

## PETUNJUK PEMANFAATAN PROGRAM

### CERITA PENDIDIKAN BERKARAKTER UNTUK TUNANETRA (CERDIKTERA)

Sahabat Pintar, Cerita Pendidikan Berkarakter untuk Tunanetra atau Cerdiktera adalah model media audio pendidikan karakter untuk tunanetra. Cerdiktera berorientasi pada pendidikan karakter bangsa yang berbasis tema terpadu dari materi berbagai mata pelajaran. Cerdiktera dikembangkan untuk membekali peserta didik tunanetra memiliki kecerdikan dalam menandai, mengukur, mengidentifikasi, mengklasifikasi, mengklarifikasi, dan menjustifikasi nilai-nilai pendidikan karakter yang disajikan dalam bentuk cerita yang meliputi cerita monolog, *story telling*, fragmen, drama, dongeng, dan lain-lain. Bagaimana cara pemanfaatan program Cerdiktera ini, mari kita perhatikan cara pemanfaatannya.

#### 1. Pola Pemanfaatan Cerdiktera

##### a. Pemanfaatan Klasikal

Pemanfaatan Cerdiktera secara klasikal bersifat terpadu dalam pembelajaran yang dikendalikan oleh guru.

Guru dapat mengatur skenario kegiatan pembelajaran sesuai kebutuhan. Hal ini identik dengan pembelajaran menggunakan media audio sebagai media penunjang yang terintegrasi dengan buku teks pelajaran atau media lainnya. Guru memiliki peran sentral, artinya keberhasilan kegiatan pembelajaran sangat tergantung pada kreativitas guru, dan Cerdiktera berfungsi sebagai media penunjang saja. Guru juga merangkap sebagai operator dan fasilitator program dan pembelajaran. Pertanyaan-pertanyaan umpan balik atau feedback dari peserta didik langsung mendapat tanggapan dari guru.

b. Pemanfaatan Mandiri

Pemanfaatan Cerdiktera secara mandiri tidak melibatkan guru. Pemanfaatan Cerdiktera sepenuhnya dikendalikan oleh pengguna program. Oleh karena itu, pengguna program harus benar-benar memahami berbagai instruksi penggunaan program ini. Pemanfaatan cerdiktera secara mandiri dapat dilakukan secara individual maupun kelompok.

## 2. Strategi Pemanfaatan Program

Dalam memanfaatkan Cerdiktera, diperlukan perangkat keras (hardware) dan perangkat lunak (software) yang mendukung.

a. Perangkat Keras/Hardware

Perangkat keras atau hardware yang dapat digunakan

digunakan untuk memutar program Cerdiktera meliputi MP3 *player*, DTB *player*, komputer, dan *smartphone*. Untuk MP3 *player* dan DTB *player*, pemutaran program Cerdiktera tergantung pada fasilitas navigasi yang ada pada alat yang digunakan.

Untuk komputer, pemutaran program Cerdiktera mensyaratkan spesifikasi komputer yang memiliki CD ROM atau port USB, dilengkapi dengan speaker aktif atau headphone, ada instalasi pemutar program DTB, dan *support* multimedia. Untuk *smartphone* yang akan digunakan untuk memutar program Cerdiktera, perlu memiliki fasilitas memori penyimpan data yang memadai, dan didukung oleh sistem operasi atau *operating system* yang mampu menjalankan program Cerdiktera.

b. Spesifikasi *Software*

Pemutar pada komputer yang sesuai dengan karakteristik program Cerdiktera adalah TAB *Player* dan AMIS *Player*. *Software* ini dapat diinstal pada komputer secara gratis.

Sedangkan aplikasi pemutar pada *smartphone* yang disarankan adalah Android Daisy 2.02 *Reader*. Aplikasi ini dapat diunduh secara gratis pada aplikasi *Play Store* untuk *smartphone* yang menggunakan sistem operasi Android.

Namun demikian, pengguna juga dapat menggunakan *smartphone* dengan sistem operasi lain yang dapat menjalankan program Cerdiktera.

### 3. Tahapan Pemanfaatan Cerdiktera

#### A. Pemanfaatan Klasika

##### 1. Tahapan Persiapan Pemanfaatan Klasikal

- a. Guru mempelajari petunjuk pemanfaatan dengan cermat dan mengikuti langkah-langkahnya.
- b. Guru mempersiapkan peralatan yang akan digunakan (*MP3 Player*, *DTB Player*, komputer atau *smartphone*) dan *file* Cerdiktera yang akan diputar.
- c. Guru mempersiapkan peserta didik untuk mengikuti pembelajaran menggunakan Cerdiktera. Hal ini dimaksudkan agar peserta didik dapat berperan secara aktif dalam pembelajaran.
- d. Guru harus mempelajari atau memutar program Cerdiktera terlebih dahulu sehingga dapat memanfaatkannya dengan benar.
- e. Guru mempersiapkan bahan penyerta, baik berupa alat peraga, media taktual dan dokumen lain yang dibutuhkan sesuai dengan materi program Cerdiktera.

##### 2. Tahapan Inti Pemanfaatan Klasikal

- a. Guru perlu mengkondisikan tempat untuk memastikan kesiapan pembelajaran menggunakan Cerdiktera.
- b. Guru perlu lebih dulu memasukkan atau mengkopi file yang akan diputar pada alat pemutar. Hal ini dimaksudkan agar pada saat pemanfaatan, guru tinggal menekan tombol *play* atau *on*, guna mengefektifkan pembelajaran.
- c. Guru perlu mengkondisikan agar peserta didik dapat menggunakan media penunjang, bahan penyerta, alat peraga maupun media taktual (jika ada).
- d. Guru mengusahakan suasana pembelajaran tetap tenang, kondusif dan konsentrasi pada Cerdiktera.
- e. Guru dapat merespon secara interaktif, jika ada pertanyaan maupun tanggapan dari peserta didik,

##### 1. Tahapan Pasca Pemanfaatan Klasikal

- a. Guru mengakhiri pemutaran program Cerdiktera dengan memastikan bahwa materi pembelajarannya

- b. Guru melakukan diskusi dan tanya jawab dengan peserta didik tentang materi program Cerdiktera.
- c. Guru memberikan evaluasi pembelajaran yang sesuai untuk memastikan penguasaan materi pembelajaran yang disajikan dalam program Cerdiktera.

## **B. Pemanfaatan Mandiri**

### **1. Tahapan Persiapan Pemanfaatan Mandiri**

- a. Pengguna mempelajari dan cermati terlebih dahulu petunjuk pemanfaatan dan ikuti langkah-langkahnya.
- b. Pengguna menyiapkan alat pemutar untuk memastikan alat tersebut berfungsi dengan baik.
- c. Pengguna menyiapkan CD Cerdiktera yang akan diputar jika menggunakan DTB *player* dan komputer atau *file* audio jika menggunakan MP3 *player* atau *smartphone*.
- d. Pengguna menyiapkan bahan penyerta, baik berupa alat peraga,

media taktual dan dokumen lain yang dibutuhkan sesuai dengan materi program Cerdiktera.

### **2. Tahapan Inti Pemanfaatan Mandiri**

- a. Pengguna perlu memastikan CD Cerdiktera atau *file* yang akan diputar telah ditempatkan pada pemutar, sehingga pengguna tinggal menekan tanda *play* atau *on* dan CD Cerdiktera siap untuk disimak.
- b. Pengguna perlu memastikan media penunjang, bahan penyerta, alat peraga, media taktual dan dokumen lain yang dibutuhkan selalu diletakkan pada tempat yang mudah dijangkau. Hal ini dimaksudkan untuk memudahkan pengguna dalam memutar program Cerdiktera.
- c. Pengguna dapat melakukan navigasi secara mandiri baik berupa *bookmark*, *next page* maupun beberapa fasilitas navigasi lainnya.
- d. Pengguna perlu mencatat materi-materi yang perlu penjelasan guru atau pembimbing.

### **3. Tahapan Pasca Pemanfaatan Mandiri**

- a. Pengguna mengakhiri pemanfaatan program

Cerdiktera dengan mematikan program.

- b. Pengguna melakukan pemutaran kembali bila ada materi program Cerdiktera yang belum dipahami.

#### **4. Penutup**

Demikian petunjuk pemanfaatan Media Audio Cerita Pendidikan Berkarakter untuk Tunanetra (Cerdiktera), yang dikembangkan oleh Balai Pengembangan Media Radio Pendidikan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan dan Kebudayaan.

Semoga bermanfaat.

Cerdiktera, cerdas berkarakter dengan cerita.