif antara pemasar dengan konsumen.**

Dalam hal ini ada dua pihak yang diuntungkan, yaitu pihak konsumen dan pihak pemasar (baik penjual produk maupun produsennya langsung). Keuntungan dari pihak konsumen adalah kemudahan dalam memperoleh informasi mengenai produk yang mereka cari. Hanya dengan mengetikkan kata kunci tertentu di kolom mesin pencari di internet yang berkaitan dengan produk yang dicari, maka mereka akan disajikan banyak informasi, baik mengenai *product knowledge*-nya maupun tentang cara mendapatkan produk tersebut, baik dari produsen langsung maupun melalui penjualnya, seperti *supplier*, *grosir*, toko dan sebagainya. Keuntungan dari pihak pemasar mereka dengan mudah didatangi oleh orang-orang yang memang sedang mencari dan membutuhkan produknya.

- **Kemampuan Konversi Instan.**

Konversi instan merupakan kemampuan untuk mengubah pelanggan secara cepat. Ketika kita memasarkan *online*, kita tidak hanya menjangkau informasi pelanggan potensial, tetapi kita dapat mengambil penjualan seketika dengan melakukan beberapa klik *mouse*.

b. Keuntungan Pemasaran Online

- **Organisasi lebih mudah dan sederhana.**

Kita tidak perlu memajang barang secara fisik, cukup menyediakan katalog atau daftar barang serta deskripsi singkat mengenai masing-masing barang tersebut. Kita juga tidak perlu memiliki banyak karyawan penjual, kita hanya perlu karyawan yang menangani pemesanan secara *online* dan karyawan yang menangani pengiriman barang.

- **Kemudahan mengelola barang.**
Jika kita menjual barang secara *online* dengan menggunakan *website* sendiri, sistem manajemen *website* menyediakan sistem pengelolaan barang dan pergudangan. Kita dapat dengan mudah melihat stok barang. Kita juga dapat menjual barang berdasarkan pesanan. Hal ini akan mempermudah kita mengelola barang dagangan.
- **Pelayanan lebih fokus.**
Kita tidak perlu khawatir bahwa banyak pelanggan yang tidak terlayani. Sistem komputer akan menampung semua pesanan. Kita hanya perlu melayani pelanggan yang akan melakukan pembelian.
- **Riset pasar lebih mudah.**
Berjualan melalui *website* membantu kita melakukan riset pasar mengenai produk-produk yang banyak diminati misalnya dengan melihat kata kunci yang mereka cari di-*website* Anda. Hal ini akan membantu Anda merencanakan strategi yang tepat untuk meningkatkan penjualan.
- **Biaya pemasaran murah.**
Biaya pemasaran di internet relatif sangat murah. Pemasaran dapat dilakukan dengan memajang produk di *website* sendiri atau di *website* pihak lain melalui agen pemasaran *online*. Kita bahkan dapat memanfaatkan *website* atau *blog* secara gratis di *website-website* tertentu.
- **Kemudahan memilih target pasar.**
Kita dapat memawarkan produk kepada komunitas tertentu melalui forum atau media sosial. Kita juga dapat memasang iklan secara gratis atau berbayar dengan kata kunci tertentu. Hal ini membantu kita memilih target pasar yang potensial.
- **Tidak terbatas ruang dan waktu.**
Internet tersedia untuk diakses setiap saat. Pelanggan dapat mengunjungi *website* tempat kita memasarkan produk Anda kapanpun dan dimanapun selama mereka mendapatkan akses internet.

(diadaptasi dari <http://vistabunda.com/bisnis/7-manfaat-pemasaran-melalui-internet-internet-marketing/>)

3. Komponen Pemasarn Online

a. *Content Marketing*

Konten merupakan alat untuk menarik prospek dan pelanggan potensial ke *website*, toko *online* (*e-commerce*), dan *blog*. Bentuk dari konten dapat berupa artikel, *blog*, *how-to*, *e-book*, presentasi, video, dan audio. Konten berkualitas yang dibutuhkan atau bermanfaat bagi pembaca akan meningkatkan kepercayaan, mempererat hubungan antara pemilik konten dengan pembacanya serta meningkatkan rating pengunjung.

b. *Search Engine Marketing*

Mesin pencari merupakan tempat pertama pelanggan mencari informasi bisnis, produk atau jasa sebelum memutuskan membeli sesuatu. Google menjadi rujukan pencarian di internet, mencari perusahaan, produk, brand, atau kata-kata. Kunci penting terkait produk sebaiknya dapat merujuk ke informasi di *website*.

c. *Email Marketing*

Email Marketing memiliki fungsi untuk tetap menjaga hubungan baik dengan klien atau prospek bisnis Anda, sehingga Anda tetap terlintas dipikiran mereka, saat mereka membutuhkan sesuatu. *Email Marketing* umumnya dipahami sebagai media yang digunakan untuk berpromosi berisikan informasi produk dan jasa yang ditujukan kepada kelompok pengguna internet.

d. *Online Public Relation*

E-PR (*Electronic Public Relations*), *Cyber PR*, *Online PR*, atau *PR on the net* adalah kegiatan PR yang menggunakan internet sebagai media komunikasi.

Media internet dimanfaatkan oleh PR untuk membangun merek (*brand*) dan memelihara kepercayaan publik. Strategi online PR adalah membidik *website* berita dan komunitas online yang berorientasi khusus.

e. *Social Media Marketing*

Media sosial adalah sebuah media online, dengan para penggunanya dapat dengan mudah berpartisipasi, berbagi, dan menciptakan isi meliputi *blog*, jejaring sosial, wiki, forum dan dunia *virtual*. *Blog*, jejaring sosial dan

wiki merupakan bentuk media sosial yang paling umum digunakan oleh masyarakat di seluruh dunia

Media sosial merupakan alat promosi bisnis yang efektif karena dapat diakses oleh siapa saja, sehingga jaringan promosi dapat lebih luas. Media sosial menjadi bagian yang sangat diperlukan oleh pemasaran bagi banyak perusahaan dan merupakan salah satu cara terbaik untuk menjangkau pelanggan dan klien.

f. *Online Advertising*

Online advertising adalah metode periklanan dengan menggunakan internet dan *World Wide Web* dengan tujuan menyampaikan pesan pemasaran (promosi) untuk menarik pelanggan. Iklan umumnya memiliki 2 tujuan yaitu **Branding** dan **Sales**, atau sekaligus kedua-duanya.

Setelah menentukan tujuan, maka selanjutnya memilih media promosi sesuai profil target market dan anggaran. Contoh. Iklan banner iklan *pay per click*(Google AdWords), media sosial (*blog*) dan jejaring sosial (Facebook).

g. *Website*

Website merupakan media promosi yang paling populer. *Website* dapat diartikan sebagai kumpulan halaman yang saling terkait dimana masing-masing dihubungkan dengan hyperlink.

Pada umumnya tujuan pembuatan *website* untuk mendatangkan pengunjung potensial sebanyak-banyaknya, dengan harapan semakin banyak orang yang dapat melihat informasi yang disediakan, maka semakin banyak pula orang yang mengenal dan tertarik pada produk/jasa yang ditawarkan.

h. *Conversion*

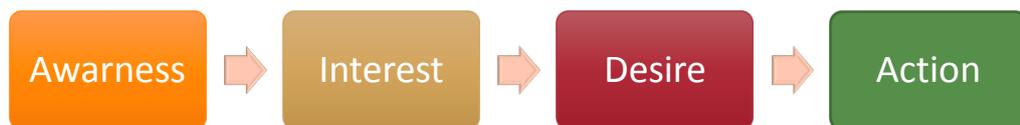
Konversi merupakan teknik memetakan kunjungan sebuah *website* atau toko *online*. Penjual harus mampu menganalisis komposisi kunjungan, berapa banyak pengunjung *website*, berapa persen pengunjung yang meng-klik tombol pembelian, dan berapa persen orang yang benar-benar membeli.

4. Cara Kerja Pemasaran Online

Untuk meraih kepercayaan dalam *online marketing*, Anda perlu menampilkan semacam pembuktian atau testimoni dari beberapa pihak tentang produk atau jasa yang Anda tawarkan. Testimoni sangat diperlukan agar calon konsumen dapat percaya untuk menjadi konsumen Anda.

Selain itu cara mendesain *website* atau *blog* untuk menampilkan toko Anda secara *online* harus lebih menarik. Menampilkan beberapa gambar atau foto yang berhubungan dengan produk/jasa yang ditawarkan adalah sebuah keharusan. Pastikan gambar-gambar yang ditampilkan berkualitas baik serta informasi yang ditampilkan sangat lengkap. Dalam *online marketing*, bahasa periklanan dan desain *website* atau *blog* merupakan salah satu faktor untuk mendapatkan pengunjung lebih dan meningkatkan pelanggan.

Berikut cara kerja pemasaran online :



Gambar 1. 2 Cara Kerja Pemasaran Online

- a) *Awareness* (Kesadaran)
Pemasar membangun kesadaran konsumen dengan memasang iklan terlebih dahulu di media *online*.
- b) *Interest* (Ketertarikan)
Ketertarikan muncul setelah membangun kesadaran pada konsumen. Konsumen akan mencari tahu tentang produk melalui mesin pencari (misalnya : Google atau Yahoo! dan jejaring sosial seperti: Facebook, dan Twitter).
- c) *Desire* (Keinginan)
Timbul keyakinan pada konsumen sehingga berkeinginan untuk mencoba produk atau jasa, dengan mencari keterangan lengkap tentang produk atau jasa tersebut melalui *website*.
- d) *Action* (Tindakan)

Tahap terakhir sebagai penentuan dari pihak konsumen terhadap produk atau jasa.

5. Strategi Menarik Calon Pelanggan

Pelanggan merupakan bagian penting dalam pemasaran, maka memberikan perhatian kepada para pelanggan merupakan satu keharusan bagi para pemasar. Strategi yang harus dilakukan untuk menarik perhatian pelanggan, adalah dengan menawarkan harga yang bersaing, menciptakan dan menawarkan produk-produk baru, melakukan promosi dengan berbagai media (teks, audio, gambar, dan video), memperhatikan mereka dengan memberikan layanan khusus, seperti keanggotaan dalam toko *online* Anda.

Untuk membantu para pelaku penjualan *online* dalam mendapatkan perhatian dan kepercayaan dari calon konsumennya. Berikut ini beberapa poin penting yang perlu kita perhatikan agar strategi pemasaran yang digunakan berhasil memikat para konsumen.

a. Penawaran harga yang bersaing

Secara praktis, *pricing strategy* dapat dijelaskan sebagai cara pemasar bermain-main dengan angka (baca: harga produk) untuk menarik minat beli calon pembelinya. Hal-hal yang dapat mempengaruhi *pricing strategy* antara lain kelas ekonomi sasaran penjualan, gaya hidup masyarakat, produk yang ditawarkan, dan lain-lain. Berikut beberapa strategi penetapan harga (*pricing strategy*) yang diterapkan oleh para pemasar.

⇒ Menambahkan hadiah.

Kata “gratis” bisa menjadi kata sakti untuk menarik pembeli. Pernahkah Anda melihat pemilik toko mencantumkan promo di balik etalase tokonya seperti ini, “Beli dua gratis satu!” atau iklan sejenis itu. Strategi seperti ini cukup mumpuni diterapkan apalagi masyarakat kita memang suka dengan gratisan.

⇒ Diskon

Selain gratisan, kata diskon juga cukup menarik perhatian calon pembeli. Semestinya diskon atau pemotongan harga terjadi pada momen-momen tertentu saja. Misalnya saat cuci gudang, atau ada promo penawaran produk baru. Apabila ada toko yang menawarkan

diskon terus menerus walaupun musim sudah berganti beberapa kali, berarti kemungkinan pemilik toko menerapkan strategi harga barangnya sudah dinaikkan terlebih dahulu lalu dibuat diskon supaya harga kelihatan lebih menarik. Namun cara ini tetap efektif dilakukan.

⇒ **Menegaskan harga**

Strategi ini cocok digunakan masyarakat yang lebih memilih produk *low end*. Memang sebagian masyarakat kita masih cenderung melihat nominal harga terlebih dahulu sebelum mengecek kualitas produknya. Contohnya: “Sedia aneka helm mulai dari Rp 40.000,-“ Walaupun helm yang berharga Rp 40.000 adalah helm berkualitas paling jelek di tempat itu, tapi orang-orang yang kebetulan melintas mungkin akan singgah sejenak karena angka Rp 40.000 tadi. Dengan semakin banyaknya calon pembeli yang mampir, semakin tinggi pula peluang terjadinya transaksi.

⇒ **Mempercantik harga**

Kalau pada strategi sebelumnya harga produk diberi ‘penegasan’, pada strategi ini harga dipermaak sedemikian rupa agar harga lebih *eye catching* di mata calon pembeli. Contoh, daripada memasang label harga Rp 10.000,- per item, seorang pedagang mungkin lebih memilih mencantumkan harga Rp 9.999, per item. Kesan awal yang ditangkap calon pembeli adalah harga lebih murah.

b. Penawaran produk unik

Salah satu daya tarik bagi para konsumen adalah apabila produk yang Anda tawarkan memiliki nilai lebih dan terlihat lain daripada yang lain (unik). Keunikan itulah yang biasanya menarik perhatian konsumen, sehingga mereka yang awalnya tidak membutuhkan produk tersebut menjadi berminat membeli setelah mereka mengetahui keunikan dan nilai lebih yang ditawarkan.

c. Promosi melalui berbagai media

Dalam melakukan pemasaran perlu menyusun strategi promosi untuk mendatangkan banyak konsumen. Anda bisa mulai memikirkan strategi promosi sesuai dengan jangkauan pengiriman Anda tentang produk-produk yang di tawarkan, baik untuk zona lokal maupun nasional hingga internasional, terutama sekali jika Anda memasarkan produk-produk yang

tidak atau kurang mengandalkan perusahaan jasa pengiriman, misalnya; menjual e-book yang tentu dapat di lakukan cukup dengan memberikan alamat pengunduhan dengan disertai otorisasi login akun pengguna dan password untuk para pembeli produk ebook tersebut

d. Pemeliharaan hubungan baik

Pemeliharaan layanan kepada para konsumen sering diabaikan para pelaku usaha, sehingga loyalitas yang terbangun antara konsumen dan pelaku pasar masih belum kuat. Pastikan hal tersebut tidak diabaikan, agar loyalitas konsumen semakin besar dan produk yang dijual mendapatkan tempat tersendiri di hati para pelanggan.

e. Membuat konten yang menarik

Tampilan website e-commerce yang menarik dilihat dan mudah diingat oleh pengunjung, merupakan satu strategi yang perlu diperhatikan bagi para pengelola penjualan *online*. Karena penampilan *website* dengan tata letak (layout) halaman web dan penataan tampilan produk, sangat mempengaruhi perhatian dan kunjungan pelanggan dan atau pencari informasi barang dagangan yang ditawarkan dalam penjualan *online*.

8 Prinsip Desain tampilan

- ✓ Pahami Calon Pelanggan
- ✓ Singkat itu lebih baik
- ✓ Gunakan Warna dengan bijak
- ✓ Jangan menyerah

- ✓ Tetap Konsisten
- ✓ Bantulah Pelanggan
- ✓ Akui Prestasi Pelanggan
- ✓ Ujicoba berulang

- f. Membina hubungan baik dengan pelanggan melalui berbagai media
Umumnya kita hanya fokus bagaimana agar kita bisa melakukan *closing* sebanyak mungkin. Tetapi, *closing* perlu diiringi dengan pembelian yang terus berulang *repeat order*, dan salah satu cara yang bisa digunakan adalah membangun hubungan dengan pelanggan atau biasa disebut dengan *customer relation management (CRM)*.

Tips sederhana yang bisa membangun hubungan dengan pelanggan serta dampak positif yang akan diterima :

1. *Setelah customer membeli produk kita (di mana membeli produk kita berarti kita menyelesaikan masalah mereka), jaminlah bahwa kita siap dihubungi sebagai bentuk komitmen after sales.*
2. *Melakukan konfirmasi pembelian, saat pelanggan sudah membeli produk kita, akan lebih baik dan bernilai tambah saat kita mencoba berinisiatif menghubungi pelanggan, bertanya apakah semua baik-baik saja, dan bila tidak, hal apakah yang bisa kita bantu.*
3. *Membuat pelanggan merasa nyaman dan diperhatikan betul-betul sebagai seorang pelanggan.*
4. *Cobalah telpon atau hubungi pelanggan Saudara minimal setelah 48 jam pembelian. Tanyakan apa kabarnya dan apakah ada yang bisa kita bantu? Pastikan semua berjalan dengan baik dan berjalan sesuai dengan ekspektasi pelanggan.*

g. Strategi pemasaran menggunakan media

⇒ **Search Engine**

Sejumlah besar lalu lintas datang ke website secara langsung melalui mesin pencari. Namun, langkah itu tidak mudah karena memerlukan teknik optimalisasi pencarian, Anda harus mengoptimalkan kata kunci dengan baik pada mesin pencari, sehingga mendapatkan peringkat teratas dalam hasil pencarian.

⇒ **Optimalisasi Google Maps**

Listing atau mendaftarkan bisnis Anda di peta Google (<https://maps.google.co.id>), merupakan salah satu strategi pemasaran e-commerce yang paling penting.

⇒ **Kampanye Pay Per Click (PPC)**

Hasil pencarian berbayar merupakan salah satu cara terbaik dalam menjalankan strategi pemasaran e-commerce untuk mendapatkan peringkat teratas dan tampil langsung dalam hasil mesin pencari untuk kata kunci bertarget tertentu. Seperti Pay Per Click berarti Anda membayar iklan berdasarkan jumlah klik per-hari yang Anda inginkan. Google AdWords dan Yahoo overture adalah sarana iklan terbaik

dengan cara membayar kampanye per klik yang memberikan hasil yang bermanfaat untuk hasil pencarian berbayar.

⇒ **Promosi di Media Sosial**

Miliaran orang telah menggunakan platform media sosial seperti Twitter, Facebook, dan media sosial sejenisnya untuk berinteraksi dengan satu sama lainnya. Sebagian besar orang tetap terhubung dengan internet melalui *website* sosial.

⇒ **Penggunaan Blog**

Menulis di *Blog* secara teratur, dan menyediakan konten yang unik dan berguna untuk pembaca mendorong pembaca *Blog* untuk segera mengambil tindakan termasuk membeli produk atau mendaftar (*sign up*) di halaman *Blog*.

⇒ **Penggunaan Video Marketing**

Penampilan gambar, dapat berbicara seribu kata, dan penayangan video berbicara jutaan kata. Gambar gerak, menarik perhatian orang dengan cara yang jauh lebih baik. Arahkan iklan untuk memperoleh banyak lalu lintas yang ditargetkan ke website e-commerce Anda.

⇒ **Surat Kabar Digital**

Menciptakan serangkaian strategi pemasaran melalui surat-kabar digital dan/atau informasi lain melalui internet yang efektif sangat membantu untuk berbagi atau mempromosikan diri dan bisnis Anda. Buat seri buletin dan promosi secara efektif melalui bentuk-bentuk pemasaran dan website sosial, akan mendorong orang mendaftar untuk seri surat-kabar (*newsletter*) dan Anda dapat menyediakan *e-book* gratis atau laporan gratis mengenai topik tertentu.

D. Aktifitas Pembelajaran

1. Carilah melalui media internet atau media lain carilah definisi *marketing online* menurut beberapa ahli yang lain, buatlah kesimpulan berdasarkan definisi tersebut dengan bahasa Anda sendiri!, Anda dapat memanfaatkan media internet atau buku. Tulislah jawaban Anda pada lembar kerja berikut.



Lembar Kerja 1.1

Nama Ahli :
Sumber :
Definisi :

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Nama Ahli :
Sumber :
Definisi :

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Kesimpulan :

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

2. Adakah perbedaan dan persamaan antara pemasaran online dan pemasaran offline, diskusikan dengan teman Anda dan tuliskan jawaban Anda pada lembar kerja berikut, jika ada komponen lain yang belum ada silakan Anda tambahkan.



Lembar Kerja 1.2

Tabel 1. 1 Perbedaan Pemasaran *Online* dan *Offline*

Komponen	Pemasaran <i>Online</i>	Pemasaran <i>Offline</i>
Efektivitas		
Target Konsumen		
Media yang digunakan		
Teknologi yang digunakan		
Biaya		
Dan seterusnya		

Tabel 1. 2 Persamaan pemasaran online dan offline

Komponen	Pemasaran <i>Online</i>	Pemasaran <i>Offline</i>

3. Diskusikanlah kegiatan Online PR, media apa saja yang digunakan. Lengkapi tabel pada lembar kerja berikut, jika ada komponen yang kurang tambahkanlah.



Lembar Kerja 1.3

Tabel 1. 3 Kegiatan Online PR

Kegiatan <i>Online Public Relation</i>	
Media	Kegiatan
Email	
Newsletter Elektronik	
Blog	
Twitter	
Facebook	
You Tube	

4. Pemasaran merupakan percakapan atau diskusi, Bergabunglah ke sebuah forum diskusi di internet yang sedang membicarakan sebuah *brand*. Cobalah Anda terlibat (ikut serta didalamnya). Isilah lembar kerja berikut.dan *Capture* kegiatan diskusi pada forum tersebut dengan *print screen*. Cobalah saling bertukar pengalaman dengan teman lainnya.



Lembar Kerja 1.4

Nama forum diskusi :

Alamat *website* (URL) :

Topik :

Isi diskusi :

Hasil *Capture* tekan tombol (Fn + Prt Sc)

5. Seandainya Anda adalah seorang customer yang ingin membeli sebuah produk melalui eCommerce, Tuliskan langkah-langkah yang akan Anda lakukan hingga Anda melakukan transaksi secara online. Tuliskan pada lembar kerja berikut.



Lembar Kerja 1.5

Produk yang dicari :

Langkah-langkah yang dilakukan :

.....

.....

.....

.....

.....

.....

6. Lakukanlah pencarian dengan menggunakan media internet komponen-komponen pemasaran *online*. Sebagai panduan Anda dapat menggunakan lembar kerja berikut.



Lembar Kerja 1.6

Tabel 1. 4 Komponen Pemasaran Online

Komponen	Hasil Capture	Deskripsi
Diisikan komponen pemasaran online.	Diisikan hasil pencarian berupa hasil capture (fn+ Prt sc) dan alamat website (2 s.d 3 contoh).	Diisikan penjelasan tentang komponen dan hasil capture. Anda dapat menggunakan 5W1H(what where who when how) atau dapat menjawab pertanyaan yang terdiri dari apa dan kenapa. Contoh. 1. Apa yang dimaksud dengan Conversion? 2. Kenapa dipilih komponen Conversion untuk pemasaran?

7. Cobalah Anda cari 3 buah contoh kata-kata promosi yang dapat mempengaruhi pelanggan sehingga mengunjungi website tersebut dan melakukan pembelian pada website penjualan online. Capture kata-kata tersebut dan letakkan pada lembar kerja berikut.



Lembar Kerja 1.7

1. Promosi produk :

Alamat website :

Kata-kata promosi :

.....
.....
.....
.....

2. Promosi produk :

Alamat website :

Kata-kata promosi :

.....
.....
.....
.....

3. Promosi produk :

Alamat website :

Kata-kata promosi :

.....
.....
.....
.....

8. Cobalah Anda cari apa yang dimaksud dengan SEO, apa saja manfaat SEO, kata kunci seperti apa yang perlu diperhatikan dalam SEO. Apa pula yang dimaksud dengan SEO On Page dan SEO Off Page, berikan contoh. Buatlah lembar kerja sesuai dengan pertanyaan, kemukakan dalam pembelajaran.



Lembar Kerja 1.8

Pengertian SEO :

.....
.....
.....
.....

Kata Kunci yang perlu diperhatikan dalam SEO :

1.
2.
3.
4. dan seterusnya

SEO On Page :

.....
.....
.....
.....

Contoh SEO On Page:

1.
2.
3.
4. dan seterusnya

Contoh SEO Off Page:

1.
2.
3.
4. dan seterusnya

9. Menurut Anda apa saja bagian-bagian dari Email, jelaskan! cobalah Anda berikan contoh apa saja aplikasi email marketing dan bagaimana etika dalam menulis surat niaga, jelaskan!



Lembar Kerja 1.9

Bagian-bagian dari Email :

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Contoh Aplikasi Email Marketing Online :

1.
2.
3.
4. dan seterusnya

Etika menulis surat Niaga :

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

10. Menurut Anda samakah Bulk Mail dan Spam Mail, berikan penjelasan.

 **Lembar Kerja 1.10**

Bulks Mail	Spam Mail

11. Cobalah Anda cari informasi dan diskusi tentang Strategi Pemasaran Online, komponen apa saja yang perlu diperhatikan dan berikan penjelasan!

 **Lembar Kerja 1.11**

Strategi Pemasaran Online:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

E. Latihan/Kasus/Tugas

1. Apa definisi pemasaran online menurut Armstrong dan Kottler!
2. Apa manfaat pemasaran online
3. *Content Marketing* terdiri dari ...
4. Apa guna *Search Engine Marketing*?
5. Apa yang dimaksud dengan *Advertising Online*!
6. Bagaimana cara kerja pemasaran online?
7. Bagaimana strategi menarik calon pelanggan!
8. Apa yang dimaksud dengan *copywriting*!

F. Rangkuman

1. Pemasaran *online* sering disebut *Internet marketing*, *e-marketing* atau *online-marketing* merupakan segala usaha yang dilakukan untuk melakukan pemasaran suatu produk atau jasa melalui atau menggunakan media Internet atau jaringan *www (World Wide Web)*.
2. Manfaat pemasaran *online* yaitu: melakukan perubahan dengan cepat, memperoleh hasil secara *real time*, menentukan sasaran demografis tertentu, banyak media pilihan, *penghubung yang efektif antara pemasar dengan konsumen*, dan kemampuan konversi instan.
3. Keuntungan pemasaran online yaitu: organisasi lebih mudah dan sederhana, kemudahan mengelola barang, pelayanan lebih fokus, riset pasar lebih mudah, biaya pemasaran murah kemudahan memilih target pasar dan tidak terbatas ruang dan waktu.
4. Komponen pemasaran *online* yaitu: *content marketing*, *search engine marketing*, *email marketing*, *PR online*, *social media marketing*, *online advertising*, *website*, dan *conversion*.
5. Cara kerja pemasaran *online* yaitu: *awareness*, *interest*, *desire* dan *action*
6. Trik sederhana agar Anda bisa menjaga loyalitas dan membangun hubungan dengan pelanggan dan membuat Anda menjadi seorang *recommended seller* atau *remarkable seller*. Sangat sederhana, yaitu melakukan konfirmasi pembelian.

7. Strategi pemasaran menggunakan media : search engine, Optimalisasi google Maps, kampanye pay per click, promosi media sosial, penggunaan blog, penggunaan video marketing, dan surat kabar digital

G. Umpan Balik dan Tindak Lanjut

No	Deskripsi / Teks
1	<p>Pilihlah gambar ekspresi wajah yang paling mendekati perasaan Anda setelah mengikuti Kegiatan Pembelajaran 1:</p> 
2	<p>Apa hal paling penting yang Anda telah pelajari pada kegiatan Pembelajaran 1?</p>
3	<p>Apa hal berbeda yang ingin Anda lakukan untuk perbaikan pembelajaran pada kegiatan pembelajaran berikutnya?</p>
<p>Apakah melalui kegiatan Pembelajaran 1 ini Anda cukup mendapatkan informasi mengenai Konsep Pemasaran Online ?</p> <p>Jika menurut Anda isi dari kegiatan Pembelajaran 1 ini kurang memberikan informasi, maka Anda dapat mencari tambahan informasi melalui berbagai literatur ataupun sumber-sumber lainnya.</p>	



Kegiatan Pembelajaran 2: Membangun Website Pemasaran *Online*

A. Tujuan

Setelah mempelajari kegiatan pembelajaran 2, peserta dapat membangun pemasaran online sesuai dengan prosedur dengan menggunakan Template, Blog dan Aplikasi eCommerce .

B. Indikator Pencapaian Kompetensi

Setelah mempelajari kegiatan 2 peserta dapat :

1. Memahami pengertian website melalui explorasi dengan benar
2. Mengidentifikasi jenis-jenis website melalui diskusi sesuai prosedur
3. Membuat website pemasaran online menggunakan Template sesuai prosedur
4. Membuat website pemasaran online menggunakan aplikasi eCommerce sesuai prosedur
5. Membuat website pemasaran online menggunakan Blog sesuai prosedur
6. Mengupload website sesuai prosedur dengan benar

C. Uraian Materi

1. Pengertian Website

Website merupakan kumpulan halaman yang menampilkan berbagai macam informasi teks, data, gambar diam ataupun bergerak, data animasi, suara, video maupun gabungan dari semuanya, baik itu yang bersifat statis maupun

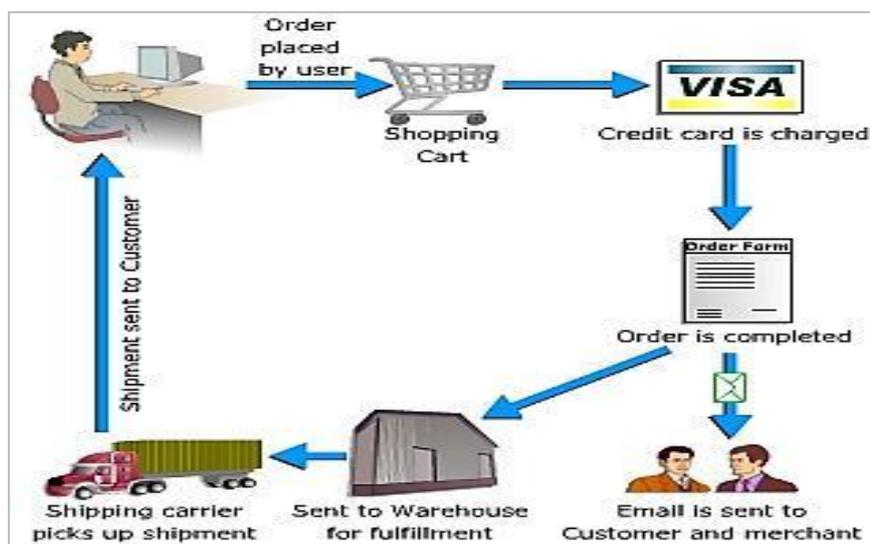
yang dinamis, yang membentuk satu rangkaian informasi yang saling berkaitan antara halaman yang satu dengan halaman lain yang disebut hyperlink, atau website merupakan kumpulan dari berbagai macam halaman situs, yang terangkum didalam sebuah domain atau juga subdomain, yang lebih tepatnya berada di dalam WWW (World Wide Web) yang tentunya terdapat di dalam Internet. Halaman website biasanya berupa dokumen yang ditulis dalam format Hyper Text Markup Language (HTML), yang bisa diakses melalui HTTP. HTTP adalah suatu protokol yang menyampaikan berbagai informasi dari server website untuk ditampilkan kepada para user atau pemakai melalui web browser.

2. Jenis-jenis Website

Berdasarkan fungsinya jenis-jenis *website* terdiri dari:

- a. *Website Search Engine*
- b. *Website Networking*
- c. *Website Forum*
- d. *Website Berita*
- e. *Website Blog*
- f. *Website Portal*
- g. *Website Gallery*
- h. *Website eCommerce*
- i. *Website eLearning*
- j. *Website Standar*

Alur belanja online



Gambar 2. 1 Alur Belanja *Online*

3. Aplikasi eCommerce

Untuk membangun sebuah eCommerce ada beberapa software eCommerce Open Source yang populer dan sering digunakan diantaranya : Magento, OsCommerce, Zenchart, Prestashop, Opencart, Cubecart, Virtuemart dan sebagainya.

Berikut persiapan pembuatan website penjualan online dengan OpenCart.

a. Download installer Opencart di

<http://www.opencart.com/index.php?route=download/download>

Pada modul ini versi Opencart yang digunakan adalah Opencart versi 1.5.5.1 yang dapat didownload di

<https://github.com/opencart/opencart/archive/v1.5.5.1.zip>

b. Upload dan ekstrak installer Opencart tersebut ke dalam direktori hosting Anda. Rename file **config-dist.php** menjadi **config.php** dan file **admin/config-dist.php** menjadi **admin/config.php**. Untuk mengunggah/*upload*, Anda dapat menggunakan FTP *client* (*File Transfer Protocol*), atau file manager.

Untuk lebih jelas bagaimana menggunakan File Manager dalam mengunggah file. Bukalah browser dan masukan alamat web berikut: <http://www.idhostinger.com/forum/tutorial/1016-cara-mengupload-file-website-m.html>. Bacalah dan cermati.

c. Buat sebuah basisdata baru melalui menu "Database MySQL". Database host, database name, database user dan database password Anda akan diperlukan pada saat proses instalasi (Step 3).

d. Step 1. Kunjungi alamat website Anda. Centang "I agree to the liscence" dan klik "Continue/Next".

e. Step 2. Pre-Installation. Tahap ini hanya untuk mengecek apakah persyaratan instalasi telah terpenuhi. Silahkan klik "Continue/Next".

f. Step 3. Configuration. Silahkan isi detail basisdata dan *login* admin *website* Anda.

g. Step 4. Instalasi Opencart selesai.

h. Hapus folder "install".

Mengelola aplikasi Opencart

⇒ **Membuat kategori**

Produk-produk yang akan ditampilkan biasanya dikelompokkan dalam suatu katagori. Adapun langkah-langkah dalam membuat katagori yaitu. Pilih menu Katalog >> Kategori >> Klik button masukan.

Isikan pada tab umum.

Nama kategori : bagian ini diisi nama katagori dari produk.

Deskripsi meta : bagian ini diisi deskripsi yang di indeks Google.

Meta keyword : bagian ini diisi kata kunci yang terindeks Google (setiap kata di beri koma).

Deskripsi : bagian ini diisi deskripsi tentang kategori.

Isikan pada tab data:

- Entry_parent : menjadikan sub kategori.
- Kata kunci SEO : kata kunci yang ter-index google (setiap kata di beri koma).
- Entri top : centang untuk menampilkan di menu home.

Setelah ketiga tab pada bagian katagori Anda isi dan rubah sesuai dengan ketentuan selanjutnya pilih/klik simpan.

⇒ **Menambahkan Grup Atribut**

Untuk menambah grup atribut dapat dilakukan dengan cara. Pilih menu Katalog >> atribut >> grups atribut. Kemudian pilih Klik masukan.

Isikan nama group attribut pada kolom yang disediakan, setelah itu pilih tombol simpan.

⇒ **Menambahkan Atribut**

Setelah Anda berhasil menambahkan grup atribut selanjutnya adalah membuat atribut. Adapun langkah-langkahnya yaitu. Pilih >> Katalog >> Atribut >> Atribut. Klik masukan untuk menambah atribut.

⇒ **Menambahkan Produk Pembuat**

Untuk menambahkan Produsen pembuat produk, Anda dapat memilih menu Katalog >> Pabrik Pembuat lalu pilih Masukan. Lengkapi data sesuai dengan format yang telah ada jika telah selesai pilih tombol simpan.

⇒ **Menambahkan Produk**

Untuk menambah produk Anda dapat melakukan dengan memilih menu Katalog >> produk. Isi data produk secara lengkap.

Untuk memasukan gambar klik >>text browse.

Klik >> unggah >> pilih gambar >> setelah ter- upload pilih gambar di daftar >> double klik di gambar terpilih.

Masukan atribut, jika atribut belum ada entri atribut di katalog >> atribut

Masukan pilihan,

Ketik ukuran/warna/pesan kemudian klik button plus jika ingin menambahkan pilihan, masuk di katalog >> pilihan.

Kilk simpan.

⇒ **Mengubah Produk unggulan**

Untuk melakukan perubahan terhadap produk unggulan Anda dapat memilih atau Klik ekstensi >> modul.

Klik edit pada featured. Tuliskan judul produk kemudian di pilih.

⇒ **Konfirmasi Pembayaran**

- 1) Cek konfirmasi pembayaran pembeli di email.
- 2) Masuk ke alamat website Anda www.domainnameAnda/admin(contoh: www.saintfashion.com/admin)
- 3) perhatikan No order dan jumlah yang di transfer.
- 4) Catat detail pembeli di tab Alamat Pengiriman untuk pengiriman barang.
- 5) Daftar dan Detail Barang yang akan di kirim (di contoh ada dua barang yang di beli).
- 6) Beri keterangan untuk barang yang sudah di kirim atau sudah selesai.

4. Upload Website

Dalam melakukan upload website ada beberapa hal yang perlu dipersiapkan dan Anda ketahui, yaitu :

a) Memilih Alamat (Domain)

Domain merupakan semacam identitas server komputer kita dalam jaringan komputer atau internet, Domain sendiri berfungsi untuk mempermudah pengguna internet dalam mengakses server tanpa harus mengingat deretan angka rumit yang biasa disebut dengan **Alamat IP**.

Bentuk umum nama domain :

<http://www.namadomain.tld>
atau
<http://www.subdomain.namadomain.tld/direktori>

Penjelasan bagian-bagian dari domain

- 1) Nama domain merupakan nama yang terdaftar dari *Website*.
- 2) Subdomain. Sebuah domain yang merupakan bagian dari domain yang lebih besar.
- 3) TLD. top-level domain, teratas dalam hirarki nama domain, juga dikenal sebagai domain extension
- 4) Directory. Sebuah folder untuk menyimpan konten

Top Level Domain

Top Level Domain masih dibagi lagi menjadi 2 jenis yaitu : *Generic/Global Top Level Domain (gTLD)* dan *Country Code Top Level Domain (ccTLD)*.

Generic/ Global Top Level Domain merupakan domain yang digunakan untuk mengidentifikasi alamat domain secara global

- .com (berarti Komersial)
- .net (berarti Network atau Jaringan)
- .org (berarti Organisasi)
- .edu (berarti pendidikan/edukasi)
- .gov (berarti pemerintahan)
- .mil (berarti militer)
- .info (berarti informasi)
- dan lain-lain

Country Code Top Level Domain (ccTLD) merupakan domain yang dipakai untuk mengidentifikasi kode negara

- .id (Kode Domain Negara Indonesia)
- .ca (Kode Domain Negara Canada)
- .us (Kode Domain Negara Amerika Serikat)
- .uk (Kode Domain Negara Inggris)

Cara memilih Domain yaitu.

1) Utamakan memilih domain dengan TLD .com

.com adalah yang paling populer di dunia sehingga menjadi pilihan yang paling utama. Tapi kalau udah diambil orang lain, kamu dapat memilih **.net** atau **.org** sebagai alternatif. Tiga TLD yang telah disebutkan tadi merupakan yang paling populer digunakan, namun tetap **.com** yang paling utama. Harga ketiga TLD itu pun rata-rata sama aja

2) Sesuaikan nama domain dengan isi *website*.

Perlu Anda ketahui bahwa nama domain dapat mencerminkan isi dari *website* Anda, contoh : *newfashion.com* atau *fashionlengkap.com*. Dengan demikian, hanya melalui nama saja orang lain akan dengan mudah mengetahui apa isi *website* Anda.

3) Mudah diingat.

Sebuah nama domain yang baik harus mudah diingat, walaupun ada fungsi "*bookmark*" di-*browser*. Namun memiliki nama yang berkesan akan memudahkan orang untuk mengingat kembali *website* Anda.

4) Jangan terlalu panjang.

Panjang suatu domain maksimal dua puluh karakter. Akan lebih baik jika hanya sepuluh. Nama domain yang dianggap bagus terdiri dari satu kata, dua kata cukup bagus sedangkan tiga kata dianggap hal yang umum atau kurang.

b) Memilih *Hosting*.

- 1) Pastikan memilih *hosting* yang sesuai dengan kebutuhan dan jenis *web* Anda. Sebagai gambaran, jika Anda hendak membuat toko *online*, tentunya akan sedikit berbeda ketika Anda membuat *website* profil pribadi, karena toko *online* membutuhkan kapasitas penyimpanan data yang lebih besar untuk menampung gambar-gambar produk yang banyak. Jadi pastikan *website* seperti apa yang ingin Anda buat.
- 2) Pilih *Server Hosting* yang sesuai dengan target pengunjung *website* Anda. (*Server Hosting* USA, SGP, IIX, dan lain-lain).

- **Hosting IIX** = lokasi server di Indonesia
- **Hosting USA** = lokasi server di USA
- **Hosting SG** = lokasi server di Singapore
- **Hosting EU** = lokasi server di Eropa

Jika target pengunjung Anda dari lokal (Indonesia) maka pilihlah *Server Hosting IIX* begitu juga sebaliknya.

- 1) Cari *hosting* yang memiliki fitur lengkap seperti PHP, MySQL, SubDomain, dan lain-lain.
- 2) Pastikan cek kecepatan *hosting* yang akan Anda sewa. Untuk pengecekan kecepatan dapat dilakukan di <http://host-tracker.com>.
- 3) Pastikan Layanan *Hosting* yang Anda pilih memiliki pelayanan yang bagus. Jika memungkinkan yang memiliki pelayanan 24 jam.
- 4) Pastikan kapasitas penyimpana data dan *bandwith* sesuai dengan kebutuhan Anda.
- 5) Cari informasi mengenai penyedia layanan *hosting* yang Anda pilih ke forum-forum atau rekan yang lebih tahu
- 6) *Hosting* merupakan tempat menyimpan file-file penting Anda, maka dari itu pilihlah yang memiliki pelayanan keamanan yang bagus. Kalau perlu ada garansinya.

Jika Saudara sering melihat berbagai paket *hosting*, tentunya akan sering menemui istilah “Unlimited Bandwidth” atau “Unlimited Space”. Jangan terkecoh oleh istilah ini. Karena pada dasarnya semua sumberdata memiliki batasan. Termasuk kapasitas *bandwidth* dan *space hosting*. Jadi yang dimaksud *unlimited* di sini adalah anda berhak menggunakan fasilitas kapasitas penyimpanan atau *bandwidth* secara *unlimited* hingga batas limit sesuai spesifikasi perangkat keras server **dan** sesuai kebijakan masing-masing penyedia hosting.

(sumber : <http://webhostmu.com/tips-memilih-paket-hosting/>)

c) Mengunggah *website* ke Internet.

Langkah terakhir adalah mengunggah atau mengirimkan data *website* ke komputer server. Anda dapat berlangganan kepada jasa penyedia *web hosting*. Provider-provider *web hosting* tersebut biasanya telah menyediakan paket-paket langganan yang sesuai dengan kebutuhan Anda. Anda tinggal pilih salah satu.

d) Memperbaharui secara berkala.

Lakukan perbaikan secara berkala untuk menyempurnakan *web* Anda, tampung semua saran dan kritik para pengunjung untuk mengoreksi atau memberikan ide-ide kreatif.

D. Aktifitas Pembelajaran

1. Carilah beberapa website atau portal yang menyediakan domain dan hosting gratis, amati fitur atau fasilitas yang disediakan, tulislah seperti contoh pada lembar kerja 2.1



Lembar Kerja 2.1

Nama Website	Fitur yang disediakan
https://www.freehosting.com/	<ul style="list-style-type: none">▪ Gratis <i>hosting</i>▪ Tidak ada biaya konfigurasi▪ Gratis pasang iklan▪ Gratis media penyimpanan data▪ Gratis pengiriman data dan <i>bandwidth</i>▪ Gratis domain▪ Gratis cPanel▪ Gratis <i>web tools</i> dan aplikasi <i>Hosting</i>▪ Gratis gambar, album foto, file musik dan video <i>Hosting</i>▪ Gratis surat elektronik▪ Mendukung bahasa pemrograman CGI, PHP5, MySQL, PYTHON, ROR, CRON▪ Gratis <i>Blog</i>, CMS, Galeri, Forum, Social dan <i>Wiki Hosting</i>
<i>dan seterusnya</i>	<i>dan seterusnya</i>

2. Carilah langkah-langkah cara melakukan register domain dan hosting di Internet. Berdasarkan daftar alamat domain dan hosting yang telah Anda miliki, lakukan *register* untuk membuat alamat domain dan hosting, tuliskan langkah-langkah yang Anda lakukan dalam lembar kerja yang telah disediakan.



Lembar Kerja 2.2

Langkah-langkah Register Domain:

Langkah-langkah register hosting

3. Cobalah Anda mempersiapkan produk atau jasa yang akan dijual lengkap dengan spesifikasi produk dan harga atau atribut lain yang dibutuhkan. Lengkapi lembar kerja dibawah ini.



Lembar Kerja 2.3

Nama Produk	Spesifikasi	Informasi Brand
<p>1. FENDI D-Frame Sunglasses</p> 	<p>Kacamata <i>multi-color</i> yang didominasi warna coklat dari FENDI. Bentuk lensa yang kotak akan mempertegas bentuk wajah Anda. Cocok untuk dipakai beraktivitas di luar ruangan.</p> <p>Harga RP 2.130.000 RP 1.704.000</p>	<p>Kacamata <i>multi-color</i> yang didominasi warna coklat dari FENDI. Kacamata dengan <i>frame</i> dan gagang dari <i>acetate</i>. Terdapat logo FENDI dan detil berupa garis emas pada kedua pangkal gagang.</p>

Nama Produk	Spesifikasi	Informasi Brand
2 dan seterusnya		

4. Buatlah website penjualan menggunakan aplikasi eCommerce, Anda dapat menggunakan aplikasi (Opencart, Prestashop, osCommerce atau Magento). Atur mulai dari pengelolaan produk, memberi harga, cara bayar, cara pengiriman, dan yang lainnya, sehingga siapapun pelanggannya mendapat informasi yang diinginkan. Upload website tersebut pada domain dan hosting yang telah Anda persiapkan.



Lembar Kerja 2.4

Setting	Langkah-langkah
Halaman Utama	
Kategori Produk	
Produk	
Harga	
Mata Uang	

Setting	Langkah-langkah
Cara pembayaran	
Pengiriman	
Diskon	
<i>dan seterusnya</i>	<i>dan seterusnya</i>

5. Cobalah Anda cari informasi melalui media Internet, apa bedanya website statis dan website dinamis, jelaskan ! Tulislah jawaban pada lembar kerja Anda.



Lembar Kerja 2.5

Website Statis	Website Dinamis
<i>dan seterusnya</i>	

- Cobalah Anda cari contoh template website sederhana, kemudian lakukan penginstallan, tuliskan langkah-langkah prosedur cara menginstall. Setelah selesai Anda dapat masukkan produk yang sudah Anda miliki sesuai dengan template yang Anda Install.



Lembar Kerja 2.6

Nama Template :

Sumber URL :

Langkah-langkah cara Install Template Website :

.....
.....
.....
.....
.....
.....

- Bagaimana menurut Anda Pemasaran dengan Situs Mobile, spesifikasi seperti apa yang dibutuhkan perangkat Mobile untuk menampilkan website pemasaran !



Lembar Kerja 2.7

Pemasaran pada situs mobile:

.....
.....
.....

Spesifikasi Perangkat Mobile yang dibutuhkan :

.....
.....
.....
.....
.....

8. Rancanglah website mobile, perhatikan etika pembuatan *website mobile* (*design interface* dan *sitemap*). Tuliskan langkah-langkah cara *install* wordpress dan plugins WP Mobile Pack. Presentasikan website Anda pada kegiatan pembelajaran.



Lembar Kerja 2.8

Merancang Website mobile :

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Langkah-langkah Install WP:

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Prosedur Plug In WP:

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

9. Apa yang anda ketahui tentang Blog, Website apa saja yang menyediakan Blog, jelaskan! Buatlah Blog untuk memasarkan produk Anda, kemudian pasang Adsense Anda kedalam Blog.



Lembar Kerja 2.9

Pengertian Blog :

.....
.....
.....
.....
.....

Website Penyedia Blog :

.....
.....
.....
.....

Prosedur Membuat Blog :

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Prosedur Memasang Adsense pada Blog :

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

E. Latihan/Kasus/Tugas

1. Apa yang dimaksud dengan domain dan *hosting*
2. Jelaskan bagian-bagian domain?
3. Bagaimana cara memilih domain?
4. Sebutkan aplikasi *eCommerce* yang Anda ketahui

F. Rangkuman

1. Website merupakan kumpulan halaman yang menampilkan berbagai macam informasi teks, data, gambar diam ataupun bergerak, data animasi, suara, video maupun gabungan dari semuanya, baik itu yang bersifat statis maupun yang dinamis, yang membentuk satu rangkaian informasi yang saling berkaitan antara halaman yang satu dengan halaman lain yang disebut hyperlink, atau website merupakan kumpulan dari berbagai macam halaman situs, yang terangkum didalam sebuah domain atau juga subdomain, yang lebih tepatnya berada di dalam WWW (World Wide Web) yang tentunya terdapat di dalam Internet.
2. Berdasarkan fungsinya jenis-jenis website terdiri dari *website search engine*, *website networking*, website forum, website berita, website blog, website portal, website gallery, *website eCommerce*, *website eLearning* dan website standard.
3. **Domain** merupakan identitas server komputer kita dalam jaringan komputer atau internet, Domain sendiri berfungsi untuk mempermudah pengguna internet dalam mengakses server tanpa harus mengingat deretan angka rumit yang biasa disebut dengan **Alamat IP**.

<http://www.namadomain.tld>
atau
<http://www.subdomain.namadomain.tld/direktory>

4. Cara memilih domain:
 - a. Utamakan memilih domain dengan TLD .com
 - b. Sesuaikan nama domain dengan isi website.
 - c. Mudah diingat
 - d. Jangan terlalu panjang.

5. Cara memilih *Hosting*.

- a. Pastikan memilih *hosting* yang sesuai dengan kebutuhan dan jenis *web* Anda.
- b. Pilih *Server Hosting* yang sesuai dengan target pengunjung *website* Anda. (*Server Hosting* USA, SGP, IIX, dan lain-lain).

- **Hosting IIX** = lokasi server di Indonesia
- **Hosting USA** = lokasi server di USA
- **Hosting SG** = lokasi server di Singapore
- **Hosting EU** = lokasi server di Eropa

- c. Jika target pengunjung Anda dari lokal (Indonesia) maka pilihlah *Server Hosting* IIX begitu juga sebaliknya.
 - d. Cari *hosting* yang memiliki fitur lengkap seperti PHP, MySQL, SubDomain, dan lain-lain.
 - e. Pastikan cek kecepatan *hosting* yang akan Anda sewa. Untuk pengecekan kecepatan dapat dilakukan di <http://host-tracker.com>.
 - f. Pastikan Layanan *Hosting* yang Anda pilih memiliki pelayanan yang bagus. Jika memungkinkan yang memiliki pelayanan 24 jam.
 - g. Pastikan kapasitas penyimpanan data dan *bandwith* sesuai dengan kebutuhan Anda.
 - h. Cari informasi mengenai penyedia layanan *hosting* yang Anda pilih ke forum-forum atau rekan yang lebih tahu
 - i. *Hosting* merupakan tempat menyimpan file-file penting Anda, maka dari itu pilihlah yang memiliki pelayanan keamanan yang bagus. Kalau perlu ada garansinya.
6. E-Commerce adalah penggunaan jaringan komputer untuk meningkatkan kinerja organisasi, meningkatkan profitabilitas, memperoleh pangsa pasar, meningkatkan layanan pelanggan, dan pengiriman produk secara cepat.
7. Aplikasi eCommerce terdiri dari Opencart, Prestashop, OsCommerce, Zencart, Virtuemart, Magento, Cubecart, dan sebagainya.
8. Dalam melakukan upload website ada beberapa hal yang perlu dipersiapkan yaitu :
- a. Memilih Alamat (Domain)
 - b. Memilih Hosting.

- c. Mengunggah website ke Internet.
- d. Memperbaharui secara berkala.

G. Umpan Balik dan Tindak Lanjut

No	Deskripsi / Teks
1	<p>Pilihlah gambar ekspresi wajah yang paling mendekati perasaan Anda setelah mengikuti Kegiatan Pembelajaran 2:</p> 
2	<p>Apa hal paling penting yang Anda telah pelajari pada kegiatan Pembelajaran 2?</p>
3	<p>Apa hal berbeda yang ingin Anda lakukan untuk perbaikan pembelajaran pada kegiatan pembelajaran berikutnya?</p>
<p>Apakah melalui kegiatan Pembelajaran 2 ini Anda cukup mendapatkan informasi mengenai Membangun Website Pemasaran Online ?</p> <p>Jika menurut Anda isi dari kegiatan Pembelajaran 2 ini kurang memberikan informasi, maka Anda dapat mencari tambahan informasi melalui berbagai literatur ataupun sumber-sumber lainnya.</p>	



Kegiatan Pembelajaran 3: Pemasaran *Online* dengan Media Sosial

A. Tujuan

Setelah mempelajari kegiatan pembelajaran 3, peserta mampu menerapkan pemasaran *online* menggunakan media sosial sesuai prosedur dengan benar.

B. Indikator Pencapaian Kompetensi

Setelah mempelajari kegiatan 3 peserta dapat :

1. Memahami konsep media sosial
2. Menerapkan pemasaran online melalui media sosial.

C. Uraian Materi

1. Konsep Media Sosial

Menurut kamus bahasa Indonesia media sosial terdiri dari 2 kata yaitu media dan sosial. media adalah alat, sarana komunikasi, perantara atau penghubung sedangkan sosial artinya berkenaan dengan masyarakat atau suka memperhatikan kepentingan umum(suka menolong, menderma dan sebagainya). Sehingga kita dapat memaknai media sosial adalah alat atau sarana berkomunikasi dan berbagi.

Andreas Kaplan dan Michael Haenlein mendefinisikan media sosial sebagai "sebuah kelompok aplikasi berbasis internet yang dibangun di atas dasar ideologi dan teknologi Web 2.0, dan yang memungkinkan penciptaan dan pertukaran isi dalam media social yang dapat dilakukan oleh para pengguna terdaftar (user-generated content)".

Konsep kerja media sosial yaitu memberikan keleluasaan kepada para penggunanya untuk membuat website mereka sendiri, misalnya; memilih tema. Sebagaimana kita ketahui bahwa media sosial yang telah berkembang pesat dengan munculnya Facebook, Twitter, LinkIn, Pinterest dan Google+. Kini media sosial menjadi alat marketing dan peningkatan merek dagang (branding) yang sangat efektif. Interaksi 2 arah yang hangat dan natural merupakan kelebihan Media Sosial dibandingkan media promosi lainnya.

Namun mengelola Media Sosial membutuhkan waktu, tenaga dan keahlian. Mengelola *fanpage* atau twitter seperti sebuah seni berkomunikasi. Sosial media yang kurang terkini akan menyebabkan kehilangan komunikasi dengan para *Fans/(Follower)*. Sebaliknya aktivitas promosi yang berlebihan dan monoton menyebabkan kebosanan dan bahkan dapat ditinggalkan para Fans/Follower. Banyak perusahaan juga tidak mempunyai cukup waktu atau sumber daya untuk mengelola Media Sosial mereka.

Beberapa contoh media sosial yaitu facebook, tumblr, flickr, myspace, google plus.

Tugas

Lakukanlah eksplorasi website *facebook, google plus, twitter, tumblr dan flickr*

Buatlah bahan presentasi berdasarkan hasil eksplorasi anda yang mencakup fungsi dan fitur yang disediakan media sosial tersebut.

2. Menerapkan pemasaran online menggunakan media sosial

Facebook adalah sebuah platform khusus yang populer digunakan untuk hiburan maupun bisnis Facebook dapat dijadikan sebagai strategi efektif untuk meningkatkan visibilitas bisnis Anda di *web*. Iklan di jaringan sosial telah menjadi lebih mudah dengan menggunakan Facebook.

Anda harus ingat bahwa pemasaran dengan Facebook bukanlah pengganti dari setiap alat pemasaran lain yang telah Anda gunakan sejauh ini. Anda harus selalu menggunakannya bersama dengan alat pemasaran lainnya. Klien potensial Anda sudah menggunakan media sosial. Jika Anda ingin mereka

untuk mengunjungi *website* Anda, beri mereka alasan untuk melakukannya. Buatlah Halaman Bisnis Facebook yang berbicara tentang semua hal-hal besar yang dilakukan perusahaan Anda.

Berikan informasi rinci sebanyak mungkin sehingga pengunjung ke halaman Bisnis Facebook Anda akan memiliki pengetahuan dari apa yang perusahaan Anda tawarkan. Selalu bijaksana untuk menggambarkan bagian-bagian tertentu dari produk Anda dan bagaimana Anda dapat membantu pengunjung halaman bisnis facebook Anda. Dengan menampilkan kualitas gambar yang baik tentang produk yang ditawarkan, hal tersebut akan meningkatkan kepuasan pengunjung Anda dan biarkan mereka memvisualisasikan perusahaan dan layanan yang Anda berikan. Juga sediakan bagi mereka cara untuk menghubungi Anda sehingga mereka dapat belajar tentang penawaran terbaru. Pastikan Anda memiliki pesan yang jelas. Pastikan bahwa informasi tentang Anda ditampilkan se jelas mungkin.

Beberapa hal yang perlu Anda perhatikan :

- a. **Gunakan *tab customized***, ketika Anda membuat halaman bisnis Anda di Facebook, Anda dapat melihat bahwa halaman bisnis dilengkapi dengan sejumlah tab yang dapat disesuaikan. Anda akan menemukan area posting (wall) antara tab di mana Anda dapat menempatkan komentar dan posting. Ada juga tab Info dimana Anda dapat menempatkan informasi umum tentang bisnis Anda. Selain itu Facebook juga memiliki tab selamat datang yang dapat menyertakan link ke segala macam produk serta layanan dan isi dalam jumlah besar. Jadi, Anda dapat menggunakan semua tab ini untuk bisnis Anda.
- b. **Tujuan dari halaman bisnis:** Anda harus selalu memahami persis mengapa Anda membuat halaman bisnis dan tujuan utamanya. Anda harus memiliki pemahaman yang jelas tentang tujuan pemasaran bisnis Anda. Hal ini sangat berguna karena target pasar Anda akan memiliki reaksi yang sangat positif dalam penggunaan Facebook untuk bisnis Anda.
- c. **Mengubah urutan *tab* Facebook:** Anda harus mengatur urutan tab Facebook Anda untuk membuatnya logis dalam pandangan para calon pelanggan. Jika Anda memiliki lebih dari satu halaman bisnis, sangat

penting untuk memiliki urutan tab Facebook yang berbeda untuk halaman yang berbeda.

- d. **Konsistensi dalam *posting* konten:** Anda juga harus menjaga konsistensi dalam posting isi halaman bisnis Anda. Jika Anda membuat halaman dan menampilkan tentang hal yang sama maka halaman tersebut tidak akan menghasilkan apa-apa. Anda harus sering login dan memperhatikan tampilan dan fitur-fitur platform, dan penting untuk diperhatikan bahwa Anda perlu berkomitmen mengenai kehadiran Anda di media sosial ini.
- e. **Tetapkan tujuan yang realistis.** Jangan berharap untuk mendapatkan ribuan penggemar dalam bulan pertama Anda, tetapi berpikirlah realistis dengan puluhan atau ratusan dahulu, yang penting mulai dulu dari yang kecil untuk pencapaian yang besar di masa mendatang. Apabila kemudian Anda mendapatkan hasil diluar ekspektasi Anda, berarti Anda sudah berada di jalur yang tepat.
- f. **Luangkan sedikit waktu:** Cobalah untuk menyisihkan waktu Anda, paling tidak satu jam sehari untuk update posting facebook tentang bisnis Anda dan berkomunikasi langsung dengan pelanggan dan penggemar.
- g. **Pelajari sebanyak yang Anda mampu.** Ambil catatan berdasarkan pengalaman Anda dengan halaman Facebook dan layanan bisnis lainnya, tulislah pertanyaan tentang hal-hal yang Anda tidak mengerti sehingga Anda dapat membuat catatan untuk dapat Anda lihat jika nanti diperlukan. Anda dapat mencari banyak informasi dengan *search engine* google, yahoo atau bing atau dapat juga bertanya pada yang sudah paham tentang facebook *marketing*.
- h. **Mulailah dengan anggaran kecil:** Anda dapat memulai melakukan iklan tes kecil untuk melihat seperti apa hasilnya dengan pengeluaran yang dibayarkan untuk iklannya, efektif atau tidak, dan kemudian Anda dapat meningkatkannya ketika Anda mengetahui mana demografi dan kata-kata kunci yang ingin Anda targetka dan dapat menghasilkan *return of investment* (ROI) yang bagus.
- i. **Buatlah halaman *Fanpage* bukan profil:** Jangan membuat profil baru untuk bisnis Anda, karena itu menyalahi aturan, jadi buatlah halaman fanpage untuk bisnis Anda. Setelah Anda buat fanpage, undanglah semua

teman-teman Anda agar menjadi fans pertama dari halaman facebook Anda.

- j. **Update status dengan yang keren-keren:** *Update*-lah status facebook *fanpage* Anda dengan status keren dan cerdas yang dapat mendorong teman Anda untuk terlibat aktif dengan halaman bisnis Anda. Hal ini akan membuat status facebook Anda banyak yang memberikan respon (like). Sapa Fans Anda: Kirim ucapan terima kasih tepat setelah seseorang mengklik "Like" pada halaman Anda, dan usahakan menanggapi pesan dan postingan di dinding paling lama 24 Jam. Perhatikan baik-baik apa yang dilontarkan atau yang disarankan oleh fans halaman facebook bisnis Anda, dari sana Anda akan membuat fanspage lebih aktif dan berkembang.
- k. **Jangan kirim spam:** Orang-orang telah cukup banyak menerima *spam* di email atau Inbox mereka, dan pastinya akan sangat terganggu jika Anda ikut-ikutan mengirimkan pesan langsung ke inbox/email mereka. Jika ada sesuatu yang mau disampaikan, cukup tuliskan di status Anda.
- l. **Promo kupon diskon:** Berikanlah kupon diskon untuk menarik peminat pembeli Anda, agar mereka berminat untuk membelinya / berlangganan di tempat Anda. Lakukan secara berkala agar pelanggan yang sudah ada tetap loyal dengan bisnis Anda.
- m. **Tawarkan membership:** tawarkan membership atau keanggotaan dengan berbagai macam tawaran menarik jika menjadi anggota dan berlangganan di tempat Anda, yang tidak dapat didapatkan kalau hanya membeli putus saja, hal ini akan mempercepat perkembangan bisnis Anda menjadi lebih besar.

Untuk melakukan pemasaran menggunakan facebook ada beberapa cara diantaranya yaitu.

a. Akun Personal di Facebook

Pada dasarnya, Facebook tidak menyarankan penggunaan akun personal sebagai sarana pemasaran. Oleh sebab itu, Facebook menyediakan halaman Facebook (*fans page*) sebagai sarana melakukan marketing. Hanya saja, akibat adanya sistem *edgerank*, banyak pemasar yang mulai berubah haluan dan fokus pada pemasaran melalui akun personal. Meskipun akun personal

bukanlah sarana yang disarankan oleh Facebook, akun personal tetaplah ampuh bila dipakai untuk berjualan di Facebook.

Bahkan, setiap pelaku Facebook marketing sangat perlu memiliki akun personal. Sebab akun personal ini sangat diperlukan agar bisa mengakses fasilitas promosi lain (seperti halaman Facebook, grup, ataupun program periklanan Facebook Ads).

Inilah langkah-langkah yang perlu Anda lakukan agar bisa melakukan pemasaran di Facebook melalui akun personal.

Buatlah akun personal yang merupakan perwakilan dari brand/toko/usaha online Anda. Ambil contoh, Anda menjual buku. Anda dapat membuat akun Facebook dengan nama "Buku Dewa Arda". Selain itu, pastikan foto profil akun personal Anda juga memakai identitas brand Anda. Anda bisa memakai logo toko online Anda sebagai foto profil akun Facebook. Penggunaan identitas brand semacam ini bertujuan agar akun Facebook Anda lebih mudah dikenali oleh orang-orang.

Setelah membuat akun di Facebook, postinglah beberapa penawaran produk di akun Anda. Setelah Anda memiliki akun Facebook yang menampilkan identitas brand Anda, maka postinglah sejumlah produk di akun Facebook Anda.

Mulailah memperbanyak teman-teman Anda di Facebook. Semakin banyak orang yang terhubung dengan akun Facebook Anda maka akan semakin luas target pasar yang bisa Anda jangkau. Silakan add orang-orang yang merupakan target pasar Anda.

Bangun interaksi dan jadilah aktif di Facebook. Untuk menjadikan semakin banyak orang yang tahu tentang brand Anda, maka bangunlah interaksi dengan teman-teman Facebook Anda. Aktiflah berkomentar di status teman-teman Anda. Intinya, bangun interaksi dengan mereka. Tujuannya supaya akun Facebook dilihat oleh banyak orang. Seiring berjalannya waktu, kelak akan semakin banyak orang yang tahu tentang produk Anda. Dengan demikian, Anda tinggal berupaya agar orang-orang yang tahu itu menjadi pembeli produk Anda.

Membuat akun Facebook

1. Langkah pertama dalam menggunakan Facebook adalah membuat akun Facebook. Buka halaman Facebook, yaitu www.facebook.com. Browser akan menampilkan halaman Facebook seperti gambar 3.1 berikut.



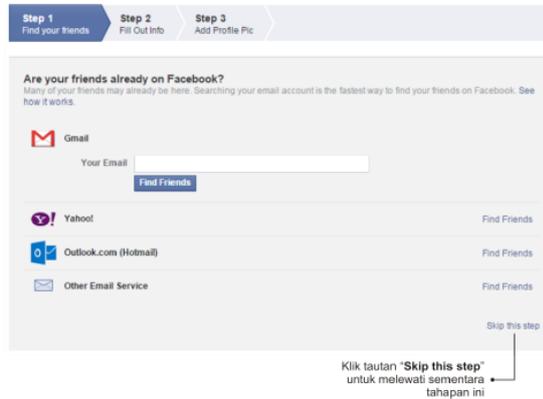
Gambar 3. 1 Halaman Facebook

2. Masukkan beberapa data yang diminta untuk membuat akun Facebook, seperti pada gambar berikut

This image is a close-up of the 'Mendaftar' (Sign Up) form. It features the heading 'Mendaftar' and the sub-heading 'Dengan identitas asli untuk menjalin hubungan yang nyata.' The form contains several input fields: 'Nama depan' (with a red error icon), 'Nama belakang', 'Email atau nomor ponsel', 'Masukkan lagi email atau nomor ponsel', and 'Kata sandi baru'. Below these is the 'Tanggal Lahir' section with dropdown menus for 'Tanggal', 'Bulan', and 'Tahun', and a link 'Mengapa saya harus memberikan tanggal lahir saya?'. There are radio buttons for 'Perempuan' and 'Laki-laki'. At the bottom, there is a green 'Mendaftar' button and a small disclaimer: 'Dengan mengklik Mendaftar, Anda menyetujui Ketentuan kami dan bahwa Anda telah membaca Kebijakan Data kami, termasuk Penggunaan Kuki.'

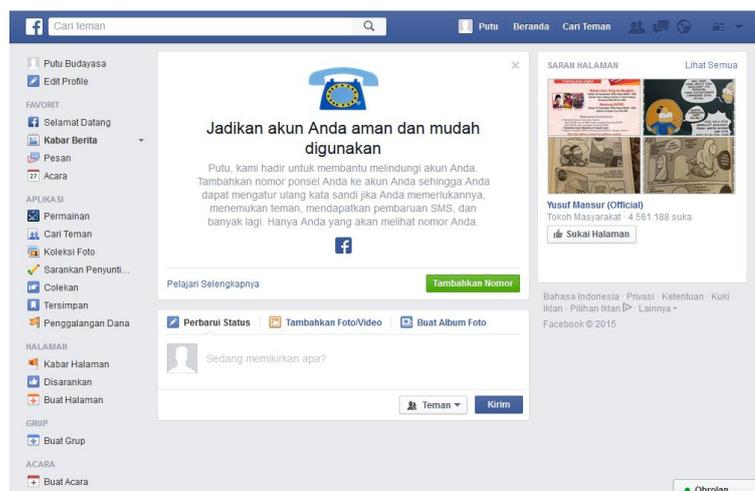
Gambar 3. 2 Halaman Pendaftaran Facebook

3. Klik tombol Mendaftar(Sign Up) untuk membuat akun baru. Kemudian browser akan menampilkan tahap pembuatan akun selanjutnya yang terdiri atas tiga tahapan (step).



Gambar 3.3 Halaman Step 1 mencari teman dalam Facebook

4. Step 1, merupakan tahapan untuk memulai mencari teman di dalam Facebook.
5. Step 2, merupakan tahapan untuk mengisi sebagian identitas tempat, sekolah, dan pekerjaan.
6. Step 3, yaitu tahapan memasukkan foto profil.
7. Setelah Anda melakukan 3 langkah tersebut selanjutnya melakukan konfirmasi pengaktifan akun facebook. Untuk mengaktifkan akun, dapat menggunakan sms atau email. SMS notifikasi akan dikirimkan dan Anda harus memasukan kode yang diberikan dan jika menggunakan email, Anda akan dikirimkan email untuk konfirmasi akun Anda.
8. Jika Anda telah melakukan konfirmasi, maka halaman personal akun facebook Anda akan ditampilkan



Gambar 3.4 Halaman Personal Facebook

9. Langkah selanjutnya Anda tinggal melakukan penambahan foto produk atau membuat status tentang produk atau memposting produk yang Anda ingin tawarkan dan menyebarkan ke rekan/klien Anda.

Tugas :

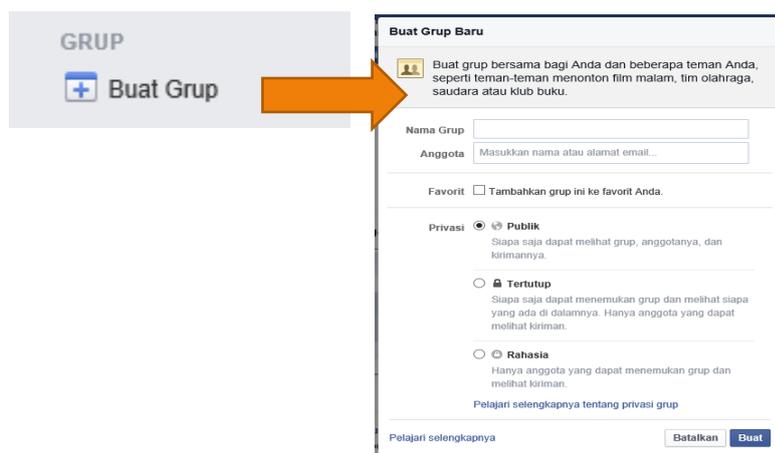
Buatlah iklan pada status Saudara dan sebarkan kepada rekan Saudara sesama peserta diklat dan fasilitator untuk mendapatkan tanggapan

b. Grup di Facebook

Ada dua jenis grup di Facebook. Dua jenis grup tersebut adalah :

- Grup Facebook yang Anda bangun/miliki sendiri.
- Grup Facebook yang dibangun oleh orang lain.

Dari dua jenis grup di atas, grup yang paling nyaman untuk dipakai berjualan adalah grup milik Anda sendiri. Mengapa? Karena Anda merupakan pemilik grup tersebut. Hanya saja, berjualan lewat grup sendiri perlu strategi khusus. bukan hanya sekedar membuat grup, mengundang orang ke grup, lalu menawarkan produk. Di grup Anda harus mengumpulkan klien dan menciptakan interaksi di grup tersebut. Klien dipersilakan bertanya, berkonsultasi, *sharing*, serta tidak lupa bagikan voucher atau hal lain yang bersifat gratis. Setelah terbangun interaksi, barulah lakukan promosi produk.



Gambar 3. 5 Membuat Group Facebook

Tugas

Buatlah sebuah *group* pada *facebook*

Lakukanlah *posting* (buat sebuah iklan atau promosi produk)

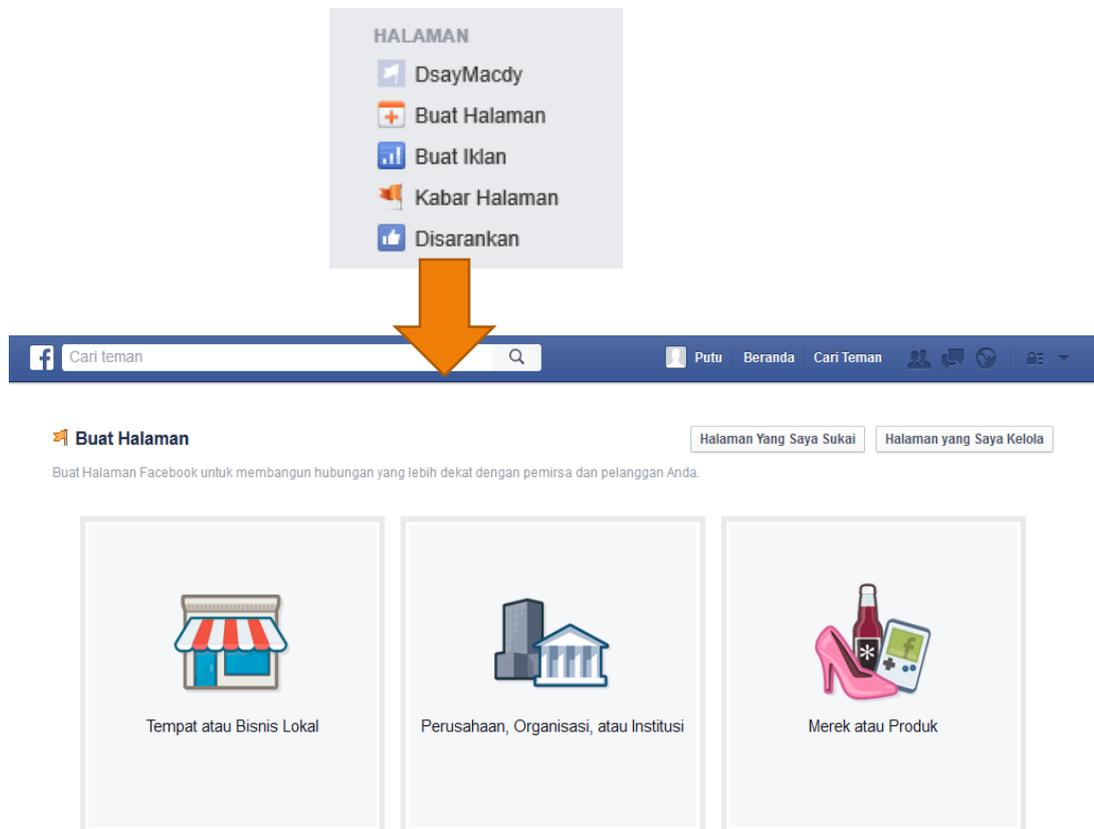
dan *invite* peserta diklat dan fasilitator untuk memberikan tanggapan

c. Halaman Facebook

Halaman Facebook juga sering dipakai sebagai sarana pemasaran di Facebook. Sudah banyak toko online, website, atau brand besar sekalipun yang menggunakan Facebook *page* sebagai sarana marketing mereka.

Berikut cara menjadikan halaman Facebook sebagai *salesman* Anda.

- ⇒ **Buatlah sebuah halaman di Facebook.** Anda boleh pakai nama *brand* Anda sebagai nama halaman Facebook. Kalau tidak pakai nama brand, maka gunakanlah nama yang masih berkaitan dengan produk Anda. Contoh, Anda menjual batik. Anda bisa memakai nama “*Komunitas Pecinta Batik Nusantara*” sebagai nama dari halaman Facebook Anda. Dengan memakai nama tersebut, Anda akan menarik minat orang-orang yang mencintai batik untuk jadi penggemar di halaman Anda.
- ⇒ **Setelah membuat halaman Facebook, isilah halaman Anda dengan konten yang bermanfaat.** Mengelola halaman Facebook tidak melulu tentang menjual, menjual, dan menjual. Ada kegiatan lain yang juga perlu dilakukan seorang pemasar di Facebook. Kegiatan tersebut bisa berupa: mengedukasi *fans*, membangun *brand awareness*, mempublikasikan *event/acara* yang diadakan oleh perusahaan, dan sebagainya.
- ⇒ **Perbanyak jumlah fans di halaman Anda.** Semakin banyak orang yang menjadi *fans* di halaman Anda maka semakin banyak pula orang yang nantinya akan melihat penawaran produk-produk Anda.
- ⇒ **Posting penawaran produk-produk Anda di halaman.** Memposting penawaran produk juga tetap diperlukan. Tujuannya agar *fans* menjadi tertarik membeli produk-produk Anda.



Gambar 3. 6 Halaman posting penawaran produk

d. Facebook Ads (Program Periklanan di Facebook)

Fasilitas promosi lain yang juga sudah disediakan oleh Facebook adalah program periklanan Facebook Ads. Facebook Ads ini bisa kita manfaatkan untuk :

- Mengiklankan website/toko online kita.
- Memublikasikan penawaran produk kita.
- Memublikasikan event yang berkaitan dengan bisnis kita.

Bahkan, dibanding dengan fasilitas promosi lain seperti akun personal atau halaman, Facebook Ads merupakan fasilitas yang paling praktis untuk digunakan. Sebab di Facebook Ads, kita tinggal membuat iklan. Nanti iklan itu akan ditayangkan kepada target pasar yang sudah kita atur. Lebih kerennya, kalau memakai Facebook Ads, dengan modal hanya beberapa dollar Anda bisa menjangkau ribuan orang.



Gambar 3. 7 Halaman membuat iklan di Facebook

D. Aktifitas Pembelajaran

- ⇒ Lakukanlah pemasaran menggunakan media sosial dalam hal ini adalah jejaring sosial google plus dan twiter. Amati dan analisa respon/komentar terhadap aktifitas pemasaran menggunakan media sosial yang Anda lakukan. Buat bahan presentasi dan sampaikan pada fasilitator dan kegiatan pembelajaran.



Lembar Kerja 3.1

Pemasaran menggunakan Media Sosial **Google Plus** :

Produk yang dipasarkan :

.....

Respon/komentar pengunjung/pelanggan :

.....

F. Rangkuman

1. Media Sosial adalah sebuah media *online*, dimana para penggunanya dapat dengan mudah berpartisipasi, berbagi, dan menciptakan isi meliputi blog, jejaring sosial, wiki, forum dan dunia virtual.
2. Beberapa hal yang perlu Anda perhatikan ketika melakukan pemasaran di jejaring sosial Facebook:
 - a. Gunakan tab customized
 - b. Tujuan dari halaman bisnis
 - c. Mengubah urutan tab Facebook
 - d. Konsistensi dalam posting konten
 - e. Tetapkan tujuan yang realistis.
 - f. Luangkan sedikit waktuPelajari sebanyak yang Anda mampu
 - g. Mulailah dengan anggaran kecil
 - h. Buatlah halaman Fanpage bukan profil
 - i. Update status dengan yang keren-keren
 - j. Jangan kirim spam
 - k. Promo kupon diskon
 - l. Tawarkan membership
3. Untuk melakukan pemasaran menggunakan facebook ada beberapa cara diantaranya yaitu.
 - a. Akun Personal di Facebook
 - b. Membuat grup
 - c. Membuat halaman
 - d. Memanfaatkan Facebook Ads

G. Umpan Balik dan Tindak Lanjut

No	Deskripsi / Teks
1	<p>Pilihlah gambar ekspresi wajah yang paling mendekati perasaan Anda setelah mengikuti Kegiatan Pembelajaran 3.</p> <p></p>
2	<p>Apa hal paling penting yang Anda telah pelajari pada kegiatan Pembelajaran 3?</p>
3	<p>Apa hal berbeda yang ingin Anda lakukan untuk perbaikan pembelajaran pada kegiatan pembelajaran berikutnya?</p>

Apakah melalui kegiatan Pembelajaran 3 ini Anda cukup mendapatkan informasi mengenai Pemasaran Online menggunakan Media Sosial?

Jika menurut Anda isi dari kegiatan Pembelajaran 3 ini kurang memberikan informasi, maka Anda dapat mencari tambahan informasi melalui berbagai literatur ataupun sumber-sumber lainnya.



Kegiatan Belajar 4 : Iklan *Online*

A. Tujuan

Setelah mempelajari kegiatan pembelajaran 4, peserta dapat menerapkan Iklan *Online*

B. Indikator

Setelah mempelajari kegiatan 4 peserta dapat :

1. Memahami pengertian Iklan Online
2. Memahami Jenis-Jenis Iklan Online
3. Memahami pengertian Adsense
4. Mendaftar pada Google Adsense
5. Mendaftar Adsense selain Google
6. Mendaftar Adsense pada Blog/Website

C. Uraian Materi

1. Pengertian Adsense

Video Kereta Api Fajar Utama Yogyakarta

AirAsia ke Malaysia www.airasia.com/love
Tanpa Bayar Admin Fee. All In Fare Dan
Rp150,000. Beli Sekarang Juga!

Lowongan Yogyakarta id.jobsDB.com
Lowongan Yogyakarta ada di JobsDB Daftarkan CV
Anda sekarang juga!

Lowongan Kerja lowongan-kerja.telokagung.com
Cek bursa & info kerja terkini di Situs Lowongan
Kerja terpopuler

Info Lowongan Kerja 2011 www.bemijasa.com
Ratusan lowongan Kerja tersedia. Temukan Posisi
impianmu sekarang!

iklan oleh Google

Inilah kereta api Fajar Utama Yogyakarta yang Kang Kombor tumpangi saat bertemu dengan dua gadis Italia yang senyumnya sangat manis itu. Selain iseng jepret-jepret pakai kamera hp, Kang Kombor juga iseng syat-syut keadaan atau peristiwa yang ada di dekat Kang Kombor. Contohnya video gowes dan video burung merak yang mengembangkan ekor.

GlobalAdsense

Home Advertiser Publisher News FAQ Contact Us

**Raih Tambahan Penghasilan Anda
Sekarang Juga !!!**

- ✓ Daftar Gratis
- ✓ Rp. 500 / klik
- ✓ Komisi Langsung Cair

Get Started

Gambar 4. 1 www.ptkai.com dan klik-seru2an.blogspot.com

Amatilah gambar diatas ungkapkan pendapat Saudara, sampaikan dalam kegiatan pembelajaran

AdSense adalah program kerjasama periklanan melalui media Internet yang diselenggarakan oleh Google. Melalui program periklanan AdSense, pemilik *website* web atau blog yang telah mendaftar dan disetujui keanggotaannya diperbolehkan memasang unit iklan yang bentuk dan materinya telah ditentukan oleh Google di halaman web mereka. Pemilik *website* atau blog akan mendapatkan pemasukan berupa pembagian keuntungan dari Google untuk setiap iklan yang diklik oleh pengunjung *website*, yang dikenal sebagai sistem *pay per click* (ppc) atau bayar per klik.

Selain menyediakan iklan-iklan dengan sistem bayar per klik, Google AdSense juga menyediakan AdSense untuk pencarian (*AdSense for Search*) dan iklan arahan (*Referral*). Pada AdSense untuk pencarian, pemilik *website* web dapat memasang kotak pencarian Google di halaman web mereka. Pemilik *website* akan mendapatkan pemasukan dari Google untuk setiap pencarian yang dilakukan pengunjung melalui kotak pencarian tersebut, yang berlanjut dengan klik pada iklan yang disertakan pada hasil pencarian. Pada iklan arahan, pemilik *website* akan menerima pemasukan setelah klik pada iklan berlanjut dengan tindakan tertentu oleh pengunjung yang telah disepakati antara Google dengan pemasang iklan tersebut.

(sumber :<http://id.wikipedia.org/wiki/AdSense>)

2. Cara Mendaftar AdSense

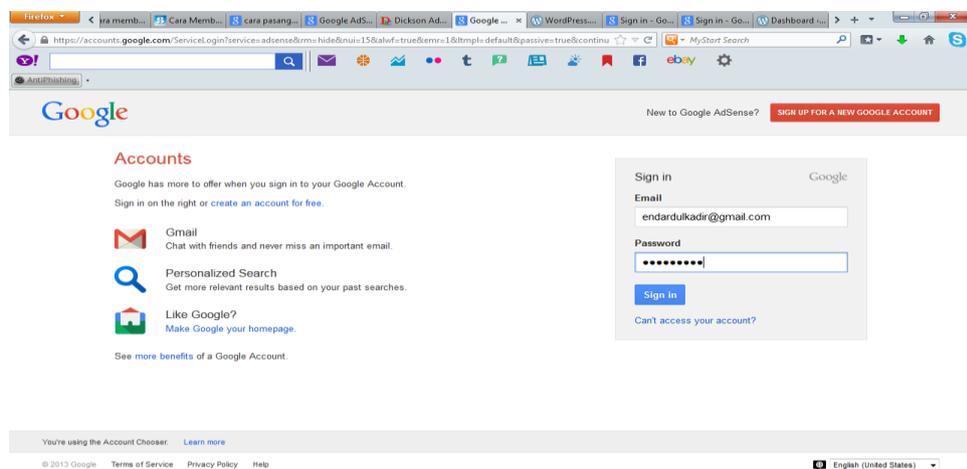
Proses persetujuan AdSense memiliki beberapa tahapan - beberapa dari pihak AdSense dan beberapa dari pihak Anda. Berikut tahapan proses tersebut:

a) Mengirimkan permohonan

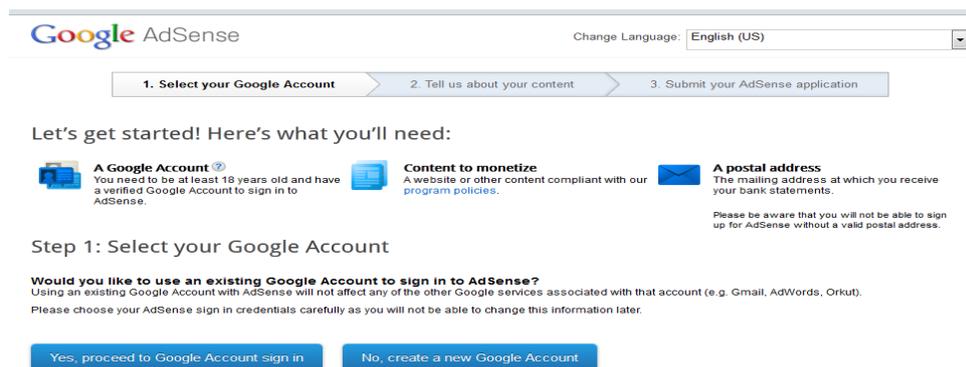
Hal terpenting untuk meraih kesuksesan bersama AdSense adalah memiliki *website* web dengan konten menarik yang memuaskan pengguna Anda - sebelum mengajukan permohonan ke AdSense, periksa apakah *website* Anda memiliki konten yang menarik dan orisinal. Tentu saja, Anda juga perlu pengunjung, atau tidak ada seorang pun yang akan melihat iklan

Anda, jadi pastikan orang-orang telah mengetahui tentang *website* Anda sebelum menempatkan iklan di sana.

Ada beberapa aturan tentang jenis konten apa saja yang dapat diterima yang harus Anda baca. Jika *website* web Anda adalah salah satu dari *website* mitra hostadsense (seperti Blogger, YouTube, atau Hubpages), Anda harus mendaftar melalui akun Anda di sana dengan mengikuti proses permohonan yang berbeda. Langkah-langkah mendaftar google adsense yaitu: bukalah website www.google.com/adsense pilih klik sign up.



Gambar 4. 2 Halaman memilih Google Account



Gambar 4. 3 Halaman Google Account

Klik yes proses *Google account sign in*, akan tampil halaman *Account*. Gunakan alamat email yang Anda miliki, klik *Sign in* maka akan tampil halaman informasi konten web.

Step 2: Tell us about your content

Website information
 In order to use AdSense monetization products on your website, you must have access to edit the source code of the webpages where you'd like the ads to be displayed.

I will show ads on:
Please enter your primary website or URL only (e.g. www.example.com), even if you have multiple websites, domains, and/or mobile webpages.
[I don't have any content to monetize yet.](#)

Content language:
Please specify the primary language of your website.

Google AdSense Terms & Conditions and Program Policies
 All AdSense Publishers must agree to the AdSense Terms & Conditions and the AdSense Program Policies. We have highlighted five main principles for you:

- 1 I will not click on my ads nor encourage others to do so.
- 2 I will not place ads on sites that include adult content, including pornography.
- 3 I will not place ads on sites involved in the distribution of copyrighted materials.
- 4 I do not already have a Google AdSense account. [Click here if you do.](#)
- 5 I will not place ads on sites that include incentives to click on ads.

Gambar 4. 4 Halaman informasi kontak

Klik *countinue* akan tampil halaman isi informasi kontak.

Step 3: Submit your AdSense application

Contact information
 Please fill in the details below carefully as the information will be used to set up your account and send your payments.

Country or territory:

Time zone:

Account type: Individual
 Business

Payee name:
Must match the full name on your bank account. Note that depending on your location, you may not be able to change your payee name later.

Street address:

City/Town:

Province:

Postal code:
For example: 40115

Phone:

How did you get to know AdSense?:

Email preferences: We will send you service announcements that relate to your agreement with Google. Please also send me the following:
 Customized help and performance suggestions, newsletters, Google market research invitations, special offers, and information on other Google products and services which may be of interest to me.
 Choose what emails Google AdSense sends me...

Gambar 4. 5 Form aplikasi google adsense

Klik *submit my application*.

b) Verifikasi Permohonan Anda dari AdSense

Thank you for applying to AdSense!



Your application has been submitted and is being reviewed.

You will receive a message at the email address associated with your application regarding the status of your account within about a week.

If you pass the first review step, you will need to place ad code on a live page on www.endamirmala.com to complete the review process. Ad code can be generated from the My Ads tab when you sign into AdSense.

In the meantime, we recommend that you visit [AdSense Academy](#). Our Learning Center will provide you with all the information you need to know, step-by-step. Test what you've learned at the end of each section!

Our help and educational resources

Help Center

Find answers to your AdSense questions in our comprehensive Help Center. Search or browse our FAQs to find the information you need.

Inside AdSense Blog

Get the latest news and tips from members of the AdSense team. You can use the blog's labels to navigate to posts about specific topics that interest you.

Help Forum

Ask your AdSense questions, learn from other publishers, and discuss your experiences with the program.

Youtube Channel

Watch AdSense demonstrations, video guides, and learn how to earn the most possible with your ads.



Search or browse our [FAQs](#) to find the information you need.

Gambar 4. 6 Halaman konfirmasi permohonan aplikasi sudah dikirim

AdSense memeriksa informasi dalam permohonan Anda (alamat, URL, dan lain-lain). dan mengirimkan email kepada Anda mengenai status permohonan Anda dalam satu hari. Jika permohonan Anda tidak disetujui, Anda akan menerima email yang menjelaskan alasan penolakan dan kemungkinan langkah selanjutnya yang dapat Anda ambil.

c) Tempatkan iklan di *website* Anda

Setelah AdSense memverifikasi informasi Anda, saatnya bagi Anda untuk membuat unit iklan pertama Anda dan menempatkan kode iklan pada URL yang Anda berikan dalam permohonan. Pastikan untuk menempatkan kode iklan pada *website* web yang strategis. Anda hanya akan melihat unit iklan kosong pada *website* hingga Anda melewati tinjauan kedua dan AdSense mengaktifkan sepenuhnya akun AdSense Anda. Anda juga akan melihat warna merah di sepanjang bagian atas akun yang menyatakan bahwa Anda masih dalam peninjauan.

d) Meninjau akun Anda untuk persetujuan

Setelah sistem AdSense mendeteksi bahwa Anda telah menempatkan kode iklan pada halaman aktif, AdSense secara otomatis meneruskan proses peninjauan dan memeriksa apakah *website* Anda mematuhi kebijakan AdSense. Saat AdSense menyelesaikan peninjauan kedua, AdSense mengirimkan email kepada Anda untuk memberitahukan status permohonan Anda. Proses ini dapat berlangsung hingga satu minggu. Jika permohonan Anda tidak disetujui pada tahapan ini, Anda akan menerima email yang menjelaskan alasan penolakan dan kemungkinan langkah selanjutnya yang dapat Anda ambil.

e) Akun di setujui

Akun AdSense Anda kini diaktifkan sepenuhnya. Warna merah di sepanjang bagian atas akun Anda telah hilang dan Anda akan mulai melihat iklan aktif dalam beberapa jam.

3. Menempatkan iklan AdSense di Blog

a) Menempatkan Iklan AdSense pada Wordpress

Setelah diterima oleh Google AdSense sebagai publisher (penerbit) iklan adsensinya. Cara termudah untuk memasang iklan google adsense adalah memasangkannya ke sidebar blog, karena tempatnya sudah tersedia dan tinggal masukkan kode adsense-nya kedalam kotak widget sidebar tersebut sesuai dengan ukurannya.

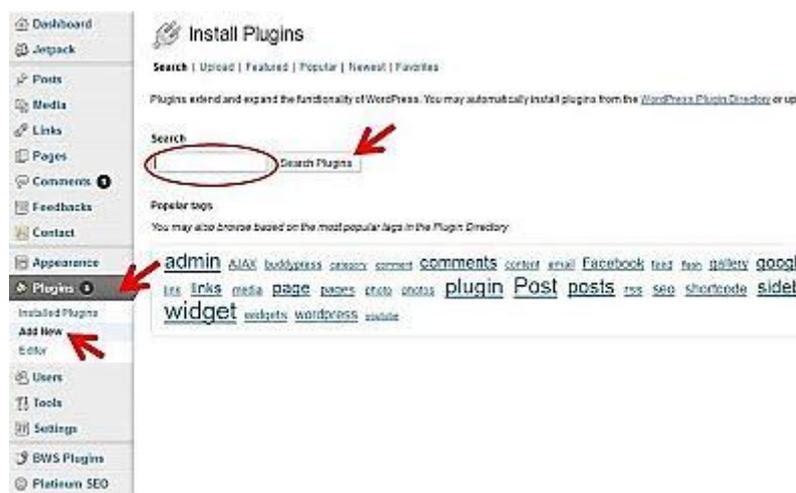
Tetapi lokasi Sidebar terbatas hanya di sidebar baik di kiri, di kanan, di bawah halaman (Footer) saja. Untuk Posisi tertentu, seperti di bawah judul (title), dibawah konten (sebelum kotak komentar) ataupun di atas judul tidak/jarang tersedia oleh Theme Wordpress.

Ada 2 cara untuk memasangnya, yaitu dengan memakai edit html dan melalui Plugin yang sudah tersedia di Wordpress. menggunakan plugin merupakan cara yang termudah dalam pemasangannya.

Plugin Wordpress yang akan kita pakai disini adalah "AdSense Custom Placement"

Cara untuk install Plugin "Adsense Custom Placement" di Wordpress :

1. Masuk ke Dashboard Wordpress Anda.
2. Klik [Plugins]
3. Klik [Add New]
4. Klik "Adsense Customer Placement" di Kotak Search.
5. Klik [Search Plugins]
6. Klik [Install Now]



Gambar 4. 7 Halaman plugins Adsense custom placement

Demikian Plugins "Adsense Custom Placement" sudah ter-install di Wordpress Anda.

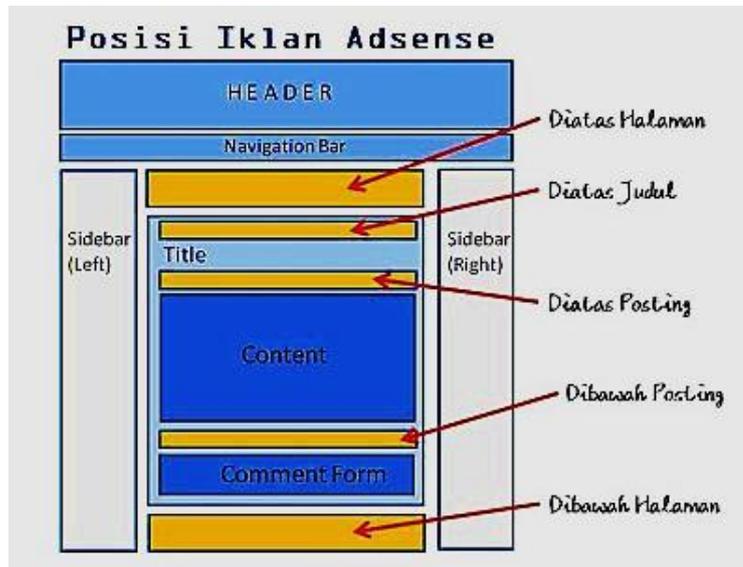
Cara Setting Plugins "Adsense Custom Placement"

1. Klik [Setting] di Dashboard Wordpress
2. Cari dan Klik [[CR] Adsense CP]
3. Copy dan Paste kode adsense Anda ke dalam kotak besar yang telah disediakan

Terdapat beberapa pilihan posisi pemasangan Iklan Adsense Anda, diantaranya :

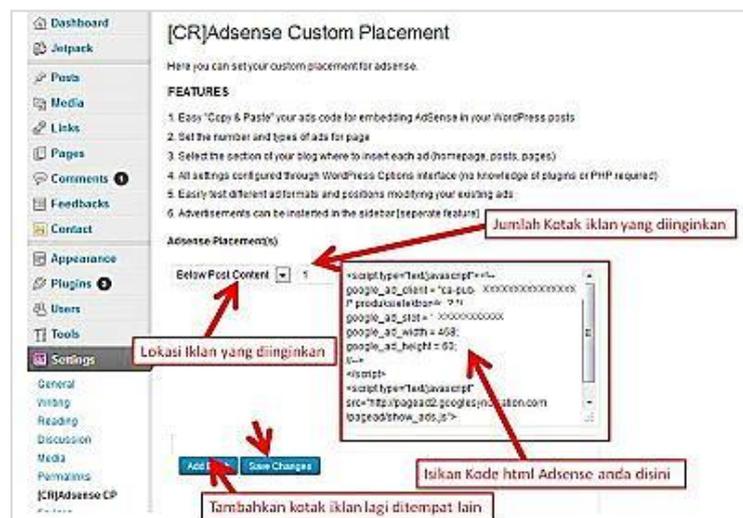
- Above Post Content (diatas isi posting)
- Below Post Content (dibawah isi posting, diatas kotak komentar)

- o Above Page Content (diatas Isi Halaman)Below Page Content (dibawah isi Halaman)
- o Above Post Title (diatas Judul Posting)



Gambar 4. 8 Menentukan posisi iklan adsense

4. Pilih Jumlah Post yang diinginkan (misalnya "1")
5. Jika ingin menambahkan iklan lagi, klik [Add Block] dan lakukan langkah no.3 dan no.4.
6. Klik [Save Changes] jika sudah selesai.



Gambar 4. 9 Menentukan jumlah kotak iklan

Catatan.

Google AdSense hanya mengizinkan 3 iklan dalam 1 halaman. Tetapi Anda dapat menambahkan dengan program Afiliasi yang lain ataupun PPC yang lain selama tidak melanggar TOS (Term of Service) Google AdSense.

(diadaptasi <http://www.dicksonadacara.com/2012/12/cara-memasang-iklan-google-adsense-ke.html>)

b) Cara Memasang Iklan Google AdSense Di Blogger (Blogspot)

⇒ Masuk ke website Google AdSense <https://www.google.com/adsense/> dan Login menggunakan akun Google AdSense Anda. Apabila belum mempunyai Akun Google AdSense cek postingan saya sebelumnya atau Klik Disini.

⇒ Pilih iklan saya, Kemudian klik unit iklan baru.

Lalu isi data datanya sebagai berikut:

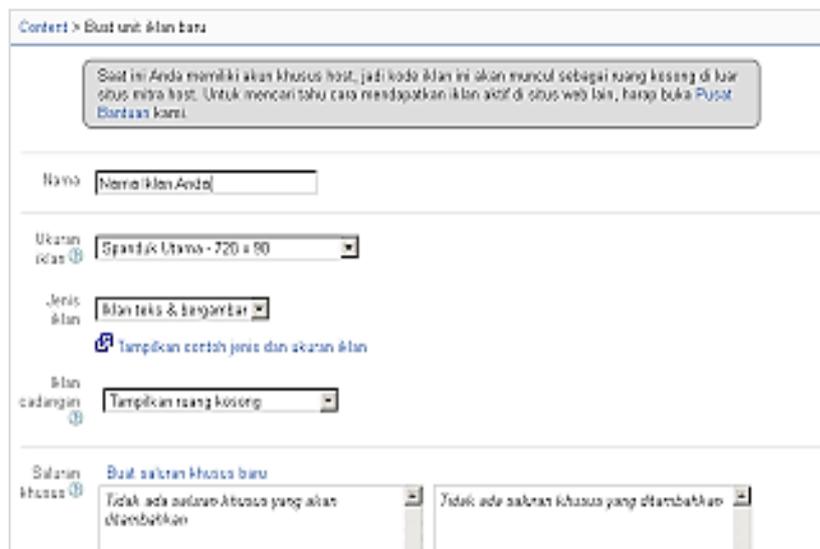
Nama : (Isi Nama Iklan Anda).

Ukuran iklan : (Sesuaikan dengan selera Anda).

Jenis iklan : (Tinggal dipilih mau iklan bergambar, teks, atau iklan teks & bergambar).

Saluran khusus : (Di kosongkan saja).

Gaya iklan : (Hanya iklan AdWords).



Gambar 4. 10 Memasukkan iklan adsense pada blogspot

- ⇒ Setelah semua data terisi, kemudian klik **Simpan dan dapatkan kode**.
- ⇒ Copy semua kodenya.



Gambar 4. 11 Memasukkan kode iklan adsense

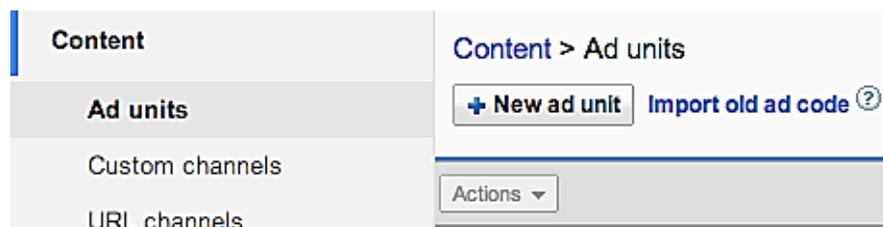
- ⇒ Masuk Ke Blogger, Lalu pilih Tata Letak.
- ⇒ Klik Tambahkan Gadget, Kemudian pilih HTML/JavaScript.
- ⇒ Masukan/Paste kode Google AdSense yang barusan Anda Copy.
- ⇒ Klik Simpan.

(diadaptasi dari <http://posoke.blogspot.com/2013/09/cara-memasang-iklan-google-adsense-di.html>)

c) Membuat unit iklan AdSense

Untuk membuat unit iklan AdSense baru yang dapat Anda kelola di akun Anda, ikuti petunjuk berikut.

1. Masuk ke akun Anda di <http://www.google.com/adsense>.
2. Kunjungi tab **Iklan saya**.
3. Dari bilah samping, pilih produk. Jika Anda hanya ingin menampilkan iklan pada *website* web Anda, pilih "Konten".
4. Klik + Unit iklan baru.



Gambar 4. 12 Memasukkan kode iklan adsense

5. Beri nama dan sesuaikan unit iklan Anda.
 6. Klik **Simpan dan dapatkan kode**.
 7. Pilih jenis kode yang akan digunakan:
 - Untuk menggunakan kode iklan asinkron, biarkan jenis kode ditetapkan ke "Asinkron" di menu tarik-turun **Jenis kode**.
 - Jika Anda ingin menggunakan kode iklan AdSense yang ada, pilih "Sinkron" dari menu tarik-turun **Jenis kode**.
- Jika Anda memilih untuk membuat unit iklan responsif, Anda tidak akan melihat menu tarik-turun **Jenis kode** di kotak "Kode iklan". Unit iklan responsif hanya menggunakan kode iklan asinkron.
8. Salin dan tempelkan kode iklan ke kode sumber HTML laman Anda, tempat iklan ingin ditampilkan. Jika Anda tidak mengetahui caranya, Anda dapat meninjau Panduan Penerapan Kode kami.

Setelah *website* Anda disimpan, iklan akan tampil dalam beberapa saat. Jika nanti Anda ingin mengubah setelan unit iklan ini, Anda dapat mengeditnya dari daftar iklan konten di bawah tab **Iklan saya**.

(sumber : <https://support.google.com/adsense/answer/179887?hl=id>)

3. Cara Mencairkan Dollar Google AdSense

Jika Anda sudah bergelut dengan dunia AdSense Google dan sudah mendapatkan dollar lebih dari 100\$ maka akan butuh cara mencairkan dollar Google AdSense dengan Western Union.

Mengapa lewat Western Union? Karena cara ini adalah cara mudah dan tidak banyak potongan jika dibanding dengan mencairkan Earning dollar google adsense melalui Cek yang harus menunggu berminggu-minggu dan juga cara mencairkan cek google adsense di bank dengan banyak potongan. Berikut langkah-langkah cara mudah mencairkan earning Google AdSense dengan Western Union:

Ubah dahulu metode pembayaran Anda dengan metode pembayaran menggunakan Western Union, untuk caranya pilih tab 'Akunku' dan pilih 'Pengaturan Akun' dan pilih tulisan 'Edit' pada 'Rincian Pembayaran'

Laporan | **Konfigurasi AdSense** | **Akunku** | Sumber Daya

Informasi Masuk Log [\[edit di Akun Google\]](#)

Alamat email:
Sandi:

Preferensi Bahasa dan Kontak [\[edit\]](#)

Bahasa tampilan: Indonesia
Preferensi email:

- Kami akan mengirimkan Anda pengumuman seputar layanan yang berhubungan dengan kesepakatan yang Anda setujui bersama Google.
- [Kategori pemberitahuan lainnya](#)

Informasi Penerima Bayaran [\[edit\]](#)

Kontak: **Endar Dulkadir**

Telepon:
Fax:
Saat terbaik untuk menelepon: kapanpun

Rincian Pembayaran [\[edit\]](#)

Jenis Pembayaran: Western Union Quick Cash
Nama Penerima Pembayaran: Endar Dulkadir

Gambar 4. 13 Halaman edit cara pembayaran

- Selanjutnya, akan keluar jendela pilihlah 'Konfigurasi Western Union Quick Cash' lalu pilih tombol 'Lanjut' dan simpan pengaturan setelahnya.

Laporan | Konfigurasi AdSense | **Akunku** | Sumber Daya

[Pengaturan Akun](#) | [Akses Account](#) | [Riwayat Pembayaran](#) | [Informasi Pajak](#)

Pilih Bentuk Pembayaran

Perlu diketahui bahwa perubahan dalam formulir pembayaran harus dilakukan sebelum tanggal 15 agar berlaku pada siklus pembayaran bulan tersebut.

Western Union Quick Cash [pelajari selengkapnya](#)

Konfigurasi Western Union Quick Cash *

* Pembayaran Western Union Quick Cash akan tersedia untuk pengambilan sehari setelah tanggal pembayaran.

Opsi Cek

Periksa - Pengiriman Standar *

Periksa - Pengiriman Ekspres Aman (Biaya Pemrosesan US\$24,00) [pelajari selengkapnya](#) **

* Cek Pengiriman Standar dikirim melalui pos biasa dan akan diterima dalam waktu 2-3 minggu setelah tanggal pengiriman.
** Cek Pengiriman Cepat Aman dikirim melalui kurir dan akan diterima dalam waktu 1 minggu.

Lanjut >> | **Batalkan**

Gambar 4. 14 Halaman pilih bentuk pembayaran

- 2) Jika sudah melakukan setting pembayaran earning google adsense melalui Western Union, maka kembali ke Dashboard Adsense Anda dan pilih tab 'Akunku' kemudian pilih tulisan 'Riwayat Pembayaran'.

Riwayat Pembayaran

Cara kerja pembayaran
Pembayaran AdSense dilakukan menurut jadwal bulanan. Jika saldo account Anda mencapai US\$100,00 pada bulan apapun, kami akan mengirimkan pembayaran sebelum akhir bulan berikutnya, jika tidak terdapat penangguhan pada account Anda. Misalnya, jika saldo account Anda mencapai batas pembayaran pada bulan November, maka kami akan mengirimkan pembayaran pada akhir bulan Desember. [Selengkapnya...](#)

Penghasilan dan Pembayaran Akhir

Lihat: 3 bulan terakhir - [CSV](#)

Bulan	Tanggal	Keterangan	Penghasilan kredit	Pembayaran/debet
		Penghasilan dari bulan sebelumnya	US\$98,07	
2013 Maret	Mar 31	Penghasilan (Mar 1 - Mar 31) - rincian	US\$1,54	
		Saldo pada akhir bulan Maret		
2013 April	Apr 30	Penghasilan (Apr 1 - Apr 30) - rincian	US\$2,69	
		Saldo pada akhir bulan April		
2013 Mei	Mei 31	Penghasilan (Mei 1 - Mei 31) - rincian	US\$1,81	
		Saldo pada akhir bulan Mei		
2013 Juni	Jun 25	Pembayaran dikirimkan - rincian		-US\$100,90
		Juni dan penghasilan akan dituntun pada tanggal 30 Juli 10th		

Gambar 4. 15 Halaman riwayat pembayaran

- 3) Jika jumlah earning sudah mencapai limit pembayaran yaitu lebih dari atau sama dengan 100 dollar, maka akan muncul riwayat pembayaran
- 4) Setelah pilih link Rincian, maka setelah kurang lebih 3 minggu setelah Anda merubah cara pembayaran menjadi pembayaran earning google adsense melalui Western Union maka akan menghasilkan 10 digit yang disebut MTCN (Money Transfer Control Number).

[Pengaturan Akun](#) | [Akses Account](#) | [Riwayat Pembayaran](#) | [Informasi Pajak](#)

[Riwayat Pembayaran](#) > 2010 Jun 25 Rincian Pembayaran

Jenis Pembayaran	Western Union Quick Cash
Tanggal Pembayaran	2013 Jun 25
MTCN (Money Transfer Control Number)	<input type="text"/>
Jumlah dalam Mata Uang Pembayaran	USD US\$100,90

Pembayaran Anda dapat diambil sehari setelah tanggal pembayaran di atas
Saat mengambil pembayaran di agen Western Union setempat, ingatlah untuk membawa data berikut:

- Jumlah pembayaran
- Nomor Kendali Transfer Uang (MTCN) pembayaran
- Tanda pengenalan resmi (Paspor, SIM, KTP, dll.)
- Informasi pengirim:
Google Inc.
1600 Amphitheatre Parkway
Mountain View CA 94043
USA

[Laporan Penghasilan](#)

Gambar 4. 16 Halaman rincian pembayaran

Google AdSense		Laporan Penghasilan	
Pembayaran Dari: Google Inc. 1600 Amphitheatre Parkway Mountain View CA 94043 USA		ID Pelanggan: <input type="text"/> Nomor Pembayaran <input type="text"/> Tanggal Pembayaran 2013 Jun 25 Jenis Pembayaran: Western Union Quick Cash	
Pembayaran Kepada: Endar Dulkadir <input type="text"/>			
Uraian			
Pembayaran dalam Mata Uang Pembayaran		USD	US\$100,90
	Total:	USD	US\$100,90

Gambar 4. 17 Halaman laporan penghasilan

Cara mencairkan pembayaran google adsense di western union :

Setelah Anda sudah mengetahui 10 digit nomor rahasia (MTCN), dan sudah mengetahui jumlah penghasilan Anda, kini saatnya Anda datang ketempat pengambilan uang yang berlogo 'Western Union'. Saya kira sudah tidak asing dan tidak sulit lagi untuk menemukan logo WU, bisa di kantor POS, Pegadaian, Bank, Indomart dan tempat-tempat yang melayani Quick Cash Western Union. Setelah Anda menemukan gerai Western Union yang kira-kira Anda sudah yakin, kini tinggal menyerahkan pada teller:

- Foto Kopi Identitas (KTP , SIM atau lainnya)
- Materai 6000
- MTCN (Money Transfer Control Number)

Setelah itu, nanti Anda akan diberi lembaran 'Penerimaan Uang' dan isilah sesuai yang diminta, jika ada kesulitan Anda boleh bertanya dengan teller.

4. Optimalisasi Interface Adsense

Adsense telah menambahkan fitur baru dan menjadikan fitur yang ada lebih mudah digunakan sehingga Anda dapat memaksimalkan penggunaan adsense, diantaranya:

- **Laporan kinerja menyeluruh:** Lihat statistik harian dalam format grafik, dan peroleh wawasan tentang kinerja menggunakan metrik baru yang

memberikan detail tentang jumlah penghasilan Anda dari berbagai jenis iklan, ukuran iklan, jenis penargetan, dan lain-lain.

- **Pemeliharaan akun lebih cepat:** AdSense telah menyederhanakan proses untuk beberapa tugas umum guna membantu penyelesaian Anda dengan cepat. Jika Anda memperbarui informasi kontak atau mengedit beberapa unit iklan bersamaan, Anda akan mendapati bahwa tugas jenis ini memerlukan klik dan navigasi akun lebih sedikit daripada sebelumnya.
- **Link bantuan yang menonjol:** Kini ada konten bantuan yang tersedia di setiap halaman, supaya Anda dapat menemukan jawaban terhadap pertanyaan dengan cepat sambil bernavigasi melalui akun.
- **Akses lebih mudah pada sumber daya daring:** Kunjungi halaman sumber daya yang dirancang ulang, di situ Anda dapat menemukan konten terbaru dari blog tentang seluk beluk AdSense, fasilitas YouTube, dan akun Twitter AdSense, semua dalam akun milik Anda.
- **Fitur yang telah berganti nama:** AdSense telah memperbarui nama beberapa fitur di akun, sebagai upaya untuk menguraikan tujuan mereka dengan lebih jelas. Sementara AdSense berharap nama baru lebih intuitif, jika Anda belum mengerti apa yang mereka lakukan, Anda dapat mengklik link bantuan di halaman sisi sebelahnya.

5. Beberapa hal yang belum berubah di AdSense.

Dengan semua penyempurnaan pada AdSense, Anda mungkin ingin tahu apakah semuanya dalam program berbeda. Beberapa hal tetap AdSense pertahankan:

- Pembayaran: Metode dan jadwal pembayaran belum berubah.
- Kode iklan: Anda tidak perlu memperbarui kode di halaman, dan proses penambahan kode pada *website* tetap sama.
- Penargetan iklan: Iklan akan tetap dicocokkan dengan halaman seperti sebelumnya.

D. Aktifitas Pembelajaran

1. Carilah definisi mengenai: 1) iklan; 2) *online*; dan 3) iklan *online* menurut pendapat para ahli lalu buatlah kesimpulan. Anda dapat menggunakan media internet/perpustakaan sekolah. Tulis pada kertas hasilnya, lihat Lembar Kerja 4.1 dan ungkapkan kesimpulan anda dalam pembelajaran



Lembar Kerja 4.1

Pengertian iklan

Sumber :

.....
.....
.....

Pengertian *Online*

Sumber :

.....
.....
.....

Pengertian Iklan *Online*

Sumber :

.....
.....
.....

Kesimpulan :

.....
.....
.....
.....
.....

2. Cobalah Anda mengirim permohonan ke Google AdSense untuk mendaftarkan iklan Anda, tuliskan langkah-langkahnya, gunakan *website* yang telah Anda buat. Tulis pada Lembar Kerja 4-2
3. Adakah penyedia layanan adsense lain selain Google, sebutkan! Jika ada cobalah Anda mengirimkan permohonan pendaftaran, tuliskan langkah-langkahnya! Tulis pada Lembar Kerja 4-3



Lembar Kerja 4.2

Langkah-langkah pengiriman permohonan pendaftaran iklan pada Google adsense :

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....



Lembar Kerja 4.3

1. Penyedia layanan adsense selain Google :

.....
.....
.....
.....
.....
.....

2. Nama penyedia layanan adsense :

.....

Langkah-langkah mengirimkan permohonan adsense :

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

- Pasanglah iklan adsense pada Blog Anda, aturlah letak iklan pada tempat strategis di Blog Anda, tuliskan langkah-langkahnya.



Lembar Kerja 4.4

Langkah-langkah memasang iklan adsense di Blog :

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

- Cobalah Anda Identifikasi jenis-jenis Iklan Online melalui media internet, berikan penjelasan! Tulis pada Lembar Kerja 4-5



Lembar Kerja 4.5

Jenis-jenis Iklan Online:

Jenis Iklan Online	Keterangan

E. Latihan/Kasus/Tugas

1. Apa yang dimaksud dengan Adsense
2. Bagaimana cara mendapat persetujuan dari goolge adsense

F. Rangkuman

1. AdSense adalah program kerjasama periklanan melalui media Internet yang diselenggarakan oleh Google. Melalui program periklanan AdSense, pemilik website web atau blog yang telah mendaftar dan disetujui keanggotaannya diperbolehkan memasang unit iklan yang bentuk dan materinya telah ditentukan oleh Google di halaman web mereka. Pemilik website web atau blog akan mendapatkan pemasukan berupa pembagian keuntungan dari Google untuk setiap iklan yang diklik oleh pengunjung website, yang dikenal sebagai sistem pay per click (ppc) atau bayar per klik.
2. Selain menyediakan iklan-iklan dengan sistem bayar per klik, Google AdSense juga menyediakan AdSense untuk pencarian (*AdSense for Search*) dan iklan arahan (*Referral*).
3. Cara mendaftar Adsense : Mengirimkan permohonan, Verifikasi Permohonan Anda dari Adsense, Tempatkan iklan di website anda, Meninjau akun anda untuk persetujuan, Akun di setujui.
4. Menempatkan iklan di Blog terdapat pada lokasi Sidebar yaitu di sidebar baik di kiri, di kanan, dan di bawah halaman (*Footer*).
5. Ada 2 cara untuk memasangnya, yaitu dengan memakai edit html dan melalui *Plugin*
6. Google Adsense hanya mengizinkan 3 iklan dalam 1 halaman, tetapi Anda dapat menambahkan dengan program Afiliasi yang lain ataupun PPC yang lain selama tidak melanggar TOS (*Term of Service*) Google Adsense
7. Cara mencairkan dollar Google Adsense dengan menggunakan *Western Union* karena cara ini adalah cara mudah dan tidak banyak potongan.

G. Umpan Balik dan Tindak Lanjut

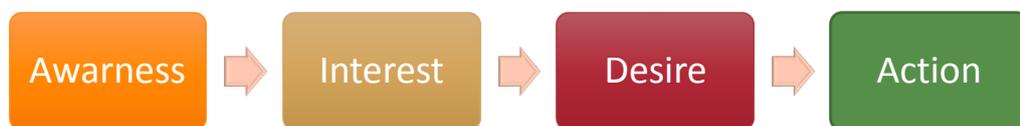
No	Deskripsi / Teks
1	<p>Pilihlah gambar ekspresi wajah yang paling mendekati perasaan Anda setelah mengikuti Kegiatan Pembelajaran 4:</p> <p data-bbox="475 577 1257 689"></p>
2	<p>Apa hal paling penting yang Anda telah pelajari pada kegiatan Pembelajaran 4?</p>
3	<p>Apa hal berbeda yang ingin Anda lakukan untuk perbaikan pembelajaran pada kegiatan pembelajaran berikutnya?</p>
<p>Apakah melalui kegiatan Pembelajaran 4 ini Anda cukup mendapatkan informasi mengenai Pendaftaran Iklan Online pada AdSense ?</p> <p>Jika menurut Anda isi dari kegiatan Pembelajaran 4 ini kurang memberikan informasi, maka Anda dapat mencari tambahan informasi melalui berbagai literatur ataupun sumber-sumber lainnya.</p>	



Kunci Jawaban Latihan/Kasus/Tugas

Kegiatan Pembelajaran 1

1. Pemasaran online adalah E-Marketing adalah sisi pemasaran dari E-Commerce, yang merupakan kerja dari perusahaan untuk mengkomunikasikan sesuatu, mempromosikan, dan menjual barang dan jasa melalui internet.
2. Manfaat pemasaran online :
 - a) Melakukan perubahan dengan cepat.
 - b) Menentukan sasaran demografis tertentu.
 - c) Banyak media pilihan.
 - d) Penghubung yang efektif antara pemasar dengan konsumen.
 - e) Kemampuan Konversi Instan.
3. Content marketing terdiri dari : artikel, *blog*, *how-to*, *e-book*, presentasi, gambar, video, dan audio
4. SEM digunakan mencari informasi bisnis, produk atau jasa sebelum memutuskan membeli sesuatu
5. *Online advertising* adalah metode periklanan dengan menggunakan internet dan *World Wide Web* dengan tujuan menyampaikan pesan pemasaran (promosi) untuk menarik pelanggan. Iklan umumnya memiliki 2 tujuan yaitu **Branding** dan **Sales**, atau sekaligus kedua-duanya.
6. Cara kerja pemasaran online



7. Strategi menarik pelanggan:
 - a) Penawaran harga yang bersaing
 - b) Penawaran produk unik
 - c) Promosi melalui berbagai media
 - d) Pemeliharaan hubungan baik

- e) Membuat konten yang menarik
 - f) Membina hubungan baik dengan pelanggan melalui berbagai media
8. *Copywriting* : kata-kata pemasaran

Kegiatan Pembelajaran 2

1. **Domain** merupakan identitas server komputer kita dalam jaringan komputer atau internet, Domain sendiri berfungsi untuk mempermudah pengguna internet dalam mengakses server tanpa harus mengingat deretan angka rumit yang biasa disebut dengan **Alamat IP**

Hosting adalah suatu space atau tempat pada suatu server di internet yang di gunakan untuk menyimpan data-data situs, baik situs perusahaan, situs pribadi, situs blog, dan lain sebagainya sehingga dapat diakses oleh siapapun.

2.

<http://www.namadomain.tld>
 atau
<http://www.subdomain.namadomain.tld/direktory>

Keterangan :

- a) Nama domain merupakan nama yang terdaftar dari *Website*.
 - b) Subdomain. Sebuah domain yang merupakan bagian dari domain yang lebih besar.
 - c) TLD. top-level domain, teratas dalam hirarki nama domain, juga dikenal sebagai domain extension
 - d) Directory. Sebuah folder untuk menyimpan konten
3. Cara memilih domain:
- a) Utamakan memilih domain dengan TLD .com
 - b) Sesuaikan nama domain dengan isi *website*.
 - c) Mudah diingat
 - d) Jangan terlalu panjang.
4. Aplikasi eCommerce terdiri dari : Magento, Opencart, Prestashop, Zencart, Cubecart, Virtuemart, OsCommerce dan lain sebagainya
5. Jenis-jenis website menurut fungsinya terdiri dari :
- a) **Website Search Engine**
 - b) **Website Networking**

- c) **Website Forum**
- d) **Website Berita**
- e) **Website Blog**
- f) **Website Portal**
- g) **Website Gallery**
- h) **Website eCommerce**
- i) **Website eLearning**
- j) **Website Standar**

Kegiatan Pembelajaran 3

1. Kategori Website:

Alamat Website	Kategori		
	Website	Media Sosial	Sosial Network
http://facebook.com	✓	✓	✓
http://pinterest.com	✓	✓	✓
http://twitter.com	✓	✓	✓
http://plus.google.com	✓	x	✓
http://linkedin.com	✓	x	✓

2. Andreas Kaplan dan Michael Haenlein mendefinisikan sosial media sebagai "sebuah kelompok aplikasi berbasis internet yang dibangun di atas dasar ideologi dan teknologi *Web 2.0* , dan yang memungkinkan penciptaan dan pertukaran isi dalam media social yang dapat dilakukan oleh para pengguna terdaftar (*user-generated content*)".
3. Bergabung ke banyak media sosial yang potensial, bersikap dan berkomunikasi baik, menjalin banyak persahabatan, menawarkan produk yang dibutuhkan para follower (pengikut), memberikan informasi produk yang jelas dan apa adanya.

4. Media sosial yang layak dijadikan media pemasaran, adalah kelompok media sosial yang banyak anggotanya, serta tiap anggotanya tergolong calon pelanggan potensial

Kegiatan Pembelajaran 4

1. AdSense adalah program kerjasama periklanan melalui media Internet yang diselenggarakan oleh Google. Melalui program periklanan AdSense, pemilik *website* web atau blog yang telah mendaftar dan disetujui keanggotaannya diperbolehkan memasang unit iklan yang bentuk dan materinya telah ditentukan oleh Google di halaman web mereka. Pemilik *website* web atau blog akan mendapatkan pemasukan berupa pembagian keuntungan dari Google untuk setiap iklan yang diklik oleh pengunjung *website*, yang dikenal sebagai sistem pay per click (ppc) atau bayar per klik.
2. Cara mendaftar AdSense : Mengirimkan permohonan, Verifikasi Permohonan Anda dari AdSense, Tempatkan iklan di *website* Anda, Meninjau akun Anda untuk persetujuan, Akun di setujui.



Evaluasi

1. Proses berbisnis menggunakan teknologi elektronik yang menghubungkan perusahaan dengan konsumen adalah pengertian ecommerce menurut
 - a. Hidayat, 2005
 - b. Munawar, 2009
 - c. Jony Wong, 2010
 - d. Vermaat, 2007

2. Menargetkan area tertentu seperti halnya jenis kelamin, usia, dan lokasi serta tingkat pendapatan dan tingkat pendidikan merupakan sasaran pemasaran dari sisi
 - a. Demografis
 - b. Wilayah
 - c. Geografis

3. StrategisKemampuan untuk mengubah pelanggan secara cepat dalam memasarkan secara *online*, kita tidak hanya menjaring informasi pelanggan potensial, dengan melakukan beberapa klik *mouse* disebut kemampuan
 - a. Penjualan langsung
 - b. Konversi Instan
 - c. Konversi Geografis

4. Konversi StrategiSalah satu keuntungan pemasaran *online* adalah dapat menawarkan produk pada komunitas tertentu, dalam hal ini adalah
 - a. Mudah memilih target pasar
 - b. Mudah memilih pembeli
 - c. Menawarkan ke pelanggan
 - d. Menawarkan ke pasar

5. Mencari produk dengan cepat dalam komponen *marketing online* adalah ...
 - a. *Search engine labeling*
 - b. *Marketing engine*
 - c. *Marketing display*
 - d. *Search engine*

6. Yang merupakan media PR *online*, adalah
 - a. Millis, Newsletter *Online*
 - b. Sosial Media *Online*, *Blog*
 - c. a dan b benar
 - d. a dan b salah

7. Opini yang diberikan oleh seseorang terhadap sesuatu produk dari sudut pandangnyanya masing-masing dengan tujuan mempengaruhi orang lain, disebut
 - a. Testimoni
 - b. Publikasi
 - c. Tester
 - d. Promosi

8. Alamat *website* disebut juga
 - a. *DNS*
 - b. *Domain*
 - c. *DDNS*
 - d. *Hosting*

9. *Website* penjualan *online* termasuk jenis *website*
 - a. *eCommerce*
 - b. *eLearning*
 - c. *Edutainment*
 - d. *Eselling*

10. .edu merupakan *top level domain* yang biasa digunakan pada.....
 - a. Organisasi
 - b. Pendidikan
 - c. Pemerintah
 - d. Perseroan

11. *Website* yang menyediakan pelayanan domain dan *hosting* disebut *website* ...
 - a. Perwakilan
 - b. Pendidikan
 - c. Portal
 - d. Publik

12. Proses penyimpanan file di dunia maya disebut adalah melakukan
 - a. *hosting*
 - b. penyimpanan
 - c. pemesanan
 - d. *collecting*

13. *Website* blog biasanya digunakan untuk ...
 - a. Menampilkan data nilai siswa
 - b. Menampilkan tulisan menggunakan aturan ilmiah
 - c. Menuangkan kritikan program ekonomi pemerintah
 - d. Menuangkan tulisan seseorang secara bebas

14. Berikut adalah beberapa cara pemasaran yang terbaik adalah
- Memiliki akun salah satu media sosial, berkomunikasi hal yang penting saja, memilih banyak pertemanan, menjual produk yang diproduksi kepada pengikut (follower), memberikan informasi yang perlu tentang produk.
 - Memiliki akun dibergagai media sosial yang potensial, bersikap dan berkomunikasi baik, menjalin banyak persahabatan, menawarkan produk yang dibutuhkan para follower (pengikut), memberikan informasi produk yang jelas dan apa adanya.
 - Memiliki akun di situs group diskusi, berkomunikasi dengan tegas, memilih banyak teman diskusi, menjual produk yang tersedia kepada teman diskusi, memberikan informasi tentang produk yang tersedia.
 - Memiliki akun salah satu media sosial, berkomunikasi hal yang penting saja, memilih banyak pertemanan, menjual produk yang diproduksi kepada pengikut (follower), memberikan informasi yang perlu tentang produk.
15. Bagaimanakah media sosial dapat digunakan untuk melakukan pemasaran dan dapat menghasilkan keuntungan dalam pemasaran *online* ?
- Media sosial dapat menjadi agen pemasaran, karena anggota media sosial sangat paham internet, dan setiap anggotanya adalah calon pembeli
 - Media sosial yang layak dijadikan media pemasaran, karena banyak anggotanya, serta tiap anggotanya tergolong calon pelanggan potensial
 - a dan b benar
 - a dan b salah



Penutup

Aktivitas online menjadi salah satu bagian yang tak terpisahkan bagi sebagian besar masyarakat dunia, termasuk di Indonesia. Melihat kondisi itu, para pebisnis mau tak mau harus mengikuti jejak gaya hidup masyarakat modern, agar pangsa pasar yang mereka kuasai tetap bertahan, atau bahkan bertambah. Berbelanja secara online saat ini menjadi pilihan yang menyenangkan bagi kalangan masyarakat modern, sebab mereka tak lagi memerlukan banyak waktu keluar masuk toko mencari kebutuhan karena telah tersedia secara online.

Bisnis online saat ini semakin menjamur dalam mendominasi kegiatan usaha masyarakat. Banyak pebisnis yang semakin sadar peluang besar dalam menggeluti bisnis online seperti ecommerce. Jika performa ecommerce tidak maksimal, jangan harap bisnis online bisa bertahan dalam persaingan yang semakin pesat.

Untuk meningkatkan pemasaran online ada beberapa hal yang perlu diperhatikan diantaranya : Melakukan analisa terhadap performa ecommerce, membangun website yang menarik, mengetahui sumber trafik dari situs ecommerce, membuat deskripsi produk yang baik dan detail, mengajak konsumen melakukan transaksi, memberikan informasi kontak yang jelas, mengunggah foto dan gambar dengan kualitas yang baik, melakukan promosi pada media sosial, memiliki fitur *search* yang bagus, memberikan layanan customer service yang baik dan memberikan *live chat* yang hangat dan prima.

Memahami konsep pemasaran online, menerapkan teknik search engine optimization, membangun website, melakukan pemasaran pada media sosial dan mengenal jenis-jenis pemasaran online merupakan modal dalam membangun bisnis online.

Demikian yang dapat penulis paparkan mengenai materi yang menjadi pokok bahasan dalam modul ini, tentunya masih banyak kekurangan dan kelemahannya, kerana terbatasnya pengetahuan dan kurangnya referensi yang ada hubungannya dengan materi ini.

Penulis berharap para pembaca untuk memberikan kritik dan saran yang membangun demi sempurnanya modul ini. Semoga modul ini berguna bagi guru Sekolah Menengah Kejuruan jurusan pemasaran khususnya dan masyarakat pada umumnya .

Glosarium

ISTILAH	KETERANGAN
Anchor	Simbol yang merupakan bagian dari teks html, yang ada dibagian awal dan akhir dari teks yang ditautkan (<i>hyperlink</i>).
Astrourfing	Kata yang menggambarkan kegiatan kampanye tentang politik, iklan, atau informasi untuk masyarakat ingin membuat kesan bahwa yang disampaikan merupakan tindakan spontan dan asli.
Blog	<i>Web log</i> disingkat menjadi <i>blog</i> adalah bentuk aplikasi <i>web</i> yang menyerupai tulisan-tulisan (yang dimuat sebagai <i>posting</i>) pada sebuah halaman <i>web</i> umum serta dapat diedit secara <i>real time</i> .
Copywriting	Kemampuan <i>creative advertising</i> dalam mengolah kata dan menciptakan naskah periklanan yang menggabungkan kerja intelektual dan seni dengan tujuan mencapai penjualan ataupun pemasaran.
Domain	Nama atau alamat suatu <i>website</i> yang unik di dunia internet.
Download	Kegiatan mengambil data dari internet dapat berupa artikel, lagu, film, foto, gambar atau file lainnya. Kegiatan ini memanfaatkan jaringan internet sebagai mediana. Dalam Bahasa Indonesia kegiatan ini namanya " <i>mengunduh</i> ".
Hosting	Suatu tempat atau komputer di internet yang digunakan untuk menyimpan data-data <i>website</i> .
Http	<i>Hypertext Transfer Protocol</i> merupakan aturan komunikasi standar dalam pengiriman dan penerimaan data.
Https	<i>Hypertext Transfer Protocol Secure</i> merupakan aturan komunikasi dalam pengiriman dan penerimaan data secara terekripsi(aman).

ISTILAH	KETERANGAN
Hyperlink	Kata, frasa, atau gambar yang dapat diklik untuk pindah ke bagian dalam dokumen atau ke dokumen baru. <i>Hyperlink</i> ditemukan di Hampir semua halaman <i>Web</i> , memungkinkan pengguna untuk mengklik dari halaman ke halaman berikutnya.
Iklan	Pemberitahuan kepada khalayak mengenai barang dan jasa yang dijual, untuk mendorong, membujuk khalayak ramai agar tertarik pada barang dan jasa yg ditawarkan di media masa.
Iklan Online	Metode periklanan dengan menggunakan media internet dan <i>World Wide Web</i> dengan tujuan menyampaikan pesan pemasaran (promosi) untuk menarik pelanggan.
Konversi	Teknik memetakan kunjungan sebuah <i>website</i> atau toko <i>online</i> .
Konversi Instan	Kemampuan untuk mengubah pelanggan secara cepat ketika melakukan pemasaran <i>online</i> .
Newsletter	Alat komunikasi yang digunakan seorang humas dalam memberikan informasi mengenai perusahaan, baik menyangkut produk yang dihasilkan, orang yang terlibat, serta informasi lain yang dapat membantu dalam berhubungan dengan konsumen.
Nichi Website	Suatu frasa kata untuk topik atau subjek bahasan tertentu yang terpusat/terfokus dan diminati oleh kalangan tertentu (popular).
Online Advertising	Metode periklanan dengan menggunakan internet dan <i>World Wide Web</i> dengan tujuan menyampaikan pesan pemasaran (promosi) untuk menarik pelanggan.
Online Public Relations	<i>Disebut juga E-PR (electronic public relations), Cyber PR, Online PR, atau PR on the net</i> , adalah kegiatan PR yang menggunakan internet sebagai media komunikasi.

ISTILAH	KETERANGAN
Pemasaran Online	Segala usaha yang dilakukan untuk melakukan pemasaran suatu produk atau jasa menggunakan media Internet atau jaringan <i>www (World Wide Web)</i> . Istilah lainnya <i>Internet marketing, e-marketing</i> atau <i>online-marketing</i>
Search Engine Marketing	Mesin pencari, mesin penelusur, mesin pelacak yang digunakan untuk mencari informasi bisnis, produk atau jasa sebelum membeli sesuatu.
Search Engine Optimization (SEO)	Upaya untuk meraih peringkat utama di hasil pencarian mesin pencari.
Serving/Delevering	Menampilkan hasil pencarian.
Site Map Atau Peta Website	Struktur hirarkis dari sebuah <i>website</i> dengan <i>link</i> untuk seluruh halaman yang relevan.
Social Media Marketing	Media <i>online</i> jejaring sosial yang digunakan sebagai alat promosi bisnis efektif dengan para pengguna dapat dengan mudah berpartisipasi, berbagi dan menciptakan isi dalam <i>blog</i> , <i>wiki</i> , <i>facebook</i> , <i>twitter</i> dan sebagainya.
Template	Pola dari sebuah <i>website</i> yang sudah didesain dan disiapkan jadi, tinggal pakai, tinggal edit sedikit lalu <i>upload</i> maka <i>website</i> sudah jadi dan dapat dinikmati oleh banyak orang.
Testimonial	Komentar, saran, atau opini yang diberikan oleh seseorang terhadap sesuatu (orang, produk, perusahaan, organisasi, dan lain-lain) dari sudut pandangnya masing-masing dan biasanya bernada memuji.
Upload	Kegiatan menyimpan atau mengirim data ke komputer lain melalui jaringan internet, seperti misalnya kita mengirim gambar ke <i>facebook</i> atau menyimpan data di komputer <i>hosting</i> . Kegiatan mengupload data ini dalam Bahasa Indonesia dinamakan sebagai " <i>mengunggah</i> ".

ISTILAH	KETERANGAN
Url (<i>Uniform Resource Locator</i>)	Rangkaian karakter dengan format tertentu yang digunakan untuk merepresentasikan alamat atau sumber dokumen di internet.
<i>Viral Marketing</i>	Pemasaran yang menggunakan teknik penjangkaran informasi dan atau kebiasaan calon dengan tanpa disadari oleh target pemasaran.
<i>Website</i>	Kumpulan halaman yang saling terkait dimana masing-masing dihubungkan dengan <i>hyperlink</i> .
<i>Website Berita</i>	<i>Website</i> yang mengelola berita untuk di- <i>publish</i> ke internet.
<i>Website Ecommerce</i>	<i>Website</i> yang bertujuan untuk melakukan perdagangan melalui media internet.
<i>Website E-Learning</i>	<i>Website</i> yang menyediakan pembelajaran <i>online</i> melalui internet.
<i>Website Forum</i>	<i>Website</i> yang digunakan untuk tempat berdiskusi di internet.
<i>Website Gallery</i>	<i>Website</i> yang menyediakan fasilitas publikasi foto dan gambar secara <i>online</i> .
<i>Website Networking</i>	<i>Website</i> penyedia yang menampung member-member untuk membentuk suatu komunitas. Sehingga member-member di dalam <i>website</i> tersebut dapat saling berkomunikasi dan bertukar pikiran.
<i>Website Portal</i>	Pintu gerbang bagi <i>website</i> lain untuk memulai aktivitasnya di Internet, menyediakan layanan internet lain seperti surat elektronik bagi member, membuat <i>domain</i> , tempat <i>hosting</i> dan lain-lain.
<i>Website Search Engine</i>	<i>Website</i> yang menyediakan layanan mesin pencari

Daftar Pustaka

- Ali Akbar dan Eko Priyo Utomo, 2011. *Internet Marketing Untuk Pemula*. MediaKom.
- Alex Trengove Jones, Anna Malczyk, Jastin Beneke, 2011, *Internet Marketing. GetSmarter*.
- Bud E. Smith, 2011. *Google Adwords in 10 Minutes*. Pearson Education, Inc.
- Jakob Nielsen. 2006. *F-Shaped Pattern For Reading Web Content*.
- Jeanniey Mullen, David Daniels, 2009 *Email Marketing an Hour a Day*. Wiley Publishing, Inc., Indianapolis, Indiana
- Jony Wong Susanto, 2010. *Internet Marketing for Beginners*. Elex Media Komputindo.
- Rob Stokes, eMarketing, 2001. *The essential guide to digital marketing*. Quirk (Pty) Ltd
- Sarah Worsham (Sazbean), 2008. *Types of Online Advertising*,
-----, <http://sazbean.com/2008/05/20/types-of-online-advertising/>, 4 November 2013
- , <http://www.nngroup.com/articles/f-shaped-pattern-reading-web-content/>. 21 November 2013
- , *The Impact and Benefits of Internet on Marketing Mix*, Australian Journal of Basic and Applied Sciences, 5(9): 1784-1789, 2011
- , [www://advertise.bingads.microsoft.com/en-us/home](http://www.advertise.bingads.microsoft.com/en-us/home), 20 november 2013
- , [www://blog.nielsen.com/](http://blog.nielsen.com/), 20 November 2013
- , www.support.google.com/adwords diakses tanggal 22 November 2013
- , [http://www.saylor.org/site/textbooks/eMarketing-The Essential Guide to Online Marketing.pdf](http://www.saylor.org/site/textbooks/eMarketing-The%20Essential%20Guide%20to%20Online%20Marketing.pdf), 11 September 2013
- , http://id.wikipedia.org/wiki/Pemasaran_Internet, 13 September 2013
- , <http://vistabunda.com/bisnis/7-manfaat-pemasaran-melalui-internet-internet-marketing>, 13 Spetember 2013
- , http://id.wikipedia.org/wiki/Website_web, 13 September 2013,
- , <http://www.myeducationkey.com/>, 15 September 2013
- , <http://webhostmu.com/tips-memilih-paket-hosting/>

-----, <http://www.duniacasio.com/casio-protrek-prg-270.html>

-----, <http://www.tasdeuter.com/tas-ransel-daypack/daypack-deuter-spide>

-----, <http://www.freewebsitetemplates.com/>

-----, <http://tautweb.com/seo>

-----, <https://support.google.com/adwords/answer/2453986>

-----, <http://www.submitstart.com/>

-----, <http://imamez.blogspot.com/2013/09/cara-membuat-backlink-berkualitas.html>

-----, <http://handokotantra.com/cara-mendaftar-program-afiliasi-amazon.html>

-----, <http://www.m-edukasi.web.id/2011/12/blog-guru-indonesia.html>

-----, <http://www.dicksonadacara.com/2012/12/cara-memasang-iklan-google-adsense-ke.html>

-----, <http://posoke.blogspot.com/2013/09/cara-memasang-iklan-google-adsense-di.html>

-----, <https://support.google.com/adsense/answer/179887?hl=id>

-----, http://en.wikipedia.org/wiki/Digital_strategy

-----, <http://www.wikihow.com/Create-An-Internet-Marketing-Strategy>

-----, <http://www.searchenginejournal.com/the-basics-of-online-marketing-strategy-in-2013/66623/>

-----, The 13 Pillars of Internet Marketing, Purple Internet Marketing Limited, 2007-2012, <http://13pillars.s3.amazonaws.com>

-----, <http://www.marketing.co.id/pentingnya-pemasaran-langsung-melalui-perangkat-mobile/>

-----, <http://budiridwin.web.id/home/mobile-marketing.html>



Bagian II : Kompetensi Pedagogik

Kompetensi pedagogik adalah kemampuan guru untuk memahami dinamika proses pembelajaran dengan baik. Pembelajaran di ruang kelas bersifat dinamis karena terjadi interaksi antara pengajar dengan peserta didik, antar sesama peserta didik dan sumber belajar yang ada. Pendidik perlu memiliki strategi pembelajaran tertentu agar interaksi belajar yang terjadi berjalan efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran.



Pendahuluan

A. Latar Belakang

Berdasarkan keyakinan bahwa Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) merupakan alat yang harus dapat digunakan secara efektif, buku ini dapat mendukung pengajaran dan pembelajaran dalam kelas dan diluar kelas dengan memanfaatkan intranet sekolah, website dan platform atau software aplikasi pembelajaran. Contoh kelas dan aplikasi praktis menunjukkan bagaimana penggunaan teknologi yang imajinatif dapat mempromosikan pengajaran yang kreatif dan memancing antusias siswa didik, serta memungkinkan pendekatan baru untuk belajar dan mengajar. Buku ini didesain untuk mendukung pembelajaran menggunakan TIK khususnya untuk Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) atau pada umumnya SLTA untuk mengidentifikasi dan mencapai kompetensi pedagogi berbasis TIK sebagai pendidik di lingkungan SMK maupun SMA. Kegunaan yang paling penting sebagai sarana pendidikan dan pelatihan peningkatan kompetensi pendidik dalam penerapan TIK dalam pembelajaran di sekolah (DBE2, USAID 2008). Bagaimanapun juga, aktivitas ini juga dapat mendukung profesionalitas guru sebagai pendidik dalam sejumlah area pengajaran maupun pekerjaan serta area penting lainnya. Sebagai contoh, ketika menggunakan TIK untuk mendukung pengembangan profesionalisme, Anda dapat memenuhi persyaratan untuk menjadi lebih akrab dengan strategi kunci dan mampu membuat pembelajaran yang lebih memotivasi. Dalam buku ini, contoh mata pelajaran yang diambil dari kurikulum nasional dan telah dipilih dengan cermat untuk memastikan bahwa penggunaan TIK yang paling efektif di area kurikulum telah diintegrasikan. Hal ini dimungkinkan, dengan menggunakan kerangka pemetaan di akhir buku ini, untuk mengidentifikasi contoh-contoh spesifik

yang diambil dari subjek mata pelajaran yang anda ajarkan. Namun, itu akan lebih berharga lagi bagi anda jika memperlakukan setiap bab sebagai area penting dari perkembangan anda sebagai guru dan mungkin mengidentifikasi contoh penerapan TIK yang paling tepat untuk anda secara pribadi atau pelatihan dilingkungan pusat pelatihan sebagaimana yang anda temukan dalam diri sendiri.

Pengajaran memiliki empat aspek; yaitu mengajar tentang mengorganisasikan sumber daya; manajemen orang; perencanaan kurikulum dan berurusan dengan siswa didik. Materi pedagogik ini diharapkan dapat berkontribusi untuk menumbuhkan keterampilan dan pengetahuan sebagai pendidik. Melalui buku ini, anda diharapkan akan "tahu bagaimana menggunakan TIK secara efektif, baik untuk mengajar subjek materi pelajaran anda dan untuk mendukung peran profesionalisme yang lebih luas"

B. Tujuan

Modul dipersiapkan untuk membantu guru dalam upaya mengidentifikasi dan meningkatkan kemampuan guru pada kompetensi pedagogi, khususnya menyangkut kemampuan dalam :

1. Menggunakan Informasi sebagai pendukung proses pengajaran dan pembelajaran.
2. Menggunakan perangkat Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam proses pengajaran dan pembelajaran

C. Peta Kompetensi



Gambar 1 Peta Kompetensi

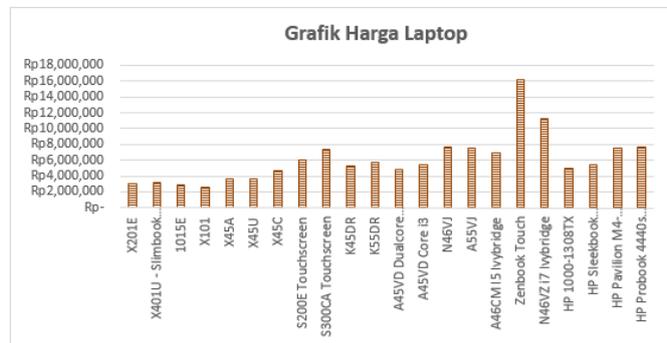
D. Ruang Lingkup

TIK memiliki tiga aspek dalam mengajar. melalui contoh-contoh yang dijelaskan dalam modul ini; Peserta harus dapat mengidentifikasi bagaimana pemanfaatan TIK dapat mendukung pengajaran di kelas. Untuk memenuhi standar dan kebutuhan siswa dalam belajar, Peserta harus mengajarkan secara efektif dan membedakan cara menyampaikan mata pelajaran dengan bantuan TIK sesuai dengan kebutuhan setiap anak yang tentu berbeda. Peserta juga harus “menggunakan TIK secara efektif dalam pengajaran yang dilakukan”. Tanggung jawab untuk mengajarkan keterampilan, pengetahuan dan pemahaman tentang TIK yang dilakukan secara Nasional disebut sebagai kompetensi atau "kemampuan". Peserta harus memiliki kualifikasi untuk mengajar pada subjek mata pelajaran yang diampu dan harus mampu menggunakan elemen lintas-kurikuler yang ditetapkan dalam Kurikulum Nasional. Ketentuan ini merupakan tahap kompetensi yang menjadi tanggung-jawab peserta sebagai pendidik sesuai dengan mata pelajaran yang mereka ajarkan" (Permendikbud No.57 Tahun 2012).

Modul ini diharapkan dapat mengidentifikasi tahapan kebutuhan siswa tentang kemampuan penggunaan dan pemanfaatan TIK. TIK merupakan bagian dari Kurikulum National. Sebagai contoh, dalam Permendikbud No. 60 Tahun 2014 pada pelajaran matematika SMK kelas X, terdapat kompetensi dasar 3.21 dan 4.17 tentang Mendeskripsikan data dalam bentuk tabel atau diagram/plot tertentu yang sesuai dengan informasi yang ingin dikomunikasikan. Dalam desain dan teknologi, kita dapat mengidentifikasi sumber informasi yang relevan dengan menggunakan sumber-sumber yang ada dengan bantuan perangkat TIK. Dengan membawa dan menyertakan contoh aplikasi yang ada dalam modul ini, peserta dapat mempraktekkan dan memahami kontribusi TIK dalam pembelajaran, khususnya membuat subyek pembelajaran sesuai dengan mata pelajaran yang diampu.

Tabel Laptop

TIPE	Harga
X201E	Rp 3,079,000
X401U - Slimbook more power	Rp 3,199,000
1015E	Rp 2,949,000
X101	Rp 2,549,000
X45A	Rp 3,699,000
X45U	Rp 3,699,000
X45C	Rp 4,699,000
S200E Touchscreen	Rp 6,079,000
S300CA Touchscreen	Rp 7,379,000
K45DR	Rp 5,311,000
K55DR	Rp 5,799,000
A45VD Dualcore graphic	Rp 4,899,000
A45VD Core i3	Rp 5,499,000
N46VJ	Rp 7,669,000
A55VJ	Rp 7,589,000
A46CM i5 Ivybridge	Rp 6,999,900
Zenbook Touch	Rp 16,209,000
N46VZ i7 Ivybridge	Rp 11,299,000
HP 1000-1308TX	Rp 4,999,000
HP Sleekbook Gaming B035TX	Rp 5,499,000
HP Pavilion M4-1007TX	Rp 7,599,000
HP Probook 4440s Ivybridge	Rp 7,699,000



Gambar 2 Tabel dan Grafik Penjualan Laptop

Pemanfaatan komputer di dunia pendidikan sudah dimulai sejak tahun 1970, sementara itu Indonesia baru memulai sekitar tahun 1977 dan karena itu masih kurang dukungan dalam hal penggunaan ide yang telah dilakukan uji coba dan diperbaiki. Bagi kebanyakan orang, termasuk orang-orang yang mengkhususkan diri dalam subyek pembelajaran tertentu, pengajaran keterampilan menggunakan TIK menimbulkan tantangan tersendiri karena kebanyakan guru masih mempelajari bagaimana mengajar menggunakan TIK.

Selain itu, penggunaan perangkat TIK bukanlah area yang bebas masalah. Memang, dalam banyak hal komputer memberikan peningkatan kemampuan lebih lanjut dari peran guru di kelas. Isu-isu yang perlu diperhatikan dengan adanya pertanyaan “bagaimanakah pengajaran dengan TIK yang efektif?”.

Kemungkinan adanya kesenjangan tentang gender dalam pemanfaatan TIK; ketika mengajar menggunakan TIK, guru harus mempertimbangkan adakah perbedaan yang signifikan dan jelas antara pria dan wanita dalam mengajar dan memilih bidang yang dipelajari.

Kemungkinan adanya sindrom teknologi; teknologi yang berkembang seolah-olah TIK menjadi sangat dominan. Ketika guru berupaya untuk

menjadi seorang guru yang efektif dan efisien dalam menggunakan TIK, guru juga akan mempelajari bagaimana memecahkan atau menyelesaikan masalah teknis yang muncul.

Guru perlu mempertimbangkan, mengapa beberapa kelompok siswa lebih berhasil sementara yang lain berusaha dengan antusias namun masih belum mendapatkan hasil yang positif dalam menggunakan perangkat TIK. Mengajar yang baik dapat dilakukan dengan memanfaatkan sikap antusias siswa dan memanfaatkan sedikit keberhasilan yang diperoleh untuk meningkatkan kompetensi melalui kepercayaan bahwa usahanya akan berhasil.

TIK dapat memiliki dampak pribadi pada siswa. Guru harus mempertimbangkan bagaimana dapat melindungi mereka dari bahaya fisik dalam menggunakan komputer dan efek yang berhubungan dengan internet secara pribadi. Dalam hal ini adalah mengenai kepantasan tindakan yang seharusnya dilakukan orang dewasa.

Inovasi dalam dunia pendidikan, termasuk membangun kelas untuk Masa Depan atau Kelas Maya, Sekolah Model, Kelas Inklusi yang menyelenggarakan pendidikan untuk anak berkebutuhan khusus (Permendikbud No.70 Tahun 2009), Bimbingan Siswa Didik (Permendikbud No. 111 Tahun 2014) dan pilihan subyek berbeda untuk setiap siswa (Permendikbud No. 64 Tahun 2014). Semua inovasi ini memiliki implikasi signifikan tentang mengapa, bagaimana dan apa yang harus kita lakukan dalam mengajar menggunakan TIK.

Ada kerangka bidang yang perlu anda pertimbangkan bahwa jika anda menggunakan ketertarikan remaja dalam penggunaan teknologi modern, maka anda akan mengabaikan nilai-nilai tradisional yang telah ditetapkan dalam pedagogi, sebagaimana yang telah disepakati oleh organisasi yang fokus di bidang pendidikan.

E. Petunjuk Penggunaan Modul

Modul ini dimaksudkan untuk membekali peserta dengan pengetahuan dan pemahaman tentang proses kurikulum TIK sehingga peserta dapat memiliki pendapat yang lebih baik dan informasi tentang peran TIK dalam pendidikan dan penilaian untuk siswa, sekolah dan masyarakat secara utuh. Materi dalam modul ini mengisyaratkan empat bagian. Pertama Memilih teknologi informasi dan komunikasi yang tepat dalam pembelajaran. Kedua Memadukan ragam teknologi informasi dan komunikasi sesuai karakteristik dan tujuan yang ingin dicapai dalam pembelajaran. Ketiga Menemukan teknologi informasi dan komunikasi yang tepat untuk menunjang ketercapaian tujuan paket keahlian yang diampu. Keempat Membuat rancangan teknologi informasi dan komunikasi yang mampu meningkatkan kualitas pembelajaran sesuai paket keahlian yang diampu.

Ada pula bagian penting dari TIK yang perlu ditingkatkan melalui penelitian dan peran guru dengan cara melakukan penelitian tindakan kelas. Perlu juga dipertimbangkan tentang penggunaan teknologi baru yang mungkin memiliki dampak ketika pertama kali guru mengajar.

Meskipun peserta menemukan ide-ide baru melalui modul ini, namun demikian tidak harus menggunakan urutan yang sama dengan yang ada didalam modul ini. Hal ini diperlukan bagi peserta agar dapat mengidentifikasi latihan yang sesuai dengan kebutuhan anda sendiri dengan menentukan prioritas ketika berkonsultasi dengan fasilitator. Identifikasi kebutuhan pembelajaran anda melalui penetapan target, merenungkan kinerja anda sendiri, membaca tentang isu-isu baru dan melakukan pengamatan yang terjadi di dalam kelas, yang menunjukkan bahwa peserta akan mampu menjadi seorang guru profesional dan percaya diri dengan memiliki kompetensi dalam bidang TIK.

Catatan tentang alamat URL yang ada didalam buku ini. Semua alamat URL yang dikutip dalam buku ini berlaku pada saat alamat URL itu di akses (diklik). Namun perlu diperhatikan, bahwa sifat sementara dari alamat internet yang dipastikan dapat berubah dalam waktu dekat, baik yang dikarenakan oleh perpindahan alamat hosting, maupun dikarenakan pemilik alamat

sudah tidak memperpanjang lagi alamat hosting yang dimiliki. (Perhatikan; Ketentuan URL.) Jika dikemudian hari peserta tidak dapat menemukan sumber daya yang menggunakan kutipan alamat URL, maka peserta perlu membaca saran tentang "Kesalahan penulisan alamat URL" dan "Mencari di halaman web".

Pada setiap bab akan diawali dengan ringkasan yang menjelaskan standar kompetensi guru (melalui UKG) yang relevan dengan kegiatan pembelajaran. Banyak kegiatan yang mendukung indikator kompetensi pedagogi, tetapi yang dibahas dalam modul ini adalah pemanfaatan TIK.

Memiliki pendekatan kreatif dan konstruktif serta bersikap kritis terhadap inovasi yang sedang dipersiapkan untuk dapat beradaptasi dalam praktek, merasakan manfaat dan perbaikan berdasar hasil identifikasi.

Telah memiliki kompetensi profesional dalam hal pengetahuan dasar teknologi informasi dan komunikasi.

Mengetahui dan menggunakan keterampilan literasi, kalkulasi dan pemanfaatan perangkat lunak maupun perangkat keras teknologi untuk mendukung pengajaran dan kegiatan profesional.

Mampu mengambil peluang dalam mendesain pembelajaran untuk peserta didik dalam mengembangkan kemampuan mencari dan memanfaatkan informasi serta keterampilan dalam pemanfaatan TIK.

Mengajarkan pelajaran dan rangkaian pelajaran yang sesuai dengan usia siswa didik dan kemampuan dalam menggunakan berbagai strategi pengajaran dan sumber daya, termasuk e-learning, dengan memperhitungkan keanekaragaman dan mempromosikan kesetaraan serta inklusi. (Permendikbud No.70 Tahun 2009)



Kegiatan Belajar 1

Memilih Teknologi Informasi dan Komunikasi yang Sesuai

A. Tujuan

Guru perlu memperkenalkan siswa tentang penggunaan TIK dalam mata pelajaran yang disampaikan, Kemungkinan besar guru akan menemukan cara yang dibutuhkan untuk mendukung siswa dalam pengembangan kemampuan TIK mereka - Peserta perlu mengajarkan keterampilan TIK. Sebagai contoh, Guru mungkin harus menjelaskan kepada siswa bagaimana cara menyalin teks dari satu dokumen ke dokumen yang lain atau bagaimana untuk menyalin gambar dari internet untuk tugas mereka sendiri. Bagian ini berfokus pada aspek dasar mengajar keterampilan pemanfaatan TIK dan penggunaan navigasi dalam halaman web. Aspek dasar komputasi yang perlu kita perhatikan adalah keterampilan menggunakan Keyboard.

Memperkenalkan kepada peserta tentang cara-cara mengembangkan keterampilan pemanfaatan TIK baik untuk diri sendiri maupun untuk siswa. Memungkinkan peserta untuk dapat mengidentifikasi kebutuhan profesional sehubungan dengan pemanfaatan TIK, menyarankan agar peserta berkonsultasi dan kemudian menanggapi saran dari fasilitator.

Pengetahuan diperlukan untuk mengidentifikasi kebutuhan profesional peserta sehubungan dengan pemanfaatan TIK, menyarankan agar peserta berkonsultasi dan kemudian menanggapi saran dari fasilitator.

metode berbasis teknologi yang dianggap tepat selama lima tahun lalu menjadi tidak lagi berlaku. Banyak metode hari ini akan menjadi usang dalam waktu lima tahun.

Menunjukkan bagaimana peserta dapat mengelola pembelajaran siswa yang dapat dipelajari secara mandiri melalui desain bahan ajar terkait

dengan memanfaatkan TIK dan bagaimana merencanakan pelaksanaan pembelajaran.

Topik yang dibahas adalah:

1. Keahlian menggunakan perangkat TIK dengan cara memberikan bantuan dan strategi untuk mendukung siswa dalam pembelajaran mereka;
2. Memahami pengetahuan berkaitan dengan aspek-aspek penggunaan komputer yang harus terbiasa dilakukan dan mampu bekerja kompeten dan dengan keyakinan;
3. Membangun struktur konsep untuk membangun metode yang dapat mengajarkan konsep-konsep tentang TIK.

B. Indikator Pencapaian Kompetensi

Setelah mempelajari bagian ini peserta diharapkan :

1. Menjadi lebih percaya diri untuk dapat mengajar dengan memanfaatkan perangkat TIK dalam mata pelajaran yang diampu;
2. Memiliki pemahaman yang lebih baik dalam mengetahui kemampuan siswa dalam memanfaatkan perangkat TIK;
3. Mampu mengidentifikasi dimanakah area pengembangan kemampuan TIK yang dimiliki;
4. Menyadari pentingnya untuk memastikan agar siswa didik tetap aman dalam menggunakan internet;
5. memiliki kesadaran yang lebih baik tentang pentingnya TIK dalam mengembangkan kemampuan TIK siswa;
6. menjadi lebih sadar tentang gaya belajar yang dimiliki;
7. memahami prinsip-prinsip dan motivasi dari pendekatan minimalis;
8. memiliki pemahaman yang lebih baik dibidang TIK dalam kurikulum sekolah;
9. memiliki pemahaman yang lebih baik dari pengalaman TIK siswa didik ketika mereka mempelajari mata pelajaran lainnya;

10. mengetahui kompetensi inti dari Kurikulum TIK Nasional dan bagaimana kurikulum berhubungan dengan mata pelajaran yang diampu;

C. Uraian Materi

1. Keterampilan TIK

Bantuan untuk siswa dapat dilakukan diruang komputer dan jika untuk pertama kalinya dilakukan mungkin dapat menimbulkan kekhawatiran. Mengajar menggunakan perangkat TIK kemungkinan memiliki beberapa masalah yang sama seperti pengajaran di kelas tradisional, tetapi dengan menambahkan unsur kompleksitas penggunaan komputer. Memperhatikan guru TIK membantu siswa menggunakan komputer; mereka tidak terus-menerus melihat siswa. Fasilitator mendengarkan dan tetap memperhatikan layar monitor; guru mencoba mengetahui bagaimana peserta dapat sampai ke menu dan area kerja yang mereka lakukan selama latihan sehingga mereka dapat memberikan respon terbaik terhadap permintaan peserta. Peserta sering mengatakan, "itu tidak berfungsi" atau "itu salah" atau "Saya tidak tahu apa yang harus dilakukan(sekarang)". Kesuksesan pelaksanaan pelajaran berbasis TIK dapat dibuat jika ada strategi yang baik di tempat yang memungkinkan siswa mendapatkan bantuan ketika mereka "terjebak dalam situasi yang tidak diketahui atau yang seharusnya tidak dilakukan".

Strategi berikut ini dirancang untuk memastikan bahwa siswa menjadi pengguna komputer yang independen dan akan memberi guru lebih banyak waktu untuk melihat seluruh siswa dan tidak hanya tertuju ke layar monitor.

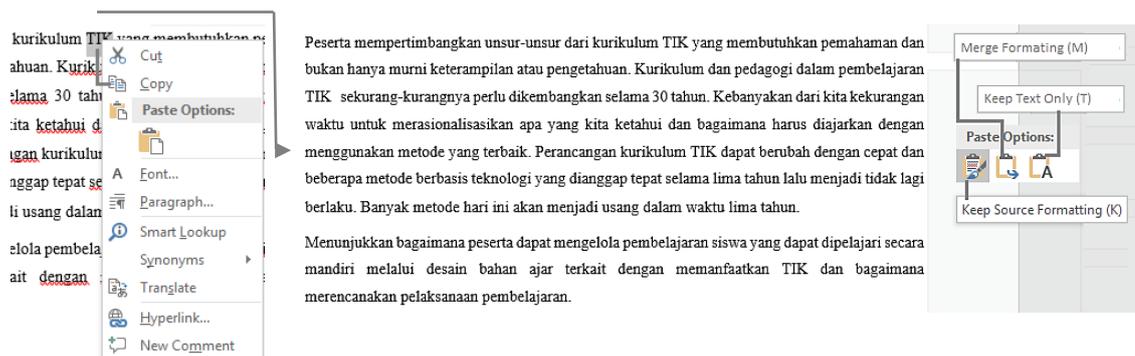
Tabel 1. 5 Tabel Bantuan untuk Peserta

Keterampilan	Deskripsi
Apa yang saya cari	Pastikan siswa mengetahui apa yang mereka lakukan. Pastikan mereka mengetahui “apa yang saya cari”. Cara ini dapat digunakan untuk pembelajar visual atau auditori, namun perlu dukungan khusus untuk pembelajar kinestetik.
Layar monitor dan Bantuan	Mengidentifikasi peserta yang paling mampu diantara teman-temannya sehingga dapat menjadi ketua dalam kelompok maupun kegiatan diskusi. Beri mereka instruksi langsung untuk bergerak di sekitar kelas untuk mencari contoh yang baik bagi teman lain di kelas.
Lampu / tanda peringatan	Dalam sistem lalu lintas di kelas, peserta mengidentifikasi diri sendiri, bahwa peserta akan membutuhkan bantuan dengan menempatkan sebuah kubus merah di atas monitor komputer. Sebuah kubus kuning menunjukkan bahwa mereka telah menyelesaikan pekerjaan mereka dan kubus hijau berarti mereka telah menyelesaikan dengan baik.
Waktu Jeda	Ketika merencanakan pelajaran TIK perlu mempertimbangkan apa yang peserta harapkan ketika melihat layar komputer peserta yang telah berhasil selama pelajaran berlangsung. Setiap tahap kegiatan akan memiliki citra yang berbeda. Dengan demikian perlu dipertimbangkan, langkah membaca layar komputer kelas dengan cepat, sehingga dapat mengungkapkan tingkat kemajuan peserta pada umumnya dan juga mengidentifikasi peserta yang masih tertinggal selama pelajaran berlangsung. Misalnya, ada peserta membuat sedikit kemajuan namun masih tergolong lambat, sehingga kemungkinan perlu diberi izin untuk melewati langkah tertentu atau diberikan solusi agar mereka dapat memulai tahap berikutnya. Dan peserta yang membuat kemajuan terbaik dapat diberikan kegiatan pengayaan atau ekstensi.

Keterampilan	Deskripsi
Menu Bantuan	Ada beberapa cara untuk menyaring beberapa pertanyaan yang harus dijawab oleh fasilitator. Beberapa peserta kemungkinan ingin segera meminta bantuan sebelum mencarinya di menu Help dari perangkat lunak yang sedang digunakan dan hal ini dapat disebabkan karena kendala bahasa. Sesungguhnya cara mencari bantuan pada menu Help sangat bermanfaat bagi peserta dalam melanjutkan pelajaran yang sedang berlangsung mapupun pada pelajaran lain, terutama ketika mereka mengerjakan tugas mereka sendiri. Dengan memanfaatkan menu Help, peserta menjadi terampil dalam menggunakan menu bantuan sehingga mendukung pembelajaran mandiri.
Meminta bantuan teman	Memberi arahan peserta untuk bekerja berdua atau bertiga; sehingga memungkinkan peserta untuk berkomunikasi dengan sesama peserta di sampingnya. Hal ini berarti bahwa ketika fasilitator memberikan bantuan maka itu adalah untuk setidaknya tiga peserta yang berdekatan, sehingga penjelasan fasilitator menjadi lebih hemat waktu dan tenaga.
Mendapatkan giliran bertanya	Frekuensi bantuan fasilitator - mendorong peserta untuk menjadi strategis ketika mencari bantuan dengan cara membatasi pertanyaan berikutnya untuk setiap peserta dan setiap pelajaran.
Asistensi Mengajar	Pastikan perencanaan fasilitator termasuk pertemuan dengan asisten kelas dan petunjuk khusus tentang bagaimana fasilitator menginginkan peserta untuk mendukung pelajaran. Nasihat yang baik terkandung dalam penyampaian informasi tentang asisten pengajaran dan penilaian untuk belajar

Mengajarkan keterampilan dasar adalah pelajaran yang sering dibuat oleh fasilitator dengan mengajarkan cara mereka belajar. Ini adalah indikator seorang fasilitator yang baik karena ia mengajarkan cara memenuhi kebutuhan gaya belajar yang berbeda. Ketika mengajar menggunakan TIK, fasilitator perlu menyadari bahwa mengajarkan cara melakukannya dan bukan cara peserta belajar. Misalnya, ada tiga cara khas berinteraksi dengan dan menggunakan komputer berbasis windows ditandai dengan dominasi penggunaan shortcut keyboard, atau penggunaan menu kontekstual (dalam bentuk icon) atau penggunaan menu drop-down.

Pertimbangkan bagaimana menyalin sebuah blok teks dari satu bagian dari dokumen ke bagian lain dari dokumen yang sama.



Gambar 1. 3 Model *copy* dan *paste*

Pengguna komputer yang kompeten dan berpengalaman mengembangkan gaya mereka sendiri yang mungkin memiliki teknik *swapping* antara mouse dan *keyboard*. Beberapa tugas mendukung pendekatan tertentu. Sebagai contoh, sementara menggunakan perangkat lunak pengolah kata ada kemungkinan bahwa mereka menggunakan shortcut dengan kombinasi tombol keyboard. Sementara di sisi lain, bila mereka menggunakan program pengolah gambar, cenderung menggunakan mouse untuk melakukan pengeditan gambar.

2. Pengetahuan TIK

Pengetahuan TIK memperkenalkan cara-cara di mana peserta dapat mengembangkan keterampilan TIK. Yang memungkinkan peserta dapat mengidentifikasi kebutuhan profesionalnya sendiri sehubungan dengan pemanfaatan TIK. Menyarankan agar peserta berkonsultasi dan kemudian menanggapi saran dari fasilitator, menunjukkan bagaimana peserta dapat mengelola pembelajaran secara individu melalui desain bahan ajar terkait pemanfaatan TIK dan bagaimana merencanakan pelajaran.

Pembelajaran Konstruktivisme

George Kelly mengembangkan sebuah pendekatan yang memahami gagasan bahwa semua manusia secara individual dan kolektif berusaha memahami dunia seperti yang kita alami dengan aksioma, bahwa "Manusia adalah Ilmuwan". Kelly dan timnya melakukan penelitian tentang aksioma ini secara terus-menerus untuk membentuk dan menguji hipotesis bahwa pendapat tersebut adalah sebuah konstruksi dalam memahami keilmuan. Penelitian ini membangun sebuah model yang sangat kompleks dalam kehidupan yang dialaminya. Teori Kelly tentang konstruksi pribadi (Kelly, 1955) termasuk mempertimbangkan apakah dan bagaimana kita memodifikasi konstruksi kita ketika kita dihadapkan pada informasi yang kontradiktif dan apakah beberapa konstruksi yang dapat berubah, bahkan dalam bukti yang jelas-jelas bertentangan. Oleh karena itu konstruksi ini memiliki dua tujuan - pertama mewakili pandangan bahwa anda telah membangun dunia; kedua menunjukkan bagaimana anda cenderung menafsirkan kejadian yang anda lihat atau rasakan sebagai pengalaman baru.

Untuk mendeskripsikan fungsi TIK dapat digunakan sebuah tabel. Tabel berikut ini berisi, sebuah konstruk untuk mengidentifikasi penggunaan dan kegunaan dari berbagai perangkat TIK. Sebelum menggunakan daftar untuk merencanakan target yang anda rencanakan dan strategi selanjutnya untuk mengembangkan keterampilan dan pengetahuan TIK, hal ini berguna untuk membahas urutan konstruksi dengan teman sebaya,

maupun dengan fasilitator untuk membangun bagaimana perasaan mereka tentang posisi relatif dari kegiatan TIK yang berkaitan dengan pelajaran yang akan atau sedang dipelajari.

Karena merupakan konstruksi mental yang dibangun dari pengalaman penulis, maka kemungkinan untuk berbeda dengan konstruksi lain yang sejenis yang dibuat oleh fasilitator maupun oleh guru. Memang, kemungkin peserta merasa bahwa posisi yang mudah atau sulit akan relatif dengan beberapa item yang akan dipelajari.

Berikut tabel Deskripsi Pemanfaatan TIK dalam Pembelajaran.

Tabel 1. 6 Contoh Pemanfaatan Fungsi TIK

Kegiatan Belajar	Strategi	Software Aplikasi	Target Pemahaman	Telaah Kemampuan
<ul style="list-style-type: none"> Kumpulkan informasi, desain dan teori Pembelajaran bahasa untuk meningkatkan kepedulian budaya 	<ul style="list-style-type: none"> Pemanfaatan teknik pencarian data Membaca informasi di internet 	Penggunaan browser	Meningkatkan kepercayaan dan kepedulian	<ul style="list-style-type: none"> Mencermati peta website Ujicoba pengamatan
Mengeksplorasi materi kurikulum	...	Penggunaan multimedia	Meningkatkan kepedulian budaya lokal	Simulasikan software aplikasi
Menulis halaman web Membuat bentuk artistik	...	Mempresentasikan informasi	...	Membuat skor penilaian
Penggunaan email (asynchronous)	Chatting (synchronous)	Komunikasi dan informasi	<ul style="list-style-type: none"> Penggunaan emoji Penggunaan teks 	Mengikuti forum buletin
Pemodelan		Memanipulasi angka (spreadsheets)	Lama waktu pemodelan dan analisa biaya	
Manipulasi bentuk Pembuatan logo	Paket pelajaran geometri	Manipulasi gambar	Pemberian simbol pada peta	Mengurutkan dan mengedit skor
Analisis data		Analisa informasi		Analisa data (cari dan urutkan)
Menangani informasi	Laporat analisis	Membuat databases	Analisis data	Analisa sumber dan identitas informasi
Perangkat peka cuaca atau waktu	Pusat pemantauan cuaca	Pendeteksi cuaca	Merekam musik dengan format MIDI	<ul style="list-style-type: none"> Pemantau denyut nadi Perangkat perasa

3. Konsep TIK

Konsep TIK berupaya menguraikan kerangka dan aspek penerapan tentang kurikulum nasional dengan pembelajaran yang biasa anda lakukan, termasuk penerapan konsep TIK tentang kemampuan mengajar TIK yang sesuai dengan standar yang berlaku, termasuk pada lintas kurikulum. Hal ini juga memerlukan referensi untuk persyaratan penilaian dan pengaturan dan menjelaskan tentang teknik pemeriksaan dan kualifikasi secara umum.

Peserta berlatih mempertimbangkan unsur-unsur dari kurikulum TIK yang membutuhkan pemahaman, dan bukan hanya tentang pengetahuan ataupun keterampilan. Kurikulum dan pedagogi tentang pembelajaran TIK telah lama dikembangkan; untuk itu perlu merasionalisasikan apa yang kita ketahui dan harus diajarkan dengan metode terbaik. Perancangan kurikulum TIK dapat berubah dengan cepat dengan beberapa metode berbasis teknologi yang sebelumnya dianggap tepat, mungkin sudah dianggap tidak berlaku lagi pada pembelajaran saat ini. Beberapa metode yang kita gunakan sekarang, mungkin akan menjadi usang dalam waktu beberapa tahun mendatang. Oleh karena itu, untuk membangun struktur konsep dan kemudian membangun metode yang dapat digunakan untuk mengajarkan konsep-konsep dalam pemanfaatan teknologi informasi merupakan tugas penting yang seharusnya tidak mengkhawatirkan bagi para pendidik maupun pengembang metode pendidikan.

Kontribusi TIK dalam Kurikulum

- Permendibud No.68 tahun 2014 tentang Peran Guru TIK dan KKPI
- Mengajar dan belajar menggunakan ICT dalam pendidikan di Asia (ADB, 2012, p34)
- Integrating ICT into Education (UNESCO, 2004, p104)
- ICT in School 2011 (Ofsted, 2011, p32)
- ICDL ASIA (www.icdlasia.org/modules)

Kontribusi TIK dalam pembelajaran

- Strategi dalam hal kemampuan TIK yang dirancang melalui spesialisasi dan diajarkan minimal 1 jam pelajaran per minggu, diharapkan dapat memberikan keterampilan TIK, dikombinasikan dengan pengetahuan tentang TIK dan memahami konsep TIK;
- Inisiatif pemanfaatan TIK di seluruh kurikulum telah menggambarkan integrasi TIK ke dalam semua mata pelajaran dari kurikulum nasional maupun lokal. Sekolah harus memastikan bahwa semua siswa yang telah diberikan kesempatan untuk menerapkan dan mengembangkan kemampuan TIK melalui penggunaan alat-alat TIK, dalam mendukung pembelajaran siswa di semua mata pelajaran.
- Kemampuan mendesain dengan memanfaatkan perangkat keras maupun perangkat lunak diperlukan dalam membantu pembuatan bahan ajar bagi pendidik, maupun pembuatan tugas-tugas peserta didik.

▪ Integrasi Teknologi dan Kurikulum

Analisa ini berdasar pada konsep TIK yang memiliki 6 aspek. Yang mencerminkan aspek teknis maupun aspek kurikulum pembelajaran dengan memanfaatkan komputer. Analisa ini dibatasi oleh enam aspek yang tidak saling eksklusif. Mungkin terjadi tumpang tindih dan penekanan terhadap masing-masing aspek yang lebih penting dalam kurikulum yang memiliki pengaruh di berbagai bidang (Woollard, 2001).

Aspek TIK mencakup juga aspek teknis komputer; juga komponen perangkat keras dan jenis mikroprosesor. Termasuk juga konsep berdasarkan ukuran dan kecepatan. Bagian standa paling kecil dari komputer adalah byte, kemudian tingkat kecepatan dalam Hertz dan ukuran monitor dalam inci dengan kualitas masing-masing. Selama proses yang disebabkan keterbatasan ukuran file yang akan dikirimkan tersbut untk memberi kesempatan pada pengirim untuk segera menyadari bahwa email dikirimkan telah melebihi kapasitas yang diijinkan.

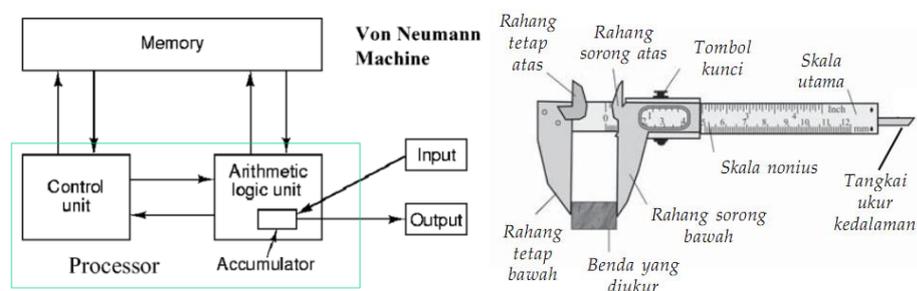
Empat paket aplikasi yang sering digunakan, adalah *Word Prosesor*, *Database*, *Spreadsheet* dan *Presentation*. *Web browser* telah menjadi

perangkat lunak yang banyak digunakan dimana-mana. Banyak sekali perangkat lunak web browser, seperti Internet Explorer yang merupakan paket Microsoft Windows, Safari yang merupakan paket dari Apple, Google Chrome, Firefox, dan banyak lagi dari pengembang lainnya. Untuk memberikan pemahaman kepada peserta didik, maka para pendidik perlu menjelaskan fungsi masing-masing perangkat lunak tersebut sesuai dengan fungsinya masing-masing.

Perangkat lunak yang bersifat umum dapat digunakan dalam berbagai konteks. Dapat disebut sebagai alat bantu pembelajaran (Computer Assisted Learning) atau penggunaan perangkat lunak untuk mengajar atau melatih peserta secara individu dalam keterampilan tertentu, pengetahuan, pemahaman atau sikap. Contoh CAL antara lain:

- Pengolah kata (word processor) yang digunakan untuk mengajarkan keterampilan ejaan atau tata bahasa.
- Program notasi musik untuk menyajikan pengetahuan tentang music.
- Perangkat lunak grafis untuk membantu manipulasi bentuk geometris yang digunakan untuk membantu memahami konsep wilayah.

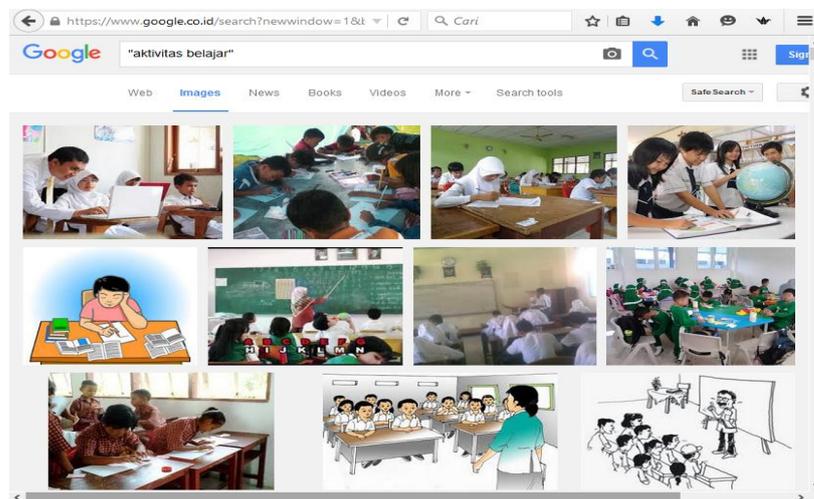
Aspek-aspek sosial, ekonomi, etika dan moral dalam pemanfaatan komputer telah diintegrasikan dalam kurikulum dan silabus. Pertimbangan nilai yang berhubungan dengan kualitas dan kesesuaian penggunaan perangkat TIK yang memungkinkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran maupun dalam kehidupan sehari-hari.



Gambar 1. 4. Mengetahui Konsep Komputer dan Alat Ukur “Jangka Sorong”

D. Aktivitas Pembelajaran

Mencari Gambar dan Menempelkan dalam Dokumen. Fasilitator memulai kelas di ruang komputer atau menggunakan laptop peserta sebagai bagian dari persiapan untuk pembelajaran selanjutnya. Kegiatan ini akan berlangsung selama kira-kira 10 menit untuk mengumpulkan beberapa koleksi gambar menggunakan jaringan intranet yang tersedia, melalui internet dan beberapa aplikasi pengolah gambar yang diinstal di masing-masing komputer. Buka browser (Internet Explore, Firefox, Chrome, Safari) dan pada address bar, ketikkan alamat url <http://www.google.co.id> lalu klik Tab Images dan pada area Search, ketikkan “aktivitas belajar”



Gambar 1. 5 Mencari gambar di Google

Aktivitas Pembelajaran



Belajar TIK



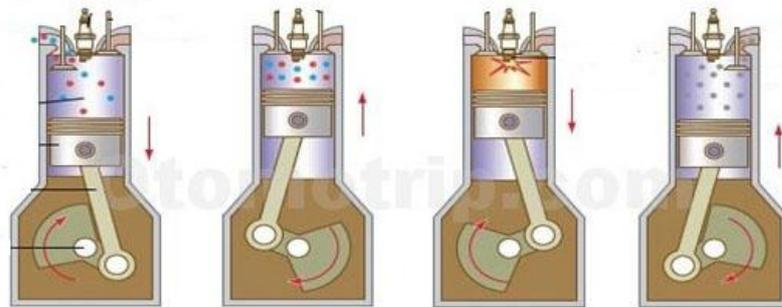
Belajar Geografi

Gambar 1.6 Microsoft Word

Selain Image (gambar diam) ada juga Animasi (gambar bergerak), animasi adalah teknik yang menggabungkan beberapa gambar menjadi satu gambar yang setelah disimpan sebagai gambar dengan ekstensi GIF. Gambar yang ber-ekstensi BMP maupun JPG berpindah dari satu gambar ke gambar lain

dalam bentuk satu gambar animasi. Animasi mungkin juga dibuat dari beberapa aplikasi atau program berbasis vektor. Fungsi manipulasi gambar meliputi: condong, memutar, mengubah, flip, tampilan cermin (terbalik/tertukar posisi kiri-kanan) dan perubahan ukuran gambar.

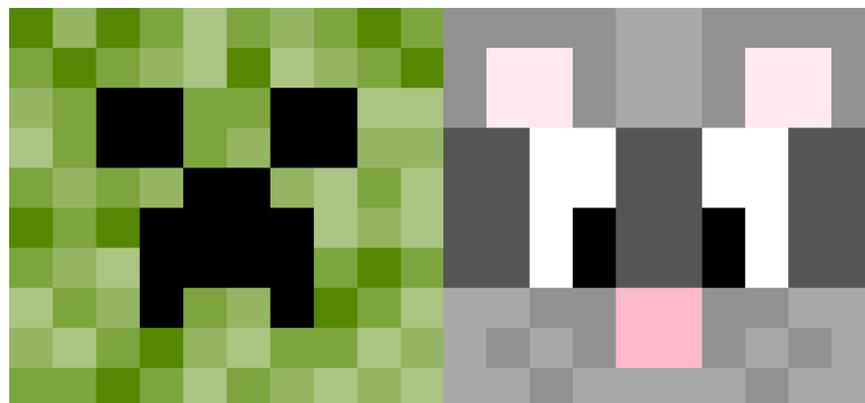
Berikut contoh empat gambar yang digabung menjadi satu dan menjadi gambar bergerak (animasi).



Gambar 1. 7 Gambar Seher yang dapat dianimasikan

Sumber contoh gambar animasi: <http://postimg.org/image/solss998/>

Teknik lain adalah untuk menerapkan *pixelation* untuk sebagian atau seluruh gambar. Sebuah layar resolusi rendah memiliki 640 oleh 480 piksel di dalamnya. Sebuah gambar hasil piksel dihasilkan dengan mengambil setiap 10 x 10 piksel area, kemudian dilakukan *rendering* menjadi satu gambar yang telah dibuat rata-rata 10 x 10 piksel. Teknik piksel ini biasa digunakan pada film untuk mengaburkan identitas setiap akhir gambar menuju gambar berikutnya. *Pixelation* menyembunyikan detail tanpa menyembunyikan gambaran secara keseluruhan keseluruhan.



Gambar 1.8 Ukuran Gambar 10 x 10 piksel

Petunjuk Teknis

Google Images dapat dilihat pada kebanyakan komputer yang mengakses halaman web <https://www.google.co.id/images>. Namun, beberapa pusat pelatihan menggunakan sistem untuk melindungi peserta dari materi yang dianggap tidak pantas dan juga mencegah peserta mengakses halaman web tertentu.

Petunjuk Belajar

Pengalaman keberhasilan dan mungkin kegagalan menggunakan TIK yang akan membuat anda menjadi seorang yang lebih bijaksana dan kemungkinan mempraktekkan strategi tertentu yang sesuai dengan kondisi maupun kompetensi anda sebagai pelaku pendidikan yang memiliki tanggungjawab dalam memberi warna dalam pendidikan untuk setiap peserta didik. Bahkan ketika fasilitator melakukan pembelajaran bersama peserta yang memiliki kemampuan TIK lebih baik dari fasilitator itu sendiri, sehingga dapat memberikan saran atau membantu peserta tetapi fasilitator harus tetap memfasilitasi peserta untuk menjadikan dirinya bijaksana dengan memberikan kesempatan pada peserta untuk memilih cara belajarnya melalui percobaan dan perbaikan yang dipraktekkan sendiri.

Persyaratan Kurikulum Pelatihan adalah "memberi peluang peserta untuk dapat memilih dan menggunakan sistem informasi yang sesuai dengan bidang garapan atau pekerjaan mereka dalam berbagai konteks materi pembelajaran"

Merasa aman menggunakan Internet

"Kemungkinan adanya bahaya yang timbul dan sering dipublikasikan di media ceta maupun televisi tentang akibat penggunaan internet terutama media sosial adalah rasa takut yang berlebihan, tapi tetap kita harus mempertimbangkan antara peluang bahwa internet yang mungkin dapat menimbulkan efek negatif, jika digunakan oleh orang yang tidak bertanggung-jawab dengan perbuatannya"

Pendekatan kesehatan dan keselamatan kerja dilakukan untuk mengidentifikasi bahaya dan menilai risiko dan kemudian menghilangkan

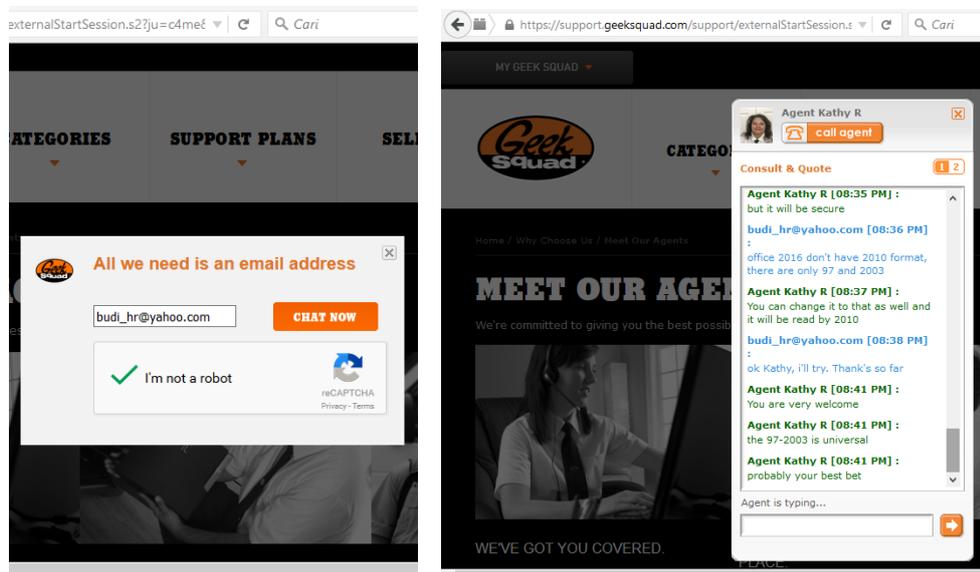
bahaya atau mengurangi risiko yang diakibatkan oleh penggunaan perangkat teknologi informasi dan komunikasi. Banyak sekali kegiatan yang memanfaatkan internet dan berlangsung setiap hari, peserta dapat belajar banyak hal melalui internet, mereka memiliki banyak interaksi sosial dan kegiatan yang tepat dan mendukung, yang sebelumnya tidak memungkinkan terjadi. Namun, karena banyak peserta yang dapat menggunakan jaringan internet untuk mengerjakan tugas-tugas penting, maka penggunaan jaringan internet di tempat pelatihan maupun di rumah harus dipastikan aman dari gangguan maupun kata-kata hinaan di dunia maya.

Kita perlu menuliskan tentang keamanan penggunaan internet kedalam modul atau yang sering dipindahkan untuk dipublikasikan ke media lain seperti televisi dan internet. Peserta harus cerdas dan perlu melakukan penilaian terhadap informasi yang diterima. Apa yang dilakukan dan dipublikasikan di internet mungkin tidak seperti yang muncul dalam bentuk avatar atau simbol di internet. Namun simbol ini pada kenyataannya dapat mewakili sesuatu yang sangat berbeda dengan kenyataannya.

Untuk mendapatkan bantuan dari para ahli yang bersedia membantu melalui komunikasi di situs Askexpert yang akan menghubungkan anda dengan ratusan ahli di bidangnya, mulai dari astronot ke penjaga kebun binatang. Walaupun pihak Askexpert sudah menyatakan bahwa mereka tidak dapat memastikan kebenaran informasi yang diberikan oleh para ahli tersebut. Anda dapat melakukan registrasi menggunakan email anda dengan mengisi data-data yang diminta di situs <http://www.askanexpert.expert>. Atau melakukan komunikasi langsung sebagai pengguna dengan menyertakan email sebagai identitas untuk login di situs kumpulan para expert <https://support.geeksquad.com>

Namun, tetap ada juga kemungkinan bahaya yang mengintai, jika peserta mengikuti situs web yang tidak memiliki wibawa dan mungkin beberapa ahlinya memiliki avatar yang belum melewati pemeriksaan atau verifikasi sebagai seorang ahli.

Berikut ini contoh chat dengan salah-satu ahli di situs <https://support.geeksquad.com>



Gambar 1.9 Layanan Diskusi Online (*Chat*)

Sebagai pendidik atau agen perubahan, kita harus melindungi peserta didik dari kemungkinan kerugian yang mungkin akan ditemui tentang berbagai hal, seperti: sajian materi yang tidak pantas; bahaya fisik dan bahaya psikologis yang mungkin dapat ditimbulkan, misalnya, *cyber-bullying* dan sanjungan maupun segala bentuk pujian yang memiliki maksud tertentu. Strategi yang dapat diantisipasi adalah: memberikan internet filtering, memberikan saran yang tepat dan jelas, memberikan wawasan tentang kode etik dalam komunikasi dan mendapatkan dukungan pemuka agama yang dipercaya.

Avatar atau gambar profil tidak lebih dari sekedar sebuah ikon. Avatar mewakili kepribadian yang ditampilkan dalam bentuk gambar ikon. Avatar yang kita pilih dapat mengenai apa yang kita pikir ketika kita berada dalam lingkungan atau kondisi tertentu. Lebih tepatnya, avatar yang kita gunakan adalah kesan yang kita inginkan tentang diri kita dalam situasi yang berbeda. Sebagai contoh, pada buletin tentang pendidikan, mungkin anda akan menampilkan profil keterampilan akademik (seperti sebagai anggota, siswa, guru, trainer atau dosen) yang lebih merefleksikan pribadi. Avatar bisa berbahaya (jika seorang pedofil mewakili dirinya dalam ikon dan sebagai

profile yang menunjukkan rasa empati). Avatar bisa juga seorang profesional (seorang peneliti pasar yang ingin mendapatkan reaksi dari proposal yang dipublikasikan, baik pada weblog ataupun pada papan buletin). Avatar bisa saja tidak bertanggung-jawab (karena dilakukan oleh orang lain yang bertindak sebagai bagian dari permainan atau perjudian).

Tugas Praktek

Bentuklah kelompok yang terdiri dari sekitar 5 orang, dan kerjakan tugas yang diberikan oleh fasilitator, selama kurang lebih 5 menit.

Membuat daftar pertanyaan yang memancing atau membangkitkan pemahaman peserta tentang konsep TIK. Daftar berikut ini dapat membantu peserta, tetapi perlu membuat perangkat penilaian tentang kemampuan secara umum dari peserta dan mendengarkan saran dari para fasilitator. Dibutuhkan kepastian dalam menjelaskan arti setiap kata dalam pertanyaan. Semua pertanyaan harus diambil dari penjelasan maupun keterangan yang ada dalam kurikulum nasional.

Apakah peserta telah:

- Membuat tabel, gambar dan suara yang pernah dibuat sendiri sebelumnya;
- Memiliki Hasil karya yang telah diuji, diperbaiki dan disempurnakan sesuai dengan urutan instruksi untuk membuat sebuah tugas (mungkin menggunakan mainan yang telah diprogram, seperti susunan balok atau Kubus);
- Menggunakan program simulasi untuk mengeksplorasi situasi imajiner atau nyata;
- Melakukan perubahan nilai dalam aplikasi spreadsheet dan kemudian mengamati apa yang terjadi dengan perubahan data yang ada dalam aplikasi tersebut;
- Menggunakan e-mail di sekolah ataupun tempat kerja;
- Menggunakan komputer untuk membuat poster, animasi, halaman web atau karya musik digital;
- Mengalami proses pembelajaran yang diamati langsung, dipantau melalui monitor menggunakan aplikasi komputer atau monitor CCTV;

- Mengumpulkan data kemudian disimpan ke dalam komputer;
- Memperoleh informasi dari internet;
- Merancang sesuatu produk menggunakan aplikasi komputer.

Sebagai fasilitator telah menanyakan kepada peserta:

- Apakah anda pernah merasakan dan mengerti maksud dari "rasa sensitif terhadap kebutuhan peserta didik" ?
- Apakah anda pernah diminta untuk meninjau ulang pekerjaan anda dan kemudian diminta untuk mempertimbangkan bagaimana hal itu bisa diperbaiki?

Cobalah untuk memastikan tingkat pemahaman peserta. Jika ada peserta yang tampak memiliki pemahaman yang baik kemudian mencoba untuk mengajukan pertanyaan yang memungkinkan mereka untuk menerapkan pemahaman mereka. Jika peserta tampaknya memiliki sedikit pemahaman dari yang anda harapkan kemudian cobalah untuk menggali ide-ide mereka lebih lanjut dengan cara berdiskusi dan tanya jawab. Pikirkan juga tentang pertanyaan atau diskusi dengan cara menanyakan;

- Apakah peserta telah memahami pertanyaan?
- Apakah fasilitator telah melakukan penguatan ide dengan baik baik?
- Apakah fasilitator memberikan umpan balik positif atau negatif?
- Apakah peserta memiliki kesempatan untuk mengajukan pertanyaan?
- Bagaimanakah tingkat pemahaman yang anda harapkan?
- Apakah diskusi dapat membantu pemahaman peserta?

Fasilitator mungkin ingin menindaklanjuti tugas ini dengan peserta lain. Peserta mungkin bertanya-tanya mengapa harus mengajukan begitu banyak pertanyaan (sebagaimana Socrates pada 2400 tahun yang lalu telah mengajar bahwa pertanyaan-pertanyaan itu merupakan seni mengajukan pertanyaan. Ted Wragg juga pernah mengusulkan sebuah model teoritis dari tiga jenis pertanyaan untuk memastikan proses pembelajaran dapat berlangsung dengan baik (Wragg dan Brown, 2001): pertanyaan konseptual (berdasarkan pemahaman, definisi dan penalaran), pertanyaan empiris (berdasarkan fakta) dan pertanyaan tentang nilai-nilai (keyakinan pribadi, masalah moral dan landasan etika).

Ada sejumlah konsep yang perlu dipahami oleh peserta, dengan mendukung dan memastikan bahwa peserta dapat;

- Menghasilkan informasi yang sesuai tujuan dengan cara memilih sumber yang tepat dan mempertanyakan apakah informasi tersebut masuk akal dan bernilai informasi;
- Membuat prosedur yang efisien dan sesuai tujuan;
- Membuat presentasi yang berkualitas baik dalam bentuk yang sesuai dengan kebutuhan kalangan tertentu dan konten informasi yang sesuai;
- Melakukan pertukaran informasi secara efektif;
- Merefleksikan secara kritis untuk kebutuhan sendiri maupun kegunaan lain dari TIK untuk membantu mengembangkan dan meningkatkan ide-ide serta kualitas pekerjaan mereka;
- Memahami pentingnya TIK untuk keperluan individu, komunitas dan masyarakat;

E. Latihan dan Tugas

Setelah mempelajari kegiatan belajar ini, peserta diminta untuk mengerjakan latihan berikut:

Latihan 1.1

- Gunakan mesin pencari Google dan klik Tab Link “images” pada www.google.co.id
- Gunakan kata kunci “TIK” dan “matematika”. Guru matematik biasanya senang mencari bagian-bagian yang menarik untuk mendukung materi palajarannya.
- Sekarang cari kata “TIK” dan subyek yang anda inginkan sebagai kata kunci.
- Gunakan kata kunci “animasi” dan “matematika” untuk dicari, maka akan ditampilkan beberapa gambar dengan efek animasi.
- Carilah gambar dan animasi yang sesuai dengan aspek berbeda dari mata pelajaran yang anda ajarkan.

Berikut contoh lembar kerja yang dapat anda gunakan, atau anda menggunakan tabel yang sesuai dengan ide anda sendiri.

Lembar Kerja Latihan 1.1

No.	Kata Kunci (<i>keyword</i>)	Hasil Gambar	Keterangan

Latihan 1.2

Lakukan penyelidikan berikut kemudian buatlah keputusan profesional anda sendiri tentang apakah yang harus dipelajari melalui pengetikan kata:

- Apakah sekolah peserta memiliki program latihan mengetik dengan keyboard?
- Apakah program latihan mengetik berfungsi untuk siswa didik di sekolah? jelaskan!
- Carilah dan telusuri beberapa argumen dengan struktur pengetikan yang peserta butuhkan.
- Klarifikasikan apakah peserta perlu memikirkan ketika siswa didiknya akan mengetikkan sebuah kata kunci.
- Buatlah keputusan apakah perlu mengetikkan suatu kata kunci tertentu atau tidak.

Berikut contoh lembar kerja yang dapat anda gunakan, atau anda dapat menggunakan tabel sesuai dengan ide anda sendiri.

Lembar Kerja Latihan 1.2

No.	Aktivitas Latihan

Latihan 1.3.1

Identifikasikan pertanyaan berikut untuk menggali konsep pemahaman peserta tentang pemanfaatan perangkat TIK. Apakah peserta telah;

- Membuat tabel, gambar dan suara yang pernah dibuat sendiri sebelumnya;
- Memiliki Hasil karya yang telah diuji, diperbaiki dan disempurnakan sesuai dengan urutan instruksi untuk membuat sebuah tugas (mungkin menggunakan mainan yang telah diprogram, seperti susunan balok atau Kubus);
- Mengalami proses pembelajaran yang diamati langsung, dipantau melalui monitor menggunakan aplikasi komputer atau monitor CCTV;
- Menggunakan program simulasi untuk mengeksplorasi situasi imajiner atau nyata;
- Melakukan perubahan nilai dalam aplikasi spreadsheet dan kemudian mengamati apa yang terjadi dengan perubahan data yang ada dalam aplikasi tersebut;
- Menggunakan e-mail di sekolah ataupun tempat kerja;
- Menggunakan komputer untuk membuat poster, animasi, halaman web atau karya musik digital;

Lembar Kerja Latihan 1.3.1

No.	Aktivitas Latihan	Tidak Pernah	Pernah	Sering

Latihan 1.3.2

Ada sejumlah konsep perlu dipahami oleh peserta didik, dengan mendukung dan memastikan bahwa peserta didik dapat;

- Menghasilkan informasi yang sesuai tujuan dengan cara memilih sumber yang tepat dan mempertanyakan apakah informasi tersebut masuk akal dan bernilai informasi;
- Membuat prosedur yang efisien dan sesuai tujuan;
- Membuat presentasi yang berkualitas baik dalam bentuk yang sesuai dengan kebutuhan kalangan tertentu dan konten informasi yang sesuai;
- Melakukan pertukaran informasi secara efektif;
- Merefleksikan secara kritis untuk kebutuhan sendiri maupun kegunaan lain dari TIK untuk membantu mengembangkan dan meningkatkan ide-ide serta kualitas pekerjaan mereka;
- Memahami pentingnya TIK untuk keperluan individu, komunitas dan masyarakat;
- Menilai efektivitas, penggunaan istilah teknis yang relevan.

Lembar Kerja Latihan 1.3.2

No.	Aktivitas Latihan	Tidak Pernah	Pernah	Sering

Bimbingan pada Aktivitas Online

Tidak semua peserta mungkin terbiasa mengikuti aturan yang telah disepakati dalam maupun di luar kelas. Hal yang sama berlaku ketika peserta sedang berada pada jaringan (*online*).

Peserta juga harus menyadari bahwa tindakan di jaringan online mungkin memiliki pertimbangan atau konsekuensi hukum dan keuangan sebagaimana tersebut dalam undang-undang tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Misalnya, ada banyak situs menawarkan jasa, baik yang gratis maupun berbayar yang berhubungan dengan musik, layanan ponsel dan kompetisi. Peserta mungkin tidak menyadari ketika meminta produk gratis ataupun dikenakan biaya. Semua calon pelanggan akan menerima "email pribadi" yang menunjukkan bahwa mereka dapat memperoleh sejumlah besar uang dengan memberikan sedikit rincian atau bahkan detail rincian rekening bank. Peserta mungkin perlu nasihat yang baik untuk diberikan dan disampaikan dengan cara yang bijak, empati dan profesional. Peserta harus disarankan untuk tidak mengungkapkan informasi pribadi dan sensitif terhadap permintaan yang tidak pantas untuk keperluan yang tidak dapat dipertanggung-jawabkan.

Peserta perlu menyadari aspek etika dari aktivitas online, termasuk; kode etik sekolah, peraturan provider penyedia jaringan dan aturan perlindungan data, penyalahgunaan komputer dan kebebasan informasi.

F. Rangkuman

Pemahaman konsep TIK mencakup juga konsep teknis komputer; konsep komponen perangkat keras dan jenis mikroprosesor, konsep berdasarkan ukuran dan kecepatan. Bagian standar paling kecil dari komputer adalah *bits* (1 bites = 8 karakter), kemudian tingkat kecepatan processor dinyatakan dalam satuan *Hertz* dan ukuran monitor dalam *Inch* dengan kualitas masing-masing. Setiap peserta harus memahami konsep ukuran harddisk agar tidak mengalami kehabisan ruang penyimpanan saat menyimpan pekerjaan yang

diketik maupun diedit. Sistem komputer akan selalu mengalami perubahan spesifikasi dan peningkatan kinerja.

- Sesuaikan target pencapaian kompetensi TIK yang anda kuasai;
- Fokuskan kompetensi TIK dalam materi pembelajaran yang anda sampaikan agar dapat memperluas kemampuan anda dalam pemanfaatan perangkat TIK dan dapat membuat administrasi yang anda lakukan dapat menjadi lebih efisien;
- Memiliki kepedulian terhadap perangkat TIK yang sesuai dengan mata pelajaran dan lingkungan belajar yang anda ampu;
- Pastikan anda telah mempersiapkan kompetensi anda dalam pembelajaran di kelas agar dapat membantu mengembangkan kemampuan peserta didik.
- Dalam pengembangan kemampuan pemanfaatan perangkat TIK baik hardware maupun software: seperti penggunaan kamera, scanner, perekam audio, perekam video kamera, dan perekam CD atau DVD.
- Peserta harus menyesuaikan target pengembangan pengetahuan tentang pemanfaatan TIK yang sesuai dengan kemampuannya masing-masing;
- Fokuskan pengetahuan TIK pada subyek mata pelajaran yang diampu;
- Pastikan bahwa anda merasa percaya diri dalam memanfaatkan pengetahuan di kelas untuk membantu mengembangkan kemampuan TIK peserta;
- Memastikan bahwa anda dapat berkomunikasi dengan peserta secara individual dan mencari tahu tentang pengalaman dan pemahaman pemanfaatan TIK;
- Mengidentifikasi tema terbaik dalam pemanfaatan TIK yang berhubungan dengan mata pelajaran;
- Membaca dokumen tentang penilaian pemanfaatan TIK sesuai dengan mata pelajaran dan pastikan telah memahami konsep-konsep sehingga dapat mengembangkan kemampuan TIK setiap peserta;
- Setelah menyelesaikan tahap akhir pelatihan, lakukan identifikasi pemahaman serta keterampilan yang mampu peserta tentang TIK.

G. Umpan Balik dan Tindak Lanjut

Tindak Lanjut 1

Gunakan tabel dibawah ini untuk mengidentifikasi sejauh mana pengetahuan TIK anda. Manfaatkan desain tabel yang memerlukan aktivitas TIK dan dapat mengerjakannya dengan keyakinan. Kemudian identifikasikan apasaja langkah berikutnya untuk mengembangkan kesadaran anda tentang pemanfaatan TIK. Langkah ini mungkin dapat menjadi kerangka yang dapat digunakan baik di pusat maupun di daerah dengan menyertakan aspek TIK yang memberikan kontribusi khusus untuk mata pelajaran yang anda ampu. Lakukan pembahas kesimpulan anda dengan fasilitator anda. Fasilitator mungkin memiliki perspektif yang berbeda dan dapat menyarankan yang lebih baik kepada peserta tentang perkembangan TIK yang telah anda miliki. Prosedur ini merupakan bagian yang dibutuhkan untuk SKG bahwa peserta telah bertindak dengan saran dari para fasilitator dan tindak lanjut yang harus dilakukan setelah pelatihan. Pastikan bahwa target pemahaman TIK anda dinyatakan dalam bentuk hasil pencapaian secara jelas. Menuliskan bukti apasaja yang menyatakan bahwa peserta telah memenuhi target dalam jangka waktu yang telah ditetapkan dalam rencana tindak lanjut. Tabel berikut ini dapat anda gunakan sebagai contoh tindak lanjut.

Pembelajaran dengan memanfaatkan TIK

No	Uraian Kegiatan	Penggunaan Aplikasi	Target Pemahaman	Waktu Pelaksanaan

Tabel 1.7 Memilih TIK yang sesuai dengan kegiatan.

Tindak Lanjut 2

Kompetensi menggunakan perangkat lunak presentasi dan menganalisis hasil presentasi yang telah anda buat dapat anda dokumentasikan kedalam bentuk petunjuk untuk anda sendiri. Anda dapat membuat file data nilai peserta dan hasil analisis mulai dari rata-rata, minimum dan maksimum, kemudian menganalisis tugas-tugas peserta lainnya sehingga dapat digunakan sebagai acuan atau referensi bagi sesama pendidik.

Gunakan kartu dengan berbagai warna sebagai tanda dalam memahami kerangka teori guna mengidentifikasi kemampuan yang telah dicapai selama pelatihan atau pembelajaran. Kemudian kartu tersebut secara bersama-sama dapat digunakan untuk mengajarkan proses secara keseluruhan, mulai dari kemampuan (kompetensi keterampilan), meningkatkan kesadaran subyek pembelajaran (kompetensi pengetahuan), mengembangkan konsep (pemahaman materi pembelajaran) atau melakukan refleksi dan opini (kompetensi sikap). Penggunaan kartu sebagai alat bantu pemahaman dilakukan untuk mengidentifikasi pengetahuan agar dapat memfasilitasi ketergantungan peserta dalam membangun pemahaman peserta tentang situasi kerja maupun pembelajaran (Bruner, 1966; Piaget, 1999).

Berikut adalah tabel untuk mengidentifikasi sampai sejauh mana tingkat pemahaman pada masing-masing subyek kompetensi.

<i>Pemahaman Konsep TIK</i>				
<i>Subyek Kompetensi</i>	<i>Kurang</i>	<i>Cukup</i>	<i>Baik</i>	<i>Sangat Baik</i>
✓ Pengetahuan				
✓ Keterampilan				
✓ Sikap				

Tabel 1.8 Pemahaman Konsep TIK

Tindak Lanjut 3

Baca ulang tulisan anda sebelumnya dan cobalah untuk mengidentifikasi petunjuk mengenai pendekatan alternatif yang mungkin lebih cocok untuk mengajar menggunakan TIK. Telusuri cara lain dalam belajar dan mengajar atau model pembelajaran untuk lebih membangun dan mengembangkan sendiri cara mengajar secara profesional.

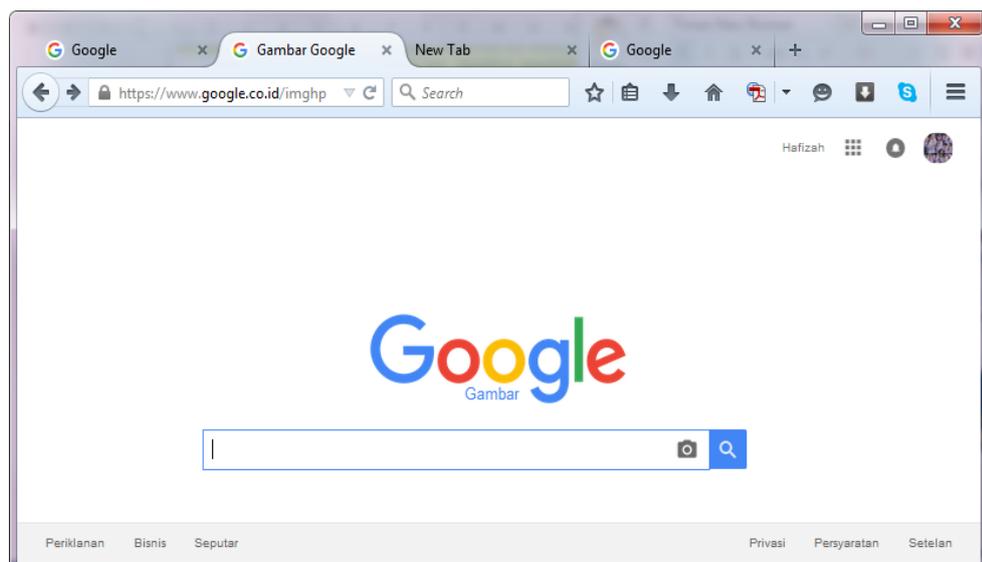
Contoh yang dapat digunakan adalah petunjuk singkat dalam praktik pembuatan Database. Petunjuk singkat merupakan alat yang dimaksudkan untuk membuat cara belajar menjadi lebih mudah diakses oleh para pendidik. Database yang berisi ringkasan dari 50 teori utama tentang pembelajaran dan pengajaran.

Tindak Lanjut 4

Lakukan latihan berikut dengan 2 atau 3 teman, dengan cara melihat daftar konsep di kolom sebelah kiri dan mencocokkannya dengan deskripsi di kolom sebelah kanan. Anda dapat memperkenalkan kompetisi untuk meningkatkan keterlibatan kognitif. Kunci Jawaban

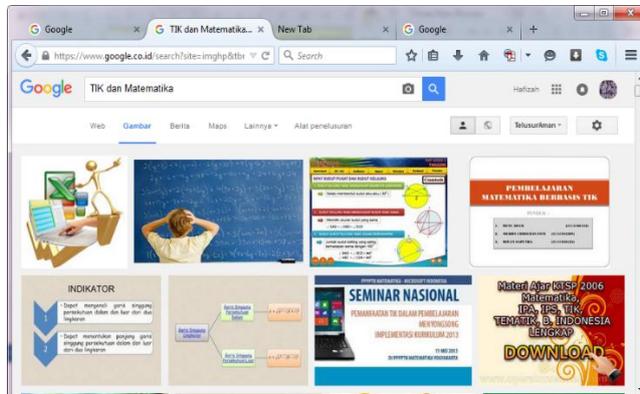
Latihan 1.1

- <https://www.google.co.id/imghp>



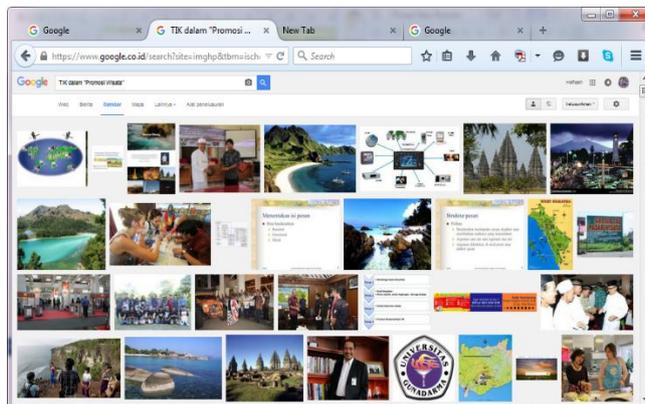
Gambar 1.10 Halaman Pencari Gambar (Google Image)

- Kata kunci “TIK” dan “matematika”

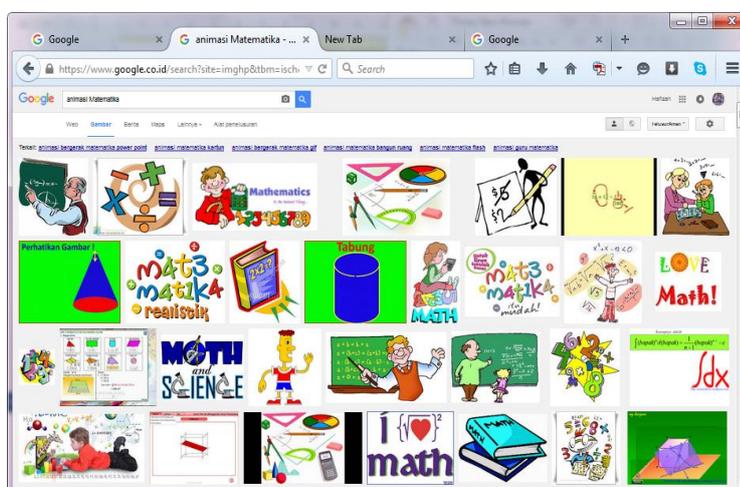


Gambar 1.11 Hasil Pencarian Gambar (keyword: TIK dan Matematika)

- Kata kunci “TIK” dan subyek “Promosi Wisata”.

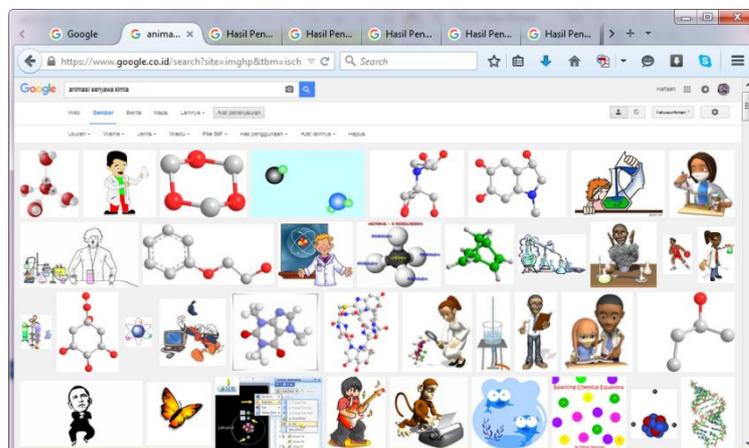


Gambar 1. 12 Hasil Pencarian Gambar (keyword: TIK dan Promosi Wisata)
Kata kunci “animasi” dan “matematika”.



Gambar 1. 13 Hasil Pencarian Gambar (keyword: animasi matematika)

- Mencari gambar dan animasi yang sesuai dengan aspek berbeda dari mata pelajaran yang diajarkan. Contoh: Animasi senyawa kimia;



Gambar 1. 14 Hasil Pencarian Gambar (keyword: animasi senyawa kimia)

Latihan 1.2

Lakukan penyelidikan berikut kemudian buatlah keputusan profesional anda sendiri tentang apakah yang harus dipelajari melalui pengetikan kata:

- Sekolah tidak/belum memiliki program latihan mengetik.
- Program latihan mengetik berfungsi untuk siswa didik agar terbiasa mengetik cepat tanpa harus memperhatikan hasil setiap huruf atau angka yang telah diketik di monitor.
- Melatih kebiasaan atau kecepatan mengetik yang “menggunakan kedua jari telunjuk” dan membedakannya dengan “menggunakan 10 jari”.
- Mengklarifikasi peserta didik, agar peserta memikirkan terlebih dulu ketika mengetikkan sebuah kata kunci untuk menyesuaikan dengan pencarian tiap kata secara terpisah atau mencari kata kunci yang bersamaan dengan membatasi dengan tanda dua petik di awal dan di akhir susunan kata.

Latihan 1.3.1

No.	Aktivitas Latihan	Tidak Pernah	Pernah	Sering

Latihan 1.3.2

No.	Aktivitas Latihan	Tidak Pernah	Pernah	Sering



Kegiatan Belajar 2

Memadukan Ragam Teknologi Informasi dan Komunikasi sesuai Karakteristik dan Tujuan Pembelajaran

A. Tujuan

Pada kegiatan belajar ini berupaya memperkuat pengetahuan peserta tentang TIK untuk mendukung pengajaran dan kegiatan profesional yang lebih luas. Melakukan latihan berbasis TIK secara praktis, yang harus dilakukan dengan pendekatan sikap kreatif dan konstruktif serta tetap bersifat kritis. Semua upaya yang berkaitan dengan penilaian dalam pemanfaatan TIK, membimbing peserta, menyelesaikan tugas atau yang terkait dengan kegiatan diluar kelas.

B. Indikator Pencapaian Kompetensi

- memahami nilai perangkat menunjuk remote untuk mendukung pengajaran Anda;
- telah ditentukan potensi penggunaan Anda dari papan tulis interaktif;
- menyadari biaya relatif peralatan TIK dan sumber pendanaan;
- menyadari penggunaan tablet PC dan sistem kinerja kelas.
- meningkatkan kesadaran tentang masalah kesehatan dan keselamatan;
- mengetahui tanggung jawab masing-masing dalam hal keselamatan;
- menyadari bahaya yang berhubungan dengan peralatan TIK yang Anda gunakan;
- memahami isu-isu yang terkait dalam hak penggunaan data peserta.
- aspek fisik lingkungan pengajaran bagi peserta didik berkebutuhan khusus (inklusi);
- mampu mendesain sumber daya dan implikasinya, diferensiasi dan aksesibilitas;

- kesenjangan gender dan isu yang berkaitan dengan wanita dalam pemanfaatan TIK;
- memastikan adanya fasilitas untuk membuat antarmuka aplikasi komputer agar lebih mudah diakses melalui profil pengguna dan fungsi aksesibilitas;
- memastikan peran TIK dalam mendukung siswa berkebutuhan khusus.

C. Uraian Materi

1. Mengembangkan Pembelajaran dengan TIK

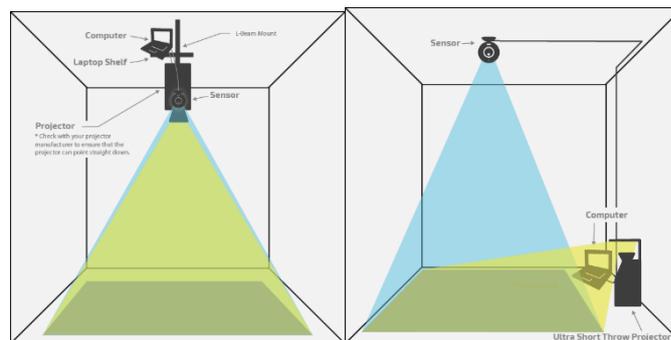
Menggunakan Papan Tulis Interaktif (PTI)

"Papan Tulis Interaktif dapat menghapus tulisan dan dapat menangkap, merekam atau menyimpan hasil tulisan dipapan secara elektronik. Papan Tulis Interaktif memerlukan komputer atau laptop yang memiliki perangkat lunak aplikasi pendukung papan tulis interaktif. Beberapa papan tulis interaktif juga memungkinkan interaksi dengan gambar yang diproyeksikan dalam komputer. PTI dapat digunakan melalui salah satu dari dua cara: untuk menangkap catatan yang tertulis pada permukaan papan tulis menggunakan tinta yang dapat dihapus (*whiteboard marker*) atau mengontrol papan tulis dengan mengklik kemudian menggeser (*klik dan drag*) dan / atau mark-up (memberikan keterangan) pada gambar yang dihasilkan komputer kemudian diproyeksikan pada permukaan papan tulis melalui proyektor digital." (Wikipedia, 2006)

Papan tulis interaktif sebagian besar menggantikan fungsi papan tulis. Dapat juga bekerja sebagai layar komputer besar dengan memproyeksikan gambar komputer ke papan atau dinding melalui proyektor dan komputer yang dapat dikontrol melalui papan, tentunya terdapat sensor di papan bahwa ketika diaktifkan memindahkan kursor ke titik tertentu. Atau jika menggunakan dinding sebagai papan tampilan, memerlukan bantuan kamera untuk mengenali gerakan pada papan atau dinding yang menerima tampilan.



Gambar 2.2 Skema Papan Tulis Interaktif



Gambar 2.3 Skema Dinding / Lantai Interaktif melalui Projector Magix

Sumber : <http://www.touchmagix.com>



Gambar 2. 4 Simulasi Lantai Interaktif melalui Projector Magix

Sumber: <http://www.touchmagix.com/interactive-floor-interactive-wall-play>

<http://www.touchmagix.com/interactive-floor-interactive-wall-brands>

Perangkat penunjuk / pengendali jarak jauh

Pada tahun 1970, Douglas Engelbart menerima hak paten untuk papan shell dengan dua roda logam (US Patent #3.541.541) sebagai paten aplikasi yang menggunakan "indikator posisi XY untuk sistem tampilan (*display*)". Paten ini dikenal sebagai "mouse" yang masih menggunakan kabel penghubung PS2 atau USB. Kini mouse sudah menggunakan media wireless (infrared atau Bluetooth). Semua peserta dan pendidik merasakan kemudahan dalam menggunakan alat bantu pengendali monitor ini, media

sentuh (*touch pad* telah terintegrasi dalam perangkat laptop), pena penunjuk atau *stylus* (juga terdapat di perangkat laptop) dan laser pointer (digunakan untuk menyentuh layar komputer ataupun tampilan layar proyektor).

Tablet PC

Tablet PC secara bentuk dan ukuran hampir sama dengan laptop konvensional tetapi permukaannya memiliki sensitivitas sentuhan dengan stylus atau jari. Stylus (pena digital) yang digunakan untuk memasukkan teks (*handwriting recognition*) dan menavigasikan di sekitar jendela kerja (*area window*). Ada dua jenis tablet yang berbentuk atau model papan sentuhan (*slate*) dan model yang dapat disesuaikan (*convertible*). Beberapa tablet PC ada yang ditambahkan/memiliki *stylus* yang disertakan bersama perangkat tablet.



Gambar 2. 5 Pembelajaran menggunakan Tablet PC

Sumber : <http://www.bangkokpost.com> (keyword: teaching using tablet pc)

<http://newsinfo.inquirer.net> (keyword: teaching using tablet pc)

2. Kesehatan dan Keamanan menggunakan TIK

Perkembangan teknologi yang berimbas dengan meningkatnya penggunaan peralatan komputer di sekolah-sekolah maupun pusat pelatihan membawa serta potensi yang lebih besar tentang kemungkinan adanya bahaya kesehatan maupun keselamatan. Kesehatan dan keselamatan ini menyoroti daerah-daerah yang harus Anda pertimbangkan ketika akan merencanakan, mengajar dan mengevaluasi pelajaran.

Undang-undang kesehatan dan keselamatan

Karyawan yang terbiasa menggunakan teknologi informasi untuk pekerjaan mereka ditutupi oleh undang-undang; Kesehatan dan Keselamatan

Eksekutif telah menerbitkan pedoman. Undang-undang tidak mencakup siswa per se tapi jauh dari semangat undang-undang yang berlaku untuk orang dewasa dapat berlaku untuk siswa Anda. Selain itu, siswa yang dilindungi oleh dan Anda dikendalikan oleh undang-undang khusus dirancang untuk melindungi siswa, khususnya, Anak Act 2004. Misalnya, undang-undang mengharapkan penyediaan kursi disesuaikan untuk karyawan tertentu untuk membantu postur tubuh yang tepat. Kursi disesuaikan bukan persyaratan hukum bagi siswa tapi masalah postur tidak boleh diabaikan dan itu akan membantu untuk menawarkan berbagai kursi ukuran yang berbeda.

3. Hak dan tanggung jawab dari orang dewasa di dalam kelas

Ketika Anda mempertimbangkan kesehatan dan keselamatan Anda harus diingat baik hak dan tanggung jawab Anda. Adalah penting bahwa pekerjaan Anda dengan siswa juga mencerminkan nilai-nilai ini. Anda *tepat* untuk bekerja di lingkungan yang aman dan aman hanya didirikan dengan memenuhi Anda *tanggung jawab* terhadap diri sendiri dan orang lain yang bekerja dengan Anda. Ini pemahaman dan sikap yang sama perlu dikomunikasikan kepada siswa. Lembar bawah digunakan dengan siswa yang lebih muda; menyoroti daerah-daerah di mana mereka dapat membuat keputusan dan penilaian dan kemudian dapat mengambil tindakan untuk mengubah perilaku mereka atau untuk memberitahu teman-teman mereka. Sheet dapat digunakan sebagai catatan guru untuk diskusi kelas atau diproyeksikan ke layar untuk fokus diskusi dan tanggapan siswa langsung.

4. Inklus dan Pelayanan Kebutuhan Khusus

Salah satu tugas profesional pendidik atau guru yang harus diperhatikan terutama dalam kurikulum nasional adalah adanya kerangka hukum yang berkaitan dengan pendidikan inklusi, keragaman, kebutuhan khusus dan kesempatan yang sama untuk memperoleh pendidikan tanpa membedakan secara fisik. Pendidikan inklusi ini membutuhkan sejumlah strategi pengajaran, pembelajaran dan manajemen perilaku. Anda akan mengetahui dan memahami peran peserta didik yang memiliki kebutuhan khusus.

Ruang kelas TIK untuk pendidikan Inklusif memiliki fasilitas, sumber daya dan sistem di tempat yang memastikan bahwa peserta dapat:

- mengakses kelas;
- menggunakan furnitur yang sesuai;
- mengakses sumber daya fisik;
- melihat dan mendengar presentasi guru;
- mengakses komputer dan mengeluarkan kegiatan lainnya;
- membaca dan memahami bahan ajar / software aplikasi;
- mengalami pembelajaran dengan kurikulum TIK yang lebih baik.

Langkah pertama mungkin perlu dipertimbangkan apakah ruangan dapat diakses oleh pengguna dengan kursi roda.

Pengembang Kurikulum Pendidikan Inklusi di Sekolah

Modifikasi/pengembangan kurikulum pendidikan inklusi dapat dilakukan oleh Tim Pengembang Kurikulum yang terdiri atas pendidik atau guru yang mengajar di kelas inklusi yang bekerja sama dengan berbagai pihak yang terkait, terutama guru pembimbing khusus (guru Pendidikan Luar Biasa) yang sudah berpengalaman mengajar di Sekolah Luar Biasa, dan ahli Pendidikan Luar Biasa (Orthopaedagog), yang dipimpin oleh Kepala Sekolah Inklusi (Kepala SD/SMP/SMA/SMK Inklusi) dan sudah dikoordinir oleh Dinas Pendidikan.

Pelaksanaan Pengembangan Kurikulum di Sekolah

1. Modifikasi alokasi waktu

Modifikasi alokasi waktu disesuaikan dengan mengacu pada kecepatan belajar siswa.

Misalnya materi pelajaran (pokok bahasan) tertentu dalam kurikulum reguler (Kurikulum Sekolah Dasar) diperkirakan alokasi waktunya selama 6 jam.

- Untuk anak berkebutuhan khusus yang memiliki inteligensi di atas normal (anak berbakat) dapat dimodifikasi menjadi 4 jam.
- Untuk anak berkebutuhan khusus yang memiliki inteligensi relatif normal dapat dimodifikasi menjadi sekitar 8 jam;

- Untuk anak berkebutuhan khusus yang memiliki inteligensi di bawah normal (anak lamban belajar) dapat dimodifikasi menjadi 10 jam, atau lebih; dan untuk anak tunagrahita menjadi 18 jam, atau lebih; dan seterusnya.

2. Modifikasi isi/materi

- Untuk anak berkebutuhan khusus yang memiliki inteligensi di atas normal, materi dalam kurikulum sekolah reguler dapat digemukkan (diperluas dan diperdalam) dan/atau ditambah materi baru yang tidak ada di dalam kurikulum sekolah reguler, tetapi materi tersebut dianggap penting untuk anak berbakat.
- Untuk anak berkebutuhan khusus yang memiliki inteligensi relatif normal materi dalam kurikulum sekolah reguler dapat tetap dipertahankan, atau tingkat kesulitannya diturunkan sedikit.
- Untuk anak berkebutuhan khusus yang memiliki inteligensi di bawah normal (anak lamban belajar/tunagrahita) materi dalam kurikulum sekolah reguler dapat dikurangi atau diturunkan tingkat kesulitannya seperlunya, atau bahkan dihilangkan bagian tertentu.

3. Modifikasi proses belajar-mengajar

- Mengembangkan proses berfikir tingkat tinggi, yang meliputi analisis, sintesis, evaluasi, dan problem solving, untuk anak berkebutuhan khusus yang memiliki inteligensi di atas normal;
- Menggunakan pendekatan student centered, yang menekankan perbedaan individual setiap anak;
- Lebih terbuka (divergent);
- Memberikan kesempatan mobilitas tinggi, karena kemampuan siswa di dalam kelas heterogen, sehingga mungkin ada anak yang saling bergerak kesana-kemari, dari satu kelompok ke kelompok lain.
- Menerapkan pendekatan pembelajaran kompetitif seimbang dengan pendekatan pembelajaran kooperatif. Melalui pendekatan pembelajaran kompetitif anak dirangsang untuk berprestasi setinggi

mungkin dengan cara berkompetisi secara fair. Melalui kompetisi, anak akan berusaha seoptimal mungkin untuk berprestasi yang terbaik, “aku-lah sang juara”!

Namun, dengan pendekatan pembelajaran kompetitif ini, ada dampak negatifnya, yakni mungkin “ego”-nya akan berkembang kurang baik. Anak dapat menjadi egois.

Melalui pendekatan pembelajaran kooperatif, setiap anak dikembangkan jiwa kerjasama dan kebersamaannya. Mereka diberi tugas dalam kelompok, secara bersama mengerjakan tugas dan mendiskusikannya. Penekanannya adalah kerjasama dalam kelompok, dan kerjasama dalam kelompok ini yang dinilai. Dengan cara ini sosialisasi anak dan jiwa kerjasama serta saling tolong menolong akan berkembang dengan baik.

Dengan demikian, jiwa kompetisi dan jiwa kerjasama anak akan berkembang harmonis.

- Disesuaikan dengan berbagai tipe belajar siswa (ada yang bertipe visual; ada yang bertipe auditoris; ada pula yang bertipe kinestetis).

D. Aktivitas Pembelajaran

Pemanfaatan Tablet PC

Asumsikan bahwa pada langkah berikutnya anda memiliki tablet PC dengan perangkat lunak yang sesuai kebutuhan dan telah anda instal kedalam tablet PC yang anda gunakan, jaringan wireless dan proyektor dengan layar yang dapat dilihat oleh semua peserta di kelas.

Sekarang perhatikan masing-masing perangkat tablet PC yang mungkin dapat digunakan. Lakukan identifikasi manakah tablet PC yang memungkinkan untuk digunakan dalam pelajaran dan yang mungkin sesuai dengan gaya anda dalam mengajar. Anda harus dapat menggambarkan bagaimana tablet PC mampu menyediakan dukungan untuk materi pelajaran atau tidak mampu mendukung setiap item pelajaran yang anda ampu.

Keuntungan Tablet PC

- Mobilitas - tablet PC dapat digunakan di setiap tempat di dalam kelas dan digunakan untuk menampilkan informasi ke layar proyektor;
- Keterlibatan individu - tablet PC dapat diberikan ke seorang peserta yang kemudian maju ke depan kelas untuk menunjukkan kepada seluruh peserta di kelas;
- Tablet PC yang sangat portabel - kebanyakan sangat ringan dibanding laptop, Anda dapat memegang dengan satu tangan sementara, sementara tangan yang lain menavigasikan / menulis apa yang akan disampaikan, juga dapat digunakan sambil berdiri namun juga harus waspada dalam pengoperasian di kelas yang memiliki mobilitas cukup tinggi;
- Peserta mencatat - tablet PC memungkinkan peserta untuk mengambil catatan tulisan tangan dan membuat sketsa selama pelajaran selama waktu pemrosesan (merupakan kesempatan bagi mereka yang mengalami kesulitan dalam menggunakan keyboard);
- Dapat mengurangi resiko penyadapan Keyboard - tulisan tangan relative tidak digunakan (walapun tablet PC juga memiliki keyboard virtual pada layar jika diinginkan untuk melakukan pengetikan yang memerlukan Keyboard);

Menggunakan Tablet dengan fungsi grafis dan keyboard virtual

- Anda telah membaca tentang dua teknologi yang cukup signifikan dan relative mahal (PC tablet dan papan tulis interaktif) yang telah menjadi populer selama beberapa tahun terakhir. Popularitas mereka sebagian besar adalah karena kemudahan akses komputer yang mereka berikan kepada para pendidik. Perangkat teknologi interaktif tersebut memungkinkan interaksi siswa dan seluruh tampilan kelas ke tablet PC, dengan portabilitas daya komputasi yang cukup tinggi.
- Selanjutnya Anda akan menemukan dua teknologi yang relative murah, namun masih belum menawarkan keuntungan yang signifikan dalam

mengakses komputer, interaksi dengan peserta dan pengendalian tampilan seluruh aktivitas kelas.

- Keyboard dan mouse infrared/Bluetooth (wireless) berfungsi seperti keyboard dan mouse konvensional namun tidak menggunakan kabel ke komputer, karena media penghubungnya digantikan oleh infrared/bluetooth. Dengan memanfaatkan keyboard dan mouse wireless, Anda dapat bergeser tempat ke manapun di dalam lingkungan kelas dan mengontrol tampilan di layar (tentunya dengan jarak yang telah direkomendasikan oleh penyedia perangkat).

Kesehatan dan Keselamatan di dalam atau di luar Kelas

Persyaratan yang perlu dipahami oleh seluruh stakeholder di tempat belajar maupun pelatihan mencakup pengembangan kebijakan dan pelaksanaan praktik pembelajaran yang baik dan aman. Anda perlu menyadari dari kebijakan dan praktek di tempat mengajar.

Di tempat tugas anda mengajar, cobalah untuk mempertimbangkan siapa yang bertanggung jawab untuk hal berikut dan apa peran yang harus Anda ambil:

- menghasilkan perencanaan kesehatan dan keselamatan;
- melakukan penilaian kemungkinan adanya bahaya;
- membuat pengaturan untuk menghindari atau mengurangi risiko;
- memastikan bahwa setiap karyawan dan peserta menyadari tanggung jawab mereka masing-masing;
- memastikan bahwa setiap karyawan dan peserta menyadari bahwa peraturan dibuat untuk keselamatan mereka;
- skema aspek praktek kerja dalam kesehatan dan keselamatan.

Pertimbangkan – bagaimanakah faktor-faktor diatas ada dalam lingkungan anda?

Peralatan kontrol dan Sensor

Teknologi kontrol terdapat juga dalam mainan dan perangkat yang diprogram, seperti mobil atau robot, tampilan proyektor di dinding atau lantai yang dikendalikan komputer, peralatan penginderaan jarak jauh dengan antarmuka pengontrol. Ini digunakan dalam desain dan teknologi, pendidikan khusus, ilmu pengetahuan, dan eksplorasi geografi.

Pertimbangan tentang kebersihan fisik dinding atau lantai - khususnya mengenai kebersihan dan tekstur permukaan. Peserta didik kemungkinan akan merangkak atau memutar di lantai sehingga lantai harus bersih - tidak ada lumpur, sisa kotoran, dll. Peserta harus selalu mencuci tangan setelah merangkak di lantai. Peserta lainnya perlu menyadari sehingga mereka tidak jatuh atau menginjak jari-jari temannya di lantai.



Gambar 2. 6 Simulasi Perangkat Kontrol dan Sensor

Sumber : <http://www.po-motion.com> (keyword: interaktif project control)

<http://www.adburg.ca> (keyword: floor project interaktif)

Praktek belajar pendidikan inklusi

Mebutuhkan rute yang jelas dari luar bangunan menuju pintu ruang komputer dan kemudian rute yang mudah untuk menuju computer workstation. Untuk rute peserta tunanetra yang sama akan harus bebas dari bahaya seperti mantel kait atau permukaan kerja yang menjorok ke jalan setapak. Peserta menggunakan alat bantu berjalan melalui lorong yang jelas - perlu ada aturan tentang di mana letak mantel dan tas ditempatkan dan kebiasaan rapi seperti selalu mendorong kursi di bawah permukaan ketika mereka tidak digunakan.

Berjalan kaki dari pintu masuk utama sekolah ke tempat tinggal (workbase) atau kelas TIK Anda sendiri dan mengidentifikasi isu-isu yang bagian atas menimbulkan. Apakah ketentuan yang cocok untuk pengguna kursi roda atau yang berkebutuhan khusus lainnya?. Apa saja langkah yang harus diambil untuk mengakomodasi siswa (atau guru) dengan cacat fisik? Bahaya apa yang hadir yang mungkin mempengaruhi seorang peserta tunanetra?

Ruang kelas komputer paling tidak terdiri dari:

- Layar proyektor yang cukup terang, ada kontras yang cukup, namun tidak silau, dan itu diatur pada ketinggian cukup baik. Memiliki tulisan putih pada latar belakang hitam dengan mengubah karakteristik dalam pengolah kata atau memiliki kontras yang dapat dilihat dengan jelas untuk mengakomodasi kondisi *fotofobia*. Layar penjaga harus tersedia untuk beberapa siswa. Layar harus bebas dari flicker dan berdengung suara.
- Resolusi layar cukup dengan tampilan teks dasar yang cukup besar untuk dibaca, menu dikurangi untuk menghindari komplikasi yang tidak perlu; ikon cukup jelas. Pengaturan layar dapat menggunakan desktop yang cukup besar atau cukup kecil untuk penggunaan yang efektif oleh peserta.
- Komputer dapat digunakan dengan cukup mudah untuk mengakses port dan drive jika menggunakan CD/DVD, memori stick dan perangkat lainnya.
- Keyboard dapat digunakan dengan nyaman atau familiar; ada label dengan huruf kecil, ada keyboard konsep sebagai alternatif, ada pergelangan tangan atau dukungan lengan. Menggunakan tombol fleksibel untuk menghindari kebutuhan 2 atau 3 tombol yang harus ditekan simultan seperti "Shift Kontrol =" untuk mendapatkan karakter superscript.
- Mouse dalam keadaan bersih dan efisien, ada akses ke bola tracker atau tablet grafis sebagai alternatif, dan dapat digunakan dalam waktu yang cukup oleh pa peserta didik di kursi roda.

E. Latihan dan Tugas

Kunjungi ruang yang memiliki perangkat TIK sebagai pendukung dan perhatikan pengaturan tata letak komputer (*workstation*) yang menggunakan sistem pengendali jarak jauh (*remote control*) yang di demostrasikan oleh seorang teknisi atau oleh fasilitator. Lakukan identifikasi fasilitas yang tercantum pada pembahasan sebelumnya kemudian telah terdapat dalam perangkat yang anda perhatikan dan dapat digunakan atau berfungsi dengan mudah.

Berlatihlah membuat slide presentasi yang dapat Anda lihat tampilannya pada layar dan juga peserta dapat melihat di layar monitor mereka untuk menghindari penggunaan proyektor. Melihat dan memperhatikan materi yang disampaikan fasilitator melalui layar monitor masing-masing dapat dilakukan dengan sarana jaringan komputer peserta sebagai client dan komputer fasilitator sebagai server untuk mengendalikan materi yang sedang disampaikan.

Latihan 2.1 Kunjungi ruang yang memiliki perangkat TIK

Jenis Kegiatan	Reviu Hasil Kegiatan	Saran Perbaikan
Pengamatan Ruang TIK		
Penggunaan Aplikasi Presentasi		

Tabel 2.1 Evaluasi Kegiatan Pembelajaran dalam Kelas

Anda dapat menambahkan hasil pengamatan sesuai kondisi yang anda perhatikan

Latihan 2.2

Menggunakan Tablet dengan fungsi grafis dan keyboard virtual

Jenis Kegiatan	Keuntungan	Kendala
Fisik dan Fleksibilitas Tablet PC		
Fleksibilitas Keyboard virtual		
Fitur dan aplikasi pendukung pembelajaran		
Kualitas tampilan grafis		

Tabel 2.2 Evaluasi Fungsi Grafis Table PC dan Keyboard Virtual

Anda dapat menambahkan tabel untuk kegiatan yang perlu anda sisipkan.

Latihan 2.3

Kesehatan dan keamanan belajar dan bekerja dengan komputer

Jenis Kondisi	Tindakan	Alat Pendukung
Sinar matahari dan/atau Lampu penerangan memantul dari monitor		
Terlalu lama menatap di depan monitor		
Monitor terlalu terang		
Tampilan gambar selalu berkedip dan mengganggu penglihatan		

Tabel 2.3 Evaluasi Kesehatan dan Keamanan Kerja

Anda dapat menambahkan tabel untuk kegiatan yang perlu anda sisipkan.

Latihan 2.4

Sumber kelelahan dan stress

Kondisi	Tindakan	Pendukung
Pemahaman hardware dan software masih rendah (kurang)		
Konsentrasi ke monitor terlalu lama		
Kurangnya waktu istirahat		

Tabel 2.4 Evaluasi Kesehatan dan Keamanan Kerja

Anda dapat menambahkan tabel untuk kegiatan yang perlu anda sisipkan.

Latihan 2.5

Fleksibilitas Ruang dan Komputer untuk Peserta Berkebutuhan Khusus

Fitur / Fasilitas	Kondisi	Tindakan
Kecerahan Monitor/Layar		
Resolusi Layar dan Ukuran Teks		
Akses ke Port Komputer		
Fungsi Keyboard		
Fungsi Mouse		

Tabel 2.5 Ruang dan Komputer untuk Peserta Berkebutuhan Khusus

Anda dapat menambahkan tabel untuk kegiatan yang perlu anda sisipkan.

F. Rangkuman

- Selama proses induksi yang Anda lakukan di sekolah yang menjadi tugas anda; pastikan bahwa Anda menjadi akrab dengan semua fasilitas TIK yang tersedia untuk mendukung pelajaran Anda;
- Tablet PC, papan tulis interaktif dan sistem kinerja kelas adalah investasi mahal yang populer di sekolah menengah; memastikan bahwa Anda tidak melewatkan kesempatan untuk menggunakannya;
- Perangkat remote control dari komputer dan proyektor memungkinkan lebih fleksibel dan efektif presentasi oleh guru dan siswa.
- Memastikan memahami pengetahuan hak dan tanggung jawab tentang kesehatan dan keselamatan;
- Semua tindakan harus mampu mencerminkan "kewajiban merawat" terhadap setiap perangkat yang digunakan;
- Mempertimbangkan bahwa semua peralatan yang digunakan dalam mengajar memiliki potensi bahaya; sehingga diperlukan informasi tentang rencana pelajaran;
- Beberapa mata pelajaran memiliki persyaratan kesehatan dan keselamatan secara khusus dalam Kurikulum Nasional; kelompok guru maple (MGMP) dan asosiasi perlu memperhatikan dan memberikan informasi kesehatan dan keselamatan;
- Menggunakan perangkat TIK untuk memberikan kesempatan yang memungkinkan adanya tantangan yang harus dipenuhi untuk memastikan semua peserta dapat berpartisipasi dalam kegiatan berbasis komputer;
- memberikan peluang untuk pengembangan profesional dan khususnya dalam konteks keberagaman, inklusi, kebutuhan pendidikan khusus dan diferensiasi.

G. Umpan Balik dan Tindak Lanjut

Dengan bekerjasama bersama teman-teman sesama pendidik, Perhatikan! dan Dokumentasikan! pengamatan anda tentang pengajaran dan identifikasikan strategi yang digunakan di sekolah tempat Anda mengajar untuk mendapatkan perhatian peserta didik untuk dapat mengenal eksposisi, simulasi peer teaching maupun pembelajaran.

Dalam lingkungan pekerjaan perlu diperhatikan kondisi ruang kerja, dan mengevaluasi hal-hal yang perlu dilakukan, misalkan; kecukupan penerangan, kecukupan suhu ruangan yang berkaitan dengan penggunaan alat pendingin ruangan.

Memperhatikan kelayakan fungsi-fungsi peralatan komputer dan pendukung lainnya. Untuk memudahkan para peserta dengan kebutuhan khusus, sejak perencanaan pembelajaran hingga pelaksanaan pembelajaran.

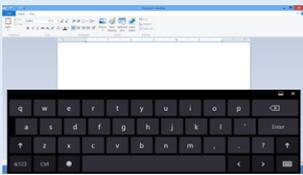
H. Kunci Jawaban

Alternatif Jawaban Latihan 2.1

Jenis Kegiatan	Ulasan Hasil Kegiatan	Saran
<p>Pengamatan Ruang TIK</p>  <p>devonshirehouseschool.co.uk</p>	<p>Fasilitator dapat memperhatikan seluruh peserta</p> <p>Posisi duduk peserta didik harus bergantian, ketikan menerima penjelasan</p>	<p>Papan tulis digital dapat disentuh langsung seperti layar</p> <p>Kursi peserta didik harus mudah diputar posisinya, ke monitor dan ke papan tulis</p>
<p>Penggunaan Aplikasi Presentasi</p> 	<p>Cukup banyak template yang dapat digunakan</p> <p>Layout dan background dapat disesuaikan dengan kebutuhan</p>	<p>Banyak yang dapat digunakan alternatif untuk membuat presentasi</p> <p>Teks dan background cukup jelas</p>

Alternatif Jawaban Latihan 2.2

Menggunakan Tablet dengan fungsi grafis dan keyboard virtual

Jenis Kegiatan	Keuntungan	Kendala
Fisik dan Fleksibilitas Tablet PC	Mudah digunakan	Jika pemakaian lama, perlu cadangan tenaga baterai (powerbank)
Fleksibilitas Keyboard virtual  www.ctxtechnologies.com	Kemudahan mengetik sesuai sensitifitas keyboard virtual	Area tablet mengecil ketika mengaktifkan keyboard 
Fitur dan aplikasi pendukung pembelajaran	Ukuran file aplikasi relatif kecil (puluhan megabyte)	Dukungan aplikasi masih kurang (dibanding dengan aplikasi yang ada di perangkat Laptop)
Kualitas tampilan grafis 	Dengan spesifikasi dan harga tertentu berpengaruh pada kualitas grafis dan tentunya kecepatan akses	Karena sifatnya yang tipis, maka perlu ekstra hati-hati dalam penggunaannya

Anda dapat menambahkan tabel untuk fungsi yang perlu anda jelaskan. Dengan pengalaman yang anda dapatkan saat menggunakan tentu banyak hal yang dapat dituliskan kelebihan maupun kendala yang dihadapi.

Alternatif Jawaban Latihan 2.3

Kesehatan dan keamanan belajar dan bekerja dengan komputer

Kondisi	Tindakan	Alat Pendukung
Sinar matahari dan/atau Lampu penerangan memantul dari monitor	Mengatur cahaya lampu penerangan yang sesuai dengan	Gordyn atau penutup kaca jendela, kaca peredup monitor
Terlalu lama menatap di depan monitor	Mengurangi waktu didepan monitor, menggunakan kacamata pelindung cahaya	Kaca peredup monitor, kacamata pelindung cahaya

Monitor terlalu terang Intel graphic properties	Mengurangi kecerahan monitor	Pengaturan kecerahan (brightness) pada aplikasi monitor
Tampilan gambar selalu berkedip dan mengganggu penglihatan	Memindahkan perangkat atau benda yang mengandung magnet Periksa kabel data monitor Periksa frekuensi monitor (50 Hz, 60 Hz, 70 Hz, atau 85 Hz)	Memperbaiki / meng-upgrade driver monitor Mengetahui spesifikasi monitor dari manual monitor

Alternatif Jawaban Latihan 2.4

Sumber kelelahan dan stress

Kondisi	Tindakan	Pendukung
Pemahaman hardware dan software masih rendah (kurang)	Upgrade driver terbaru	Internet, File driver
Konsentrasi ke monitor terlalu lama	Perlu istirahat secara periodik	Suhu ruang kerja cukup (23 -24 Celcius)
Kurangnya waktu istirahat	Satu jam bekerja didepan monitor, 10 menit istirahat	Tempat istirahat dan suhu cukup nyaman

Alternatif Jawaban Latihan 2.5

Fleksibilitas Ruang dan Komputer untuk Peserta Berkebutuhan Khusus

Fitur / Fasilitas	Kondisi	Tindakan
Kecerahan Monitor / Layar Proyektor	Kecerahan berlebihan	Pengaturan kecerahan minus 20-50
Resolusi Layar dan Ukuran Teks	Ukuran monitor cukup	Ukuran minimal 10 inci
Akses ke Port Komputer	Port yang dibutuhkan mudah diakses www.pcworld.com	Perlu mengenal dan membiasakan port yang digunakan
Fungsi Mouse	Mouse yang cukup sensitif news.microsoft.com	Mouse active power (dock charge) www.activeforever.com

Glosarium

address bar – area menuliskan alamat situs web

aksioma – pernyataan kebenaran yang dapat terbukti dengan sendirinya atau tanpa pembuktian

Apple – merk dagang dengan sistem operasi Apple Machintos

ArcMap – perangkat lunak pemetaan wilayah geografis

area *Search* – area untuk mengetikkan kata yang ingin dicari, baik di komputer lokal maupun dalam jaringan internet

artistik – bernilai seni

asynchronous - proses pengiriman data tidak langsung atau bertahap dengan metode *start-process-stop*.

attachment – lampiran dalam surat elektronik

auditori – gaya belajar mendengar

avatar – simbol pengguna atau akun dalam jaringan

Blast Furnace - model perangkat lunak yang memiliki fungsi untuk mensimulasikan bentuk ataupun kejadian sains yang berskala besar

blok teks – sekelompok teks yang dipilih

bluetooth – standar media jaringan nirkabel untuk mengirim dan menerima data menggunakan frekuensi gelombang radio UHF

blur gaussian – mengaburkan gambar dengan mengurangi detail tiap bagian

BMP – format gambar yang tidak dikompresi dan dikenali oleh semua versi sistem operasi Windows

browser – fasilitas pencari data di jaringan internet

buletin – media cetak berupa selebaran

byte – ukuran file atau satuan digital (1byte = 8 bit)

CAL – Computer Assisted Learning, perangkat lunak komputer untuk membantu proses pembelajaran.

CCTV – Closed Circuit Television, kamera untuk merekam area tertentu secara periodik atau dengan jangka waktu tertentu.

CDT - *Component Display Theory*, Teori yang berfungsi untuk memisahkan konten dengan strategi instruksional dengan hasil yang menyeluruh dalam menunjukkan proses, dimana konten dapat dipasang atau ditampilkan.

Chatting – komunikasi jarak jauh melalui jaringan intranet maupun internet.

Computer Assisted Learning – pembelajaran sesuai dengan materi atau paket dan menggunakan komputer sebagai alat bantu.

Computer Misuse Act – Regulasi atau konsensus tentang penyalahgunaan komputer yang ditetapkan pada tahun 1990.

cyber-bullying – penghinaan atau penekanan mental untuk mengganggu secara mental melalui jaringan internet.

Data Protection Act – delapan prinsip perlindungan data yang ditetapkan pada tahun 1998

Database – kumpulan data utama yang disimpan dalam media penyimpanan di komputer atau server.

Desktop Publishing – perangkat lunak yang digunakan untuk mendesain informasi untuk keperluan publikasi baik dalam bentuk cetak maupun tampilan di halaman website.

Docking – tempat meletakkan perangkat elektronik yang terhubung ke komputer.

Dropbox – media penyimpanan virtual yang menggunakan akun Yahoo.

drop-down – menu atau daftar yang dipilih dengan cara di klik lalu tampil daftarnya secara menurun

ekstranet – website dan jaringan internet yang digunakan oleh perusahaan untuk mengakses atau mengontrol rekan kerja, penyedia sumberdaya (vendor dan supplier), dan pelanggan yang memiliki hak akses atau telah menjadi anggota.

emoji – gambar yang menggambarkan perasaan atau sikap.

fasilitator – pemateri / yang memfasilitasi peserta di kelas.

filtering – proses pemilihan atau penyaringan.

Firefox – perangkat lunak penjelajah internet yang dikembangkan oleh Mozilla

Flip - bertukar posisi tampilan kiri dengan kanan, dan atas dengan bawah.

Folder - berkas tempat menyimpan file dalam media penyimpanan.

Forum - kelompok diskusi online berdasarkan masalah tertentu

Freedom of Information Act - konsensus atau kesepakatan internasional tentang Membuat Hak Akses secara umum, berdasarkan permintaan, menginformasikan yang dapat diketahui secara umum dengan berbagai pengecualian.

FTP - file transfer protocol, standar protokol jaringan yang digunakan untuk men-transfer file komputer yang menggunakan nomor port tertentu, standar yang digunakan default adalah port 20 dan 21, sedangkan untuk Sftp atau secure FTP menggunakan port 22.

gadget – perangkat elektronik dengan multi fungsi

GIF – graphic interchange format, format gambar bitmap yang diperkenalkan oleh CompuServe.

Google Chrome – perangkat lunak perambah atau pencari data yang dikembangkan oleh Google.

Google Drive - fasilitas penyimpan data dalam server yang dikembangkan oleh Google.

GPRS – general packed radio services, teknologi yang memungkinkan pengiriman dan penerimaan data lebih cepat dibandingkan dengan penggunaan teknologi Circuit Switch Data atau CSD

GUI - *Graphic User Interface*, jenis antarmuka pengguna yang menggunakan metode interaksi pada piranti elektronik secara grafis (bukan perintah teks) antara pengguna dan komputer.

Hertz - menyatakan banyaknya gelombang dalam waktu satu detik (1 Hertz = 1 gelombang per detik). Unit ini dapat digunakan untuk mengukur gelombang apa saja yang periodik.

icon – gambar simbol yang berisi perintah, atau antarmuka grafik dari sebuah data yang digambarkan oleh gambar kecil yang menggambarkan program komputer ataupun berkas komputer dalam sebuah sistem operasi.

Infrared - media transmisi berupa radiasi elektromagnetik dari gelombang yang lebih panjang dari cahaya yang tampak, tetapi lebih pendek dari radiasi gelombang radio.

Integrasi - menyatukan satu subyek kedalam subyek lain yang saling mendukung.

Intranet - sebuah jaringan privat (*private network*) yang menggunakan protokol-protokol Internet (TCP/IP), untuk membagi informasi rahasia perusahaan atau operasi dalam perusahaan tersebut kepada karyawannya.

invert - kebalikan atau membalikkan posisi atau pilihan, dari atas kebawah, dari kiri kekanan, dari dipilih dan tidak dipilih.

JPG - atau dikenal juga dengan *Joint Photographic Experts Group* (JPEG), merupakan skema hasil kompresi file bitmap, file yang menyimpan hasil foto digital memiliki ukuran yang besar sehingga tidak praktis. Dengan format JPG/JPEG ini, hasil foto yang semula berukuran besar berhasil dikompresi (dimampatkan) sehingga ukurannya kecil.

Kai Goo - dikenal juga sebagai KPT Goo merupakan perangkat lunak yang digunakan untuk menghasilkan distorsi bentuk cair yang unik dalam frame gambar. Kai Goo bekerja dengan efektif mengubah gambar bitmap menjadi cairan yang bisa tampil interaktif seperti dioleskan, luntur, berputar, dan mencubit dengan berbagai alat yang disediakan. Digunakan untuk mendistorsi potret fotografi menjadi karikatur.

Keyboard - papan ketik fisik dan/atau virtual

kinestetik – gaya belajar praktek atau gerakan

konsekuensi hukum – mengandung atau berakibat pada hukum atau peraturan.

konstruktif - bersifat membangun

kontradiktif - bertentangan

link - tautan sebuah kata atau karakter ke file lain, ke alamat email atau ke halaman website.

logo - gambar atau simbol yang mewakili entitas atau organisasi.

LTE - *long term evolution*, merupakan sebuah standar komunikasi akses data nirkabel (*wireless*) tingkat tinggi yang berbasis pada jaringan GSM/EDGE dan UMTS/HSPA. Jaringan antarmuka LTE tidak cocok dengan jaringan 2G dan 3G, sehingga harus dioperasikan melalui spektrum nirkabel yang terpisah. Teknologi ini mampu men-download sampai dengan 300 Mbps dan upload 75 Mbps.

Mengekspos - membeberkan atau memamerkan produk atau hasil karya.

Microworlds - perangkat lunak simulasi wilayah atau simulasi dari kondisi berskala besar.

MIDI - Musical Instrument Digital Interface, sebagai sebuah standar hardware dan software internasional untuk saling bertukar data (seperti kode musik dan MIDI Event) di antara perangkat musik elektronik dan komputer dari merek yang berbeda.

Morphing - atau teknik *morphing* adalah efek dimana suatu objek berubah secara perlahan menjadi objek lain. Langkah awal dari proses *morphing* adalah *warping* yang berfungsi untuk membentangkan dan menyusutkan sebuah objek gambar yang disebut gambar abstrak. *Cross dissolve* adalah langkah akhir setelah proses *warping* yang berfungsi untuk memadukan warna gambar asal dengan warna gambar yang dituju.

Mouse - atau tetikus yang berfungsi memindahkan penunjuk dalam monitor, pemindah dari satu posisi ke posisi lain, menampilkan menu singkat sesuai dengan posisi areanya.

Multimedia - terdiri dari berbagai media fisik dan digital, mulai dari teks, gambar, audio dan video.

nirkabel – media penghantar tanpa kabel dari satu perangkat ke perangkat lain.

Outbox - kotak keluar, folder atau tempat penyimpanan yang biasa digunakan dalam aplikasi email, baik berbasis *desktop* maupun internet *browser*.

pemodelan - membuat bentuk untuk mewakili bentuk atau model tertentu.

pixelation - Visualisasi Digital squarelike atau tampilan bentuk persegi yang tampilannya pada monitor terputus-putus saat memutar/menampilkan gambar atau video dari media digital seperti MiniDV atau Digibeta yang dihasilkan dari beberapa jenis korosi gambar atau video.

Presentation - perangkat lunak untuk menyajikan data dalam tampilan ringkasan kata, kalimat atau simbo dan gambar yang mewakili suatu pernyataan atau kondisi.

proxy - pintu gerbang pengiriman data melalui sebuah alamat port dari dan ke komputer ataupun server.

rendering - proses menghasilkan gambar dari model 2D atau 3D (atau model yang secara kolektif bisa disebut file adegan) yang dilakukan menggunakan program-program komputer.

Safari - perangkat lunak browser yang dikembangkan oleh Apple.

script - sunan atau rangkaian prosedur program komputer untuk menghasilkan pernyataan atau tampilan tertentu.

What You See Is What You Get - dikenal dengan WYSIWYG, adalah sebuah sistem aplikasi di mana konten (teks dan grafis) yang tampil di layar monitor selama editing ditampilkan dalam bentuk yang sesuai dengan penampilan ketika dicetak atau ditampilkan seperti produk jadi, atau yang biasa anda lihat pada tampilan dokumen dicetak (print preview), tampilan halaman web, atau tampilan slide presentasi.

Send Item - folder tempat menyimpan emial yang telah berhasil dikirim.

shortcut keyboard - fungsi tombol keyboard atau gabungan dari tombol keyboard untuk mewakili sebuah perintah dalam mengakses menu dalam aplikasi komputer.

simbol - gambar atau lambang yang mewakili sesuatu, baik berupa perintah ataupun organisasi.

SimCity - aplikasi atau perangkat lunak permainan yang mensimulasikan pembangunan dan kegiatan yang ada didalam kota.

SKG - Standar Kompetensi Guru, merupakan standar kompetensi secara utuh, termasuk pedagogi, profesional, kepribadian, dan sosial.

Spreadsheet - perangkat lunak lembar sebar (spreadsheet) yang berfungsi untuk mengolah data dan dikembangkan oleh beberapa pengembang dengan fitur-fitur yang memiliki kelebihan masing-masing.

Swapping - memperluas kapasitas media penyimpanan (*storage*) dengan memanfaatkan sisa *storage* yang tidak aktif (*unlocated*).

synchronous - proses pengiriman data secara langsung atau sekaligus untuk seluruh data.

Tab Images - bilah atau bagian tersembunyi dalam sebuah aplikasi browser yang akan menampilkan gambar berdasarkan *keyword* yang dicari dalam sebuah mesin pencari (*search engine*)

Transaksi Elektronik - proses perpindahan data digital dari satu komputer ke komputer lain dalam jaringan intranet atau internet.

Tweening - proses merubah bentuk (shape) dalam desain gambar vektor dari bentuk tertentu menjadi bentuk lain (misal; dari bulat menjadi oval, kotak, segitiga dan bentuk-bentuk lain) yang terjadi secara halus atau ditampilkan secara halus atau berubah secara perlahan.

universal - adalah konsep yang dipercaya berlaku universal, sebab konsep ini dipercaya dimiliki oleh setiap manusia tanpa membedakan apakah manusia dari warna kulit, suku, agama, ataupun kebangsaan.

Vektor - berbasis titik dan garis, dalam obyek geometri atau spasial yang memiliki besaran dan arah. Vektor dapat digambar atau dilambangkan dengan tanda panah (\rightarrow). Besar vektor proporsional dengan panjang panah dan arahnya bertepatan dengan arah panah. Vektor dapat melambangkan *perpindahan* dari titik *A* ke *B*.

visual – gaya belajar melihat, kekuatan memahaminya berdasarkan penglihatan.

WCDMA - Wideband Code-Division Multiple Access atau biasa ditulis Wideband-CDMA atau W-CDMA, merupakan teknologi generasi ketiga (3G) untuk GSM, biasa disebut juga UMTS (Universal Mobile Telecommunication System). Teknologi WCDMA tidak kompatibel dengan CDMA2000 atau sering disebut juga dengan CDMA saja.

web browser - mesin pencari atau search engine berbasis website.

WiFi - wireless fidelity, adalah sebuah teknologi yang memanfaatkan peralatan elektronik untuk bertukar data secara nirkabel (menggunakan gelombang radio) melalui sebuah jaringan komputer, termasuk koneksi internet berkecepatan tinggi.

Word Prosesor - perangkat lunak pengolah kata yang dikembangkan oleh beberapa pengembang (vendor) yang memiliki fitur atau kelebihan masing-masing.

Daftar Pustaka

- Permendikbud No.57 tahun 2012 tentang Uji Kompetensi Guru
- Permendikbud No.068 tahun 2014 tentang kewajiban dan peran guru TIK-KKPI
- UU No.11 tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik
- Integrating ICT into Education, UNESCO Asia and Pacific Regional Bureau for Education
- DfES (2003) TIK pada Level Kompetensi 3 Contoh Unit Pengajaran
www.standards.dfes.gov.uk/schemes2/secondary_TIK/
- DfES (2004) TIK pada Level Kompetensi 3 berhubungan dengan bidang kurikulum online lainnya, www.standards.dfes.gov.uk/schemes2/secondary_TIK/
- Professional standards for higher level teaching assistants, www.tda.gov.uk
- Freedom of Information Act, 2000, Controller of Her Majesty's Stationery Office and Queen's Printer of Acts of Parliament
- ICT in School 2008, Ofsted 2011
- ASEAN State of Education Report 2013, Jakarta: ASEAN Secretariat, February 2014
- Jurnal UNESCO 2014, Information and communication technology (ict) in education in asia, www.uis.unesco.org



DIREKTORAT JENDERAL
GURU DAN TENAGA KEPENDIDIKAN
2016