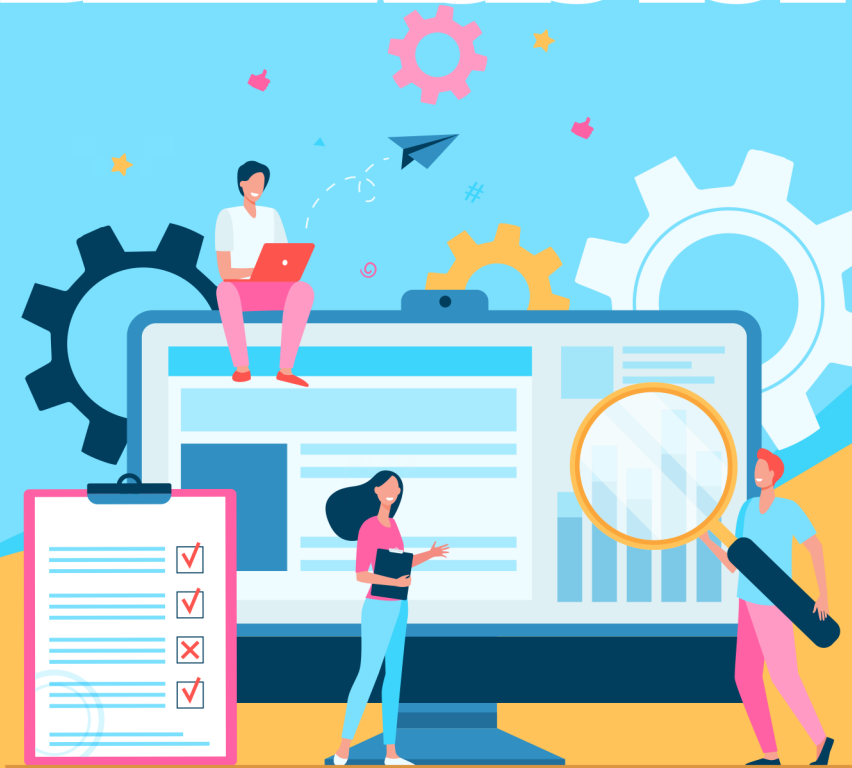


MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ICT



Muhammad Arifin., M.Pd.
Hikmawan Syahputra, M.A.
Ismail Hanif Batubara, S.Pd.I., M.Pd.

Editor: Dr. Ir. Hj. R. Sabrina, M.Si.

MEDIA
PEMBELAJARAN
BERBASIS ICT

MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ICT

**Muhammad Arifin., M.Pd.
Hikmawan Syahputra, M.A.
Ismail Hanif Batubara, S.Pd.I., M.Pd.**

*Editor:
Dr. Ir. Hj. R. Sabrina, M.Si.*

HAK CIPTA DILINDUNGI UNDANG-UNDANG

Dilarang memperbanyak atau memindahkan sebagian isi buku ini dalam bentuk apapun, baik secara elektronik maupun mekanis, termasuk memfotocopy, merekam dan dengan sistem penyimpanan lainnya tanpa izin tertulis dari penulis.



DAFTAR ISI

Judul
Media Pembelajaran Berbasis ICT

Penulis
Muhammad Arifin., M.Pd.
Hikmawan Syahputra., M.A.
Ismail Hanif Batubara, S.Pd.I., M.Pd.

Editor
Dr. Ir. Hj. R. Sabrina, M.Si

Sampul dan Tata Letak
Fimanda Arlita, S.Pd.

Cetakan Pertama ; Maret 2022
(xxx + 240 hlm); 15 x 23 cm

ISBN : 978-623-408-099-5
E-ISBN : 978-623-408-100-8 (PDF)
Penerbit



Redaksi

Jalan Kapten Muktar Basri No 3 Medan, 20238
Telepon, 061-6626296, Fax. 061-6638296
Email; umsupress@umsu.ac.id
Website; <http://umsupress.umsu.ac.id/>
Anggota IKAPI Sumut, No: 38/Anggota Luar Biasa/SUT/2020
Anggota APPTI : 005.053.1.09.2018
Anggota APPTIMA (Afiliasi Penerbit Perguruan Tinggi Muhammadiyah Aisyiyah)

| | |
|---|--------|
| DAFTAR GAMBAR_____ | xi |
| DAFTAR TABEL _____ | xvii |
| PENGANTAR PENERBIT _____ | xix |
| PENGANTAR EDITOR _____ | xxi |
| PRAKATA _____ | xxiii |
| INTRODUKSI_____ | xxv |
| A. Diskripsi Singkat Mata Kuliah _____ | xxv |
| B. Capaian Pembelajaran Mata Kuliah _____ | xxvi |
| C. Sub Capaian Pembelajaran Mata Kuliah _____ | xxvi |
| D. Materi Mata Kuliah_____ | xxviii |
| E. Persyaratan Pembelajaran_____ | xxix |
| F. Penggunaan Buku Ajar _____ | xxix |

BAB I

| | |
|--------------------------------------|----|
| KONSEP DASAR MEDIA PEMBELAJARAN_____ | 1 |
| A. Tujuan Pembelajaran_____ | 1 |
| B. Materi Pembelajaran _____ | 1 |
| 1. Pola Pembelajaran _____ | 1 |
| 2. Pembelajaran sebagai Sistem _____ | 9 |
| 3. Metode Belajar _____ | 16 |
| 4. Media Pembelajaran _____ | 19 |
| C. Rangkuman_____ | 22 |
| D. Evaluasi_____ | 23 |

BAB II

| | |
|---|----|
| KOMUNIKASI PEMBELAJARAN _____ | 25 |
| A. Tujuan Pembelajaran_____ | 25 |
| B. Materi Pembelajaran _____ | 25 |
| 1. Model dan Fungsi Media Komunikasi _____ | 25 |
| 2. Faktor-Faktor yang Memengaruhi Komunikasi Pembelajaran_____ | 32 |
| 3. Hubungan Komunikasi Interpersonal dengan Media Pembelajaran _____ | 37 |

| | | | |
|---|----|---|-----|
| C. Rangkuman_____ | 40 | 3. Kriteria Pemilihan Media_____ | 96 |
| D. Evaluasi_____ | 41 | 4. Teknik Menyusun Rencana Penggunaan Media Pembelajaran _____ | 98 |
| BAB III | | C. Rangkuman_____ | 99 |
| PEMBELAJARAN TEMATIK_____ | 43 | D. Evaluasi_____ | 100 |
| A. Tujuan Pembelajaran_____ | 43 | BAB VI | |
| B. Materi Pembelajaran_____ | 43 | Media Pembelajaran _____ | 103 |
| 1. Pengertian Pembelajaran Tematik_____ | 43 | Berbasis ICT _____ | 103 |
| 2. Landasan Teori Pembelajaran Tematik _____ | 49 | A. Tujuan Pembelajaran_____ | 103 |
| 3. Model-Model Pembelajaran Terpadu_____ | 53 | B. Materi Pembelajaran _____ | 103 |
| 4. Karakteristik Pembelajaran Tematik _____ | 56 | 1. Pengertian Media Pembelajaran Berbasis ICT | 103 |
| C. Rangkuman_____ | 58 | 2. Manfaat Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis ICT _____ | 107 |
| D. Evaluasi_____ | 59 | C. Rangkuman_____ | 107 |
| BAB IV | | D. Evaluasi_____ | 108 |
| HAKEKAT MEDIA PEMBELAJARAN _____ | 61 | Praktik Membuat Media Pembelajaran _____ | 109 |
| A. Tujuan Pembelajaran_____ | 61 | BAB VII | |
| B. Materi Pembelajaran _____ | 61 | Media Pembelajaran Interaktif dengan PowerPoint _ | 111 |
| 1. Pengertian, Fungsi, Kegunaan dan Prinsip Media Pembelajaran _____ | 61 | A. Tujuan Pembelajaran_____ | 111 |
| 2. Fungsi Media Pembelajaran _____ | 64 | B. Materi Pembelajaran _____ | 111 |
| 3. Kegunaan Media Pembelajaran _____ | 66 | 1. Media Presentasi PowerPoint_____ | 111 |
| 4. Jenis-Jenis Media Pembelajaran_____ | 70 | 2. Alasan PowerPoint Digunakan Sebagai Media Pembelajaran. _____ | 112 |
| 5. Peranan dan Pengembangan Media Pembelajaran _____ | 82 | 3. Cara Menjalankan PowerPoint. _____ | 113 |
| C. Rangkuman_____ | 83 | 4. Membuat Slide Master Presentasi Pembelajaran _____ | 117 |
| D. Evaluasi_____ | 84 | 5. Membuat Slide Master Baru_____ | 121 |
| BAB V | | 6. Menyisipkan Movie dan sound_____ | 124 |
| PEMILIHAN MEDIA PEMBELAJARAN _____ | 87 | 7. Membuat Animasi dengan Custom Animasi | 126 |
| A. Tujuan Pembelajaran_____ | 87 | 8. Membuat Slide Quiz_____ | 127 |
| B. Materi Pembelajaran _____ | 87 | C. Rangkuman_____ | 130 |
| 1. Pengalaman peserta didik_____ | 87 | D. Evaluasi_____ | 131 |
| 2. Dasar Pertimbangan Pemilihan Media Pembelajaran _____ | 89 | | |

| | | | |
|--|-------|-----|--|
| BAB VIII | | | |
| Media Pembelajaran Berbasis Web | _____ | 133 | |
| A. Tujuan Pembelajaran | _____ | 133 | |
| B. Materi Pembelajaran | _____ | 133 | |
| 1. Defenisi blog | _____ | 133 | |
| 2. Layanan Penyedia Blog | _____ | 135 | |
| 3. Kiat Ngeblog | _____ | 136 | |
| 4. Manfaat Blog dalam Pembelajaran | _____ | 141 | |
| 5. Membuat Blog dengan Wordpress | _____ | 142 | |
| 6. Cara Setting Tampilan Dashboard | _____ | 146 | |
| 7. Cara Membuat Postingan | _____ | 147 | |
| 8. Membuat Blog dengan Blogger | _____ | 152 | |
| 9. Cara membuat postingan | _____ | 157 | |
| 10. Teknik Memperbaiki Tampilan Blog | _____ | 164 | |
| 11. Menghapus postingan | _____ | 169 | |
| 12. Mengganti judul di blog yang dibuat di awal registrasi | _____ | 170 | |
| 13. Mengisi profil di Blog | _____ | 172 | |
| 14. Teknik Menyematkan <i>Google Slide</i> di <i>Blog</i> | _____ | 173 | |
| C. Rangkuman | _____ | 178 | |
| D. Evaluasi | _____ | 179 | |
| BAB IX | | | |
| Media Pembelajaran Berbasis <i>E-Learning</i> | _____ | 181 | |
| A. Tujuan Pembelajaran | _____ | 181 | |
| B. Materi Pembelajaran | _____ | 181 | |
| 1. Defenisi dan Manfaat Aplikasi Web <i>E-Learning</i> | _____ | 181 | |
| 2. Pembelajaran Berbasis Edmodo | _____ | 184 | |
| 3. Pembelajaran Berbasis Google Classroom | _____ | 190 | |
| C. Rangkuman | _____ | 195 | |
| D. Evaluasi | _____ | 196 | |
| BAB X | | | |
| Media Pembelajaran Berbasis <i>Canva</i> | _____ | 197 | |
| A. Tujuan Pembelajaran | _____ | 197 | |
| B. Materi Pembelajaran | _____ | 197 | |
| C. Rangkuman | _____ | 204 | |
| D. Evaluasi | _____ | 205 | |
| BAB XI | | | |
| Media Pembelajaran Berbasis YouTube | _____ | 207 | |
| A. Tujuan Pembelajaran | _____ | 207 | |
| B. Materi Pembelajaran | _____ | 207 | |
| C. Rangkuman | _____ | 219 | |
| D. Evaluasi | _____ | 221 | |
| DAFTAR PUSTAKA | _____ | 223 | |
| GLOSARIUM | _____ | 227 | |
| INDEKS | _____ | 229 | |
| TENTANG PENULIS | _____ | 235 | |
| TENTANG EDITOR | _____ | 239 | |

DAFTAR GAMBAR

| Nomor Gambar | Keterangan | Hlm |
|--------------|---|-----|
| Gambar 1.1 | Pola Pembelajaran | 5 |
| Gambar 1.2 | Komponen Sistem Pembelajaran | 13 |
| Gambar 1.3 | Proses Sistem Pembelajaran | 16 |
| Gambar 2.1 | Proses Komunikasi Pembelajaran | 26 |
| Gambar 2.2 | Proses Komunikasi Model Laswell | 27 |
| Gambar 2.3 | Komunikasi dengan media | 27 |
| Gambar 2.4 | Proses Komunikasi Model Schramme | 29 |
| Gambar 2.5 | Proses Produksi dan Intrepretasi Pesan | 30 |
| Gambar 2.6 | Ilustrasi Proses Komunikasi Pembelajaran yang Gagal | 33 |
| Gambar 2.7 | Ilustrasi Proses Komunikasi Pembelajaran yang Berhasil | 34 |
| Gambar 2.8 | Tahapan Pengelolaan Informasi | 37 |
| Gambar 3.1 | Alokasi Waktu Pembelajaran Tematik SD/MI | 47 |
| Gambar 3.2 | Kecenderungan Siswa Belajar | 51 |
| Gambar 3.3 | Model Connected | 55 |
| Gambar 3.4 | Webbed Model | 56 |
| Gambar 3.5 | Integrated Model | 56 |
| Gambar 4.1 | Media Pembelajaran Berbasis Manusia | 71 |
| Gambar 4.2 | Buku sebagai Media Pembelajaran Berbasis Cetakan | 72 |
| Gambar 4.3 | Kartun sebagai Media Pembelajaran Berbasis Visual | 73 |
| Gambar 4.4 | Radio sebagai Media Pembelajaran Berbasis Audio | 73 |
| Gambar 4.5 | Video pembelajaran melalui YouTube sebagai media pembelajaran berbasis audio-visual | 74 |

| | | |
|-------------|--|-----|
| Gambar 4.6 | Media Pembelajaran Berbasis Komputer/Laptop | 75 |
| Gambar 4.7 | Gawai/gadget sebagai Media Pembelajaran | 76 |
| Gambar 4.8 | Perpustakaan sebagai Media Pembelajaran | 77 |
| Gambar 4.9 | Laboratorium Sebagai Media Pembelajaran | 78 |
| Gambar 4.10 | Multimedia sebagai Media Pembelajaran | 79 |
| Gambar 4.11 | Klasifikasi Media Pembelajaran Menurut Edgar Dale | 82 |
| Gambar 5.1 | Sitem Pembelajaran Gerlach dan Elly | 90 |
| Gambar 5.2 | Model SECTIONS | 92 |
| Gambar 6.1 | Alat-alat yang digunakan dalam media ICT | 104 |
| Gambar 7.1 | Tampilan PowerPoint | 114 |
| Gambar 7.2 | Tampilan Blank Presentation | 114 |
| Gambar 7.3 | Lembar kerja PowerPoint | 115 |
| Gambar 7.4 | Tampilan slide pertama dan slide kedua di PowerPoint | 116 |
| Gambar 7.5 | Cara menyimpan file di PowerPoint | 117 |
| Gambar 7.6 | Tampilan halaman dengan pemilihan Slide Master | 118 |
| Gambar 7.7 | Tampilan halaman Slide Master dengan 12 slide | 118 |
| Gambar 7.8 | Pengaturan tampilan Slide Master | 119 |
| Gambar 7.9 | Slide Master sudah Dibuat dan Ditutup | 120 |
| Gambar 7.10 | Slide Master Sudah Dibuat dengan Permanent seperti Ada Logo UMSU, Tut Wuri Handayani, dan Judul Materi | 121 |
| Gambar 7.11 | Cara membuat slide master baru | 122 |
| Gambar 7.12 | Kotak merah sebelah kiri merupakan Slide Master Baru | 122 |
| Gambar 7.13 | Pemilihan slide master baru | 123 |

| | | |
|-------------|--|-----|
| Gambar 7.14 | Tampilan Slide yang Berbeda | 124 |
| Gambar 7.15 | Slide yang Sudah Diisi dengan Video | 125 |
| Gambar 7.16 | Slide yang Sudah Diisi dengan Sound | 126 |
| Gambar 7.17 | Slide yang Sudah Diberi Animasi | 127 |
| Gambar 7.18 | Slide Master untuk Membuat Quiz | 128 |
| Gambar 7.19 | Slide Berisi tentang Quiz | 129 |
| Gambar 8.1 | Tampilan Cara Membuat Web melalui Wordpress | 143 |
| Gambar 8.2 | Tampilan Memulai Membuat Web melalui Wordpress | 143 |
| Gambar 8.3 | Tampilan Tema di Wordpress | 144 |
| Gambar 8.4 | Tampilan Memulai Membuat Web melalui Wordpress | 144 |
| Gambar 8.5 | Tampilan Paket yang Dipilih di Wordpress | 145 |
| Gambar 8.6 | Tampilan Buat Akun di Wordpress | 145 |
| Gambar 8.7 | Tampilan Dashboard di Wordpress | 146 |
| Gambar 8.8 | Tampilan tambah baru untuk memulai memposting artikel | 147 |
| Gambar 8.9 | Lembar Kerja untuk Mulai Menulis di Wordpress | 148 |
| Gambar 8.10 | Tulisan di Lembar Kerja dan Galeri untuk Upload Foto | 149 |
| Gambar 8.11 | Foto yang Diunggah Melalui Gambar Unggahan Sebelah Kanan | 150 |
| Gambar 8.12 | Naskah Sudah Terbit dengan Gambar di Atas | 151 |
| Gambar 8.13 | Tampilan https://www.blogger.com | 153 |
| Gambar 8.14 | Tampilan Ucapan Selamat Datang | 153 |
| Gambar 8.15 | Konfirmasi Profile Anda | 154 |
| Gambar 8.16 | Membuat blog baru | 154 |
| Gambar 8.17 | Tampilan Judul dan Alamat Blog yang akan Dibuat | 155 |
| Gambar 8.18 | Tampilan Judul dan Alamat Blog Anda. Jika Disetujui maka Bisa Lanjut | 156 |

| | | |
|-------------|---|-----|
| Gambar 8.19 | Tampilan untuk posting artikel (atas) dan judul blog yang dibuat sudah terlihat (bawah). | 157 |
| Gambar 8.20 | Lembar Kerja untuk Menulis di Blog | 158 |
| Gambar 8.21 | Tulisan Sudah Diposting di Lembar Kerja Blog | 159 |
| Gambar 8.22 | Tampilan image (gambar) yang akan dimasukkan dalam tulisan | 159 |
| Gambar 8.23 | Foto yang akan Dimasukkan | 160 |
| Gambar 8.24 | Foto yang sudah dipilih untuk Dimasukkan | 161 |
| Gambar 8.25 | Foto sudah Diupload di Blog | 161 |
| Gambar 8.26 | Foto yang Sudah Diupload di Tulisan dan Siap Diterbitkan | 162 |
| Gambar 8.27 | Foto yang Sudah Diupload dan untuk Melihat Tulisan Lihat blog untuk Terbaru Ada di Bawah. | 163 |
| Gambar 8.28 | Foto Yang Sudh Diupload dan untuk Melihat Tulisan Lihat Blog untuk Terbaru Ada di Bawah. | 163 |
| Gambar 8.29 | Blog yang Sudah Terbuka | 165 |
| Gambar 8.30 | Daftar postingan | 165 |
| Gambar 8.31 | Halaman yang Dipilih dan Siap Diperbaiki | 166 |
| Gambar 8.32 | Tampilan Halaman Sudah Ditambah Video Pembelajaran | 166 |
| Gambar 8.33 | Theme (tema) yang akan Dipilih | 168 |
| Gambar 8.34 | Tampilan Tata Letak | 168 |
| Gambar 8.35 | Menghapus Postingan | 169 |
| Gambar 8.36 | Konfirmasi Penghapusan | 170 |
| Gambar 8.37 | Edit Blog | 171 |
| Gambar 8.38 | Tampilan Awal | 171 |
| Gambar 8.39 | Tampilan yang Sudah Diganti dan Diisi Deskripsi | 172 |
| Gambar 8.40 | Tampilan Profile yang Sudah Diisi | 173 |
| Gambar 8.41 | Upload File PowerPoint di Google Drive | 174 |

| | | |
|-------------|---|-----|
| Gambar 8.42 | Tampilan <i>Google Drive</i> | 175 |
| Gambar 8.43 | Pilihan Publikasi di Web | 175 |
| Gambar 8.44 | Pilihan Tautan | 176 |
| Gambar 8.45 | Google Slide Sudah Diupload di Draf Blog | 176 |
| Gambar 8.46 | Google Slide sudah Diupload di Blog | 177 |
| Gambar 9.1 | Tampilan Edmodo Terbaru | 185 |
| Gambar 9.2 | Mendaftar sebagai Guru, Murid dan Orangtua | 187 |
| Gambar 9.3 | Tampilan Awal ketika Ingin Membuat Kelas | 187 |
| Gambar 9.4 | Data Kelas yang Diisi | 188 |
| Gambar 9.5 | Tampilan Kelas yang Sudah Dibuat | 188 |
| Gambar 9.6 | Kode Kelas 69uzm2 yang Harus Dibagikan ke Siswa | 189 |
| Gambar 9.7 | Gambar Pendaftaran Siswa di Edmodo | 190 |
| Gambar 9.8 | Tampilan Kelas <i>Google Classroom</i> | 191 |
| Gambar 9.9 | Pemilihan <i>Google Classroom</i> di <i>Google</i> | 192 |
| Gambar 9.10 | Membuat Kelas | 192 |
| Gambar 9.11 | Data Kelas yang Diisi | 193 |
| Gambar 9.12 | Kelas Sudah Terbuat | 193 |
| Gambar 9.13 | Pengumuman yang Sudah Dibuat | 194 |
| Gambar 9.14 | Kode Kelas yang Dibagikan kepada Siswa/ mahasiswa | 194 |
| Gambar 9.15 | Tugas yang Sudah Dibuat dan Siap Dibagikan | 195 |
| Gambar 10.1 | Pilihan <i>Log In</i> dan <i>Create Design</i> untuk Membuat Design | 199 |
| Gambar 10.2 | Pilihan <i>Design</i> untuk <i>Instagram Post</i> | 199 |
| Gambar 10.3 | Pilihan <i>Template Instagram Post</i> | 200 |
| Gambar 10.4 | Mengganti Foto pada <i>Template Instagram Post</i> | 200 |
| Gambar 10.5 | Cara Menyimpan Hasil Desain <i>Post Instagram</i> | 201 |
| Gambar 10.6 | Cara Men- <i>design Presentation</i> | 201 |

| | | |
|--------------|---|-----|
| Gambar 10.7 | Tampilan Awal <i>Slide Prentation</i> di Canva | 202 |
| Gambar 10.8 | Tampilan <i>Slide Prentation</i> di Canva Setelah Diganti Foto | 202 |
| Gambar 10.9 | Tampilan Desain Cover dan <i>Slide Prentation</i> yang Telah Dibuat | 203 |
| Gambar 10.10 | Tampilan Penyimpanan Presentasi di Canva | 203 |
| Gambar 10.11 | Penyimpanan Presentasi di Canva dengan Banyak Pilihan | 204 |
| Gambar 11.1 | Informasi tentang Akun YouTube. | 210 |
| Gambar 11.2 | Tambahkan akun untuk membuat akun YouTube baru | 211 |
| Gambar 11.3 | Tampilan Channel Anda (milik dosen) | 211 |
| Gambar 11.4 | Pilihan ke YouTube Studio | 212 |
| Gambar 11.5 | Tampilan YouTube studio | 212 |
| Gambar 11.6 | Pengaturan Mata Uang Menjadi IDR-Rupiah Indonesia | 213 |
| Gambar 11.7 | Pengaturan Kata Kunci | 213 |
| Gambar 11.8 | Pengaturan terkait Penetapan Channel untuk Anak-anak atau Tidak | 214 |
| Gambar 11.9 | Pilihan Penyesuaian | 214 |
| Gambar 11.10 | Tampilan Penyesuaian dan Pilihan Branding | 215 |
| Gambar 11.11 | Tampilan Uplaod Video | 216 |
| Gambar 11.12 | Pilih File dan pilihan Video Anda | 216 |
| Gambar 11.13 | Mengisi Judul dan Deskripsi Video | 217 |
| Gambar 11.14 | Video Sudah Dipublikasikan dan Pilih bagi Link | 217 |
| Gambar 11.15 | Video yang Sudah Dipublikasikan | 218 |
| Gambar 11.16 | Pembelajaran Berbasis YouTube | 218 |

DAFTAR TABEL

| Nomor Tabel | Keterangan | Hlm |
|-------------|---|-----|
| Tabel 1.1 | Uraian Defenisi belajar menurut Gagne | 2 |
| Tabel 1.2 | Pola Pembelajaran | 6 |
| Tabel 1.3 | Empat Pola Pembelajaran | 8 |
| Tabel 2.1 | Faktor-faktor Penyebab Kesalahan Komunikasi | 27 |
| Tabel 3.1 | Konsep Keilmuah Secara Holistik, Bermakna, dan Autentik | 49 |
| Tabel 3.2 | Perkembangan berpikir menurut J. Piaget | 50 |
| Tabel 3.3 | Penjelasan Kecenderungan Siswa Belajar | 51 |
| Tabel 3.4 | Penjelasan Model Forgetry | 54 |
| Tabel 3.5 | Karakteristik Model Pembelajaran Terpadu | 57 |
| Tabel 4.1 | Fungsi Media Pembelajaran dan Pengertian Media Visual | 65 |
| Tabel 5.1 | Langkah Sistem Pembelajaran Gerlach dan Elly | 90 |
| Tabel 5.2 | Penjelasan Model SECTIONS | 92 |
| Tabel 5.3 | Alasan Praktis Pemilihan Media Pembelajaran | 96 |
| Tabel 5.4 | Tabel 5.4 Kriteria Pemilihan Media dalam Bentuk <i>Check List</i> | 97 |
| Tabel 5.5 | Model ASSURE | 98 |

PENGANTAR PENERBIT

Puji syukur kehadirat kepada Tuhan Yang Maha Esa atas limpahan rahmat, nikmat dan anugerah yang masih bersemayam di dalam diri kita. Di era pandemi lalu, masih banyak insan akademis yang menghasilkan banyak karya di antaranya lewat buku, termasuk buku ajar “Media Pembelajaran Berbasis ICT” yang ditulis Muhammad Arifin, M.Pd., Hikmawan Syahputra, M.A., Ismail Hanif Batubara, M.PdI., yang saat ini di tangan pembaca.

Buku ini terdiri dari dua bagian, bagian pertama Bab I sampai Bab VI berisi tentang teori media pembelajaran berbasis ICT sedangkan bagian dua, Bab VII sampai Bab XI praktik membuat media pembelajaran berbasis ICT.

Buku ajar ini diawali dengan introduksi yang berisi tentang deskripsi singkat mata kuliah, capaian pembelajaran mata kuliah, sub capaian pembelajaran mata kuliah, materi mata kuliah, persyaratan pembelajaran dan penggunaan buku ajar.

Sedangkan materi pada bagian pertama, Bab I Konsep Dasar Media Pembelajaran, Bab II, Komunikasi Pembelajaran, Bab III Pembelajaran Tematik, Bab IV Hakekat Media Pembelajaran, Bab V Pemilihan Media Pembelajaran, BAB VI, Media Pembelajaran Berbasis ICT.

Setelah itu, dilanjutkan dengan praktik membuat media pembelajaran berbasis, seperti pada Bab VI Media Pembelajaran Interaktif dengan PowerPoint, Bab VIII Media Pembelajaran Berbasis Web, Bab IX Media Pembelajaran Berbasis *E-Learning*, Bab X Media Pembelajaran Berbasis Canva, Bab XI Media Pembelajaran Berbasis YouTube.

Buku ini disusun berdasarkan kaedah ilmiah, bersumber dari studi literatur kepustakaan, dan pengalaman penulis

yang diarahkan sebagai sumber bahan pembelajaran, terutama guru sekolah dasar dan mahasiswa pada Fakultas Ilmu Keguruan dan Ilmu Pendidikan khususnya Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD).

Selamat kepada Muhammad Arifin, M.Pd., dan Hikmawan Syahputra, M.A., dan Ismail Hanif Batubara, M.PdI., atas terbitnya buku ini. Semoga dapat diterima secara luas dan terbuka, mampu membangkitkan dunia pendidikan dasar terutama dalam pengembangan media pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif, serta bermanfaat bagi kebutuhan akademis penulis dan menjadi amal jariyah. *Aamin.*

April 2022

Penerbit

PENGANTAR EDITOR

Puji dan syukur kepada *ilahi rabbi*, sebab hingga detik ini editor dan para pembaca budiman, terutama para mahasiswa yang saat ini sedang menempuh pendidikan awal di perguruan tinggi, dan kepada seluruh insan pendidik di seluruh Indonesia atas dedikasi dan pengabdianya terhadap dunia pendidikan anak dan remaja. Kita selalu berdoa semoga Allah Swt., selalu melimpahkan kasih sayang dan kesahatan kepada kita di era pandemi ini. Untuk penulis yang bersahaja, salam penghormatan dan silaturahmi dari kami. Sebuah daya pikir dan hati yang diolah menjadi kesatuan, hingga menghasilkan buku ajar “Media Pembelajaran Berbasis ICT”.

Buku ajar atau yang biasa juga disebut sebagai buku teks (*textbook*) merupakan buku manual untuk pengajaran sebagai pegangan untuk suatu mata kuliah tertentu dan sarana pengantar ilmu pengetahuan (Kemristekdikti, *Pedoman Operasional Angka Kredit Kenaikan Pangkat/ Jabatan Akademik Dosen*, 2019). Sesuai dengan prinsip bakunya, buku ajar “Media Pembelajaran Berbasis ICT” ini dibuat dengan bahasa yang mudah dimengerti oleh mahasiswa dengan banyak ilustrasi dan gambar untuk memperjelas konsep, dan tersedia soal latihan dan tugas.

Melalui buku ajar ini akan diterangkan berbagai konsep dan ajaran praktis terkait pembelajaran menggunakan media ICT. Sebuah langkah yang harus dipenuhi mengingat kehidupan manusia yang semakin instan, kompleks dan cepat. Pendidikan di Indonesia harus mampu mengikuti perkembangan zaman, di mana manusia telah mencapai taraf kemajuan dalam menghadapi teknologi industri 4.0.

Media pembelajaran dapat diartikan sebagai semua komponen yang digunakan dalam menyampaikan sumber

belajar kepada penerima sumber, atau dapat dikatakan bahwa media pembelajaran adalah komunikasi yang saling terkait dan terhubung antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Fungsinya adalah membangkitkan motivasi, minat, bahkan dan segala aspek perkembangan siswa.

Agar komunikasi pembelajaran berjalan dengan baik maka media yang harus dipilih adalah yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Maka media ICT dalam proses pembelajaran adalah cara untuk melihat dan menentukan setiap aspek perkembangan dan gaya belajar siswa sesuai dengan bakat dan minatnya agar dapat lebih dioptimalkan.

Akhirnya, kami ucapkan selamat para penulis atas terbitnya buku ini. Semoga buku ini dapat bermanfaat bagi mahasiswa, dosen dan praktisi pendidikan.

April 2022
Editor

PRAKATA

Tanpa kehadiran sebuah media, proses pembelajaran tidak akan mungkin bisa berjalan maksimal atau bahkan tidak dapat berjalan sama sekali. Para ahli menjelaskan definisi media pembelajaran kepada dua klasifikasi besar. *Pertama*, media pembelajaran dimaknai sama dengan alat peraga, sehingga tanpa media pun proses pembelajaran masih dapat berjalan, namun tidak efektif dan efisien.

Kedua, media merupakan bagian dari proses yang tidak terpisahkan dari pembelajaran itu sendiri, sehingga tanpa adanya media maka proses pembelajaran tidak akan terlaksana dan tujuan pembelajaran tidak akan tercapai. Dalam pengertian ini, ketika guru menyampaikan secara verbal isi materi pelajaran di depan kelas, tanpa menggunakan buku teks dan papan tulis, maka yang menjadi media pembelajaran adalah guru itu sendiri.

Namun, di era yang modern saat ini, yang menuntut kehidupan serba kompleks, cepat dan sistematis, dan ditambah dengan terus berkembangnya pola sikap, kebudayaan dan mental anak didik, maka setiap guru harus terus dituntut untuk kreatif, inovatif dan selalu meng-*update* media pembelajarannya dalam mencapai tujuan yang diinginkan. Salah satu langkahnya adalah memilih media pembelajaran berbasis ICT (*information and communication technologies*).

Media pembelajaran berbasis ICT yang dimaksudkan adalah pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi dan telekomunikasi (TIK). Penggunaan ICT dengan memanfaatkan *software* dan *hardware* dalam aplikasi, perangkat komputer yang tersambung dengan internet, LCD Proyektor televisi dan menggunakan *website* di internet.

Melalui buku ini, diharapkan bagi para mahasiswa calon pendidik bangsa dapat berkembang dan bekerja secara mandiri untuk giat, terbiasa dan ahli dalam menciptakan media pembelajaran yang menarik, menggugah dan membangkitkan motivasi belajar anak didik. Buku ini mencoba sedikit dari berbagai media pembelajaran yang telah ada, dalam sama-sama berbagi pengetahuan terkait konsep, metoda, teknik dan aplikasi dalam menciptakan proses pembelajaran optimal, efektif dan efisien.

Syukur *alhamdulillah* kami semaikan atas terbitnya buku ini. Kami juga mengucapkan banyak terimakasih kepada semua yang telah terlibat dalam terselesainya buku ini, yaitu kepada pimpinan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara dan tim UMSU Press, terutama dan terkhusus bagi orang tua, istri anak dan keluarga kami, serta insan akademika, termasuk para mahasiswa dengan segala kesungguhan dan usaha yang dilakukan untuk belajar dan menuntut ilmu. Tentunya buku ini masih jauh dari kata sempurna. Kritis dan saran yang membangun sangat kami butuhkan. Selamat Membaca!

April 2022

Penulis

INTRODUKSI

A. Diskripsi Singkat Mata Kuliah

Mata kuliah terbagi dalam dua hal besar, teori dan praktik. Pada teori, dilakukan sebanyak 7 kali pertemuan, di mana setiap babnya terdapat tujuan pembelajarannya. Selama 7 (tujuh) kali pertemuan sebelum Ujian Tengah Semester (UTS) membahas tentang konsep, teori media pembelajaran dan sedangkan pasca UTS, pembelajaran lebih ke arah praktik membuat media pembelajaran.

Pembahasan materi dilakukan sesuai dengan kebutuhan. Terkadang satu bab bisa dibahas dalam satu pertemuan, tetapi bisa dalam satu bab dibahas dalam dua kali pertemuan.

Pembelajaran yang akan dibahas yakni konsep belajar, mengajar, dan pembelajaran, serta dasar media pembelajaran, terutama yang terkait pemahaman tentang pembelajaran sebagai sistem, metode belajar dan media pembelajaran.

Komunikasi dalam pembelajaran, termasuk yang terkait tentang faktor-faktor yang mempengaruhi media pembelajaran, fungsi media komunikasi dalam pembelajaran, model-model komunikasi yang dapat digunakan dalam pembelajaran dan hubungan komunikasi interpersonal dengan pembelajaran. Pembelajaran tematik di Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah (SD/MI), hakekat media pembelajaran, pemilihan media pembelajaran, dan pembelajaran berbasis ICT.

Adapun praktik membahas tentang membuat media pembelajaran interaktif, membuat media pembelajaran berbasis PowerPoint, dan membuat media pembelajaran berbasis web dan media pembelajaran berbasis *e-learning*, media pembelajaran menggunakan canva dan berbasis video seperti YouTube .

Untuk mencapai tujuan dan isi materi digunakan beberapa metode pembelajaran, seperti ceramah, dan diskusi, *think pair share* (TPS), *Reading Log and DEAR* (Drop Everything and Read), *Snowball Throwing* dan pembelajaran berbasis proyek dan memanfaatkan pembelajaran berbasis ICT. Adapun media yang digunakan, seperti realia, manusia, perekayasa, visual, audio, audio visual, multimedia, berbasis perpustakaan, dan lainnya.

Penilaian (evaluasi) meliputi *TR = Tugas Report*, *MR = Materi Report*, *JR = Jurnal Report*, *MnR = Mini Reasearch*. Dengan *Tatap Muka (TTM)*, *Tugas Terstruktur (TT)* dan *Tugas Mandiri (TM)*.

B. Capaian Pembelajaran Mata Kuliah

Mahasiswa mampu membahas tentang konsep belajar, mengajar, dan pembelajaran, serta dasar media pembelajaran, terutama yang terkait pemahaman tentang pembelajaran sebagai sistem, metode belajar dan media pembelajaran. Komunikasi dalam pembelajaran, termasuk yang terkait tentang faktor-faktor yang mempengaruhi media pembelajaran, fungsi media komunikasi dalam pembelajaran, model-model komunikasi yang dapat digunakan dalam pembelajaran dan hubungan komunikasi interpersonal dengan pembelajaran.

Pembelajaran tematik di Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah (SD/MI), hakekat media pembelajarana, pemilihan media pembelajaran, dan pembelajaran berbasis ICT dan mahasiswa bisa praktik membuat media pembelajaran.

C. Sub Capaian Pembelajaran Mata Kuliah

1. Mahasiswa mampu memahami dan menguraikan secara mandiri tentang konsep belajar, mengajar, dan pembelajaran, serta dasar media pembelajaran, teru-

tama yang terkait paham tentang pembelajaran sebagai sistem, metode belajar dan media pembelajaran.

2. Mahasiswa mampu memahami dan menjelaskan tentang pentingnya komunikasi dalam pembelajaran, faktor-faktor yang mempengaruhi media pembelajaran, fungsi media komunikasi dalam pembelajaran, model-model komunikasi yang dapat digunakan dalam pembelajaran dan hubungan komunikasi interpersonal dengan pembelajaran.
3. Mahasiswa mampu memahami pembelajaran tematik di Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah (SD/MI), mampu memahami defenisi pembelajaran tematik, ruang lingkup pembelajaran tematik, tujuan pembelajaran tematik, dan urgensi pembelajaran tematik serta model pembelajaran tematik.
4. Mahasiswa mampu memahami dan menjelaskan tentang pengertian, fungsi, kelebihan, ciri-ciri dan indikator, jenis-jenis media pembelajaran.
5. Mahasiswa mampu memahami, menjelaskan tentang, menganalisis dasar pemilihan media pembelajaran, kriteria pemilihan media pembelajaran dan model dan prosedur pemilihan media pembelajaran, serta dapat mengaplikasikan dalam pembelajaran.
6. Mahasiswa memahami, manfaat dan kegunaan pembelajaran berbasis ICT, menganalisis kelebihan dan kekurangan pembelajaran berbasis ICT dan mengaplikasikan dalam pembelajaran.
7. Mahasiswa mampu memahami media pembelajaran interaktif dengan PowerPoint, dan mampu mengoperasikan PowerPoint, seperti membuat slide yang menarik mulai dari tahapan, cara pengumpulan dan

- pengolahan bahan materi, membuat *master layout*, membuat presentasi belajar, menyisipkan movie, *flash* dan *sound*, membuat animasi dengan *custom animation*.
8. Mahasiswa mampu memahami dan menjelaskan defenisi media pembelajaran berbasis *web* dengan baik dan tepat. Mahasiswa dapat mem-*publish* tulisan di *blog* maupun *wordpress* dan dapat membuat, serta mendesain tampilan dan setelan di *blog* dan *wordpress* dengan baik dan rapi.
 9. Mahasiswa mampu memahami dan menjelaskan pengertian dan manfaat aplikasi web berbasis *e-learning* dengan baik, mahasiswa dapat membuat mengoperasikan aplikasi *google classroom* dan *edmodo* serta mamahami fitur-fitur yang tersedia di dalamnya. Serta mampu membuat media pembelajaran berbasis canva dan YouTube .

D. Materi Mata Kuliah

Adapun materi kuliah yang diajarkan pada semester Genap 2022/2023 sebagai berikut :

1. Konsep Dasar Media Pembelajaran
2. Komunikasi Pembelajaran
3. Pembelajaran Tematik
4. Hakekat Media Pembelajaran
5. Pemilihan Media Pembelajaran
6. Pembelajaran Berbasis ICT
7. Media Pembelajaran Interaktif dengan PowerPoint
8. Media Pembelajaran Berbasis Web
9. Media Pembelajaran Berbasis E-Learning
10. Media Pembelajaran Berbasis Canva
11. Media Pembelajaran Berbasis YouTube

E. Persyaratan Pembelajaran

Mahasiswa yang mengikuti perkuliahan dalam kelas ini harus memiliki pengetahuan dasar tentang pemanfaatan media dan pengetahuan tentang komputer dan sejumlah aplikasi pendukung.

F. Penggunaan Buku Ajar

Buku ini merupakan bahan ajar primer untuk mata kuliah Media Pembelajaran dan ICT. Dalam buku ini terdapat teori tentang media pembelajaran dan praktik membuat media pembelajaran berbasis ICT. Dalam buku ajar ini materi yang diajarkan dilengkapi dengan evaluasi yang berbasis general barcode, dan terafiliasi dengan YouTube. Mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) UMSU dapat menggunakan buku ajar ini dan tentunya tidak bisa berdiri sendiri, harus dilengkapi dengan buku pendukung lain sebagai buku pendamping untuk memperkuat khazanah ilmu pengetahuan tentang media pembelajaran berbasis ICT.

BAB I

KONSEP DASAR MEDIA PEMBELAJARAN

A. Tujuan Pembelajaran

Melalui materi pada bab ini diharapkan mahasiswa mampu memahami dan menguraikan secara mandiri tentang konsep belajar, mengajar, dan pembelajaran, serta dasar media pembelajaran, terutama yang terkait pemahaman tentang pembelajaran sebagai sistem, metode belajar dan media pembelajaran.

B. Materi Pembelajaran

1. Pola Pembelajaran

Sebelum membahas tentang konsep dasar media pembelajaran, pembelajaran sebagai sistem, diperlukan pemahaman pola pembelajaran, untuk memantapkan pemahaman akan pola pembelajaran, sebaiknya perlu memahami definisi dari belajar, mengajar dan pembelajaran. Kenapa? Pemahaman akan ketiga kata tersebut sangat penting sehingga dalam praktiknya di kelas, siapapun dia, seperti guru, peserta didik akan lebih mudah mengimplementasikannya.

Belajar adalah suatu proses yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku. Perubahan ini karena adanya interaksi antara guru dengan lingkungannya. Karena itulah, belajar dapat terjadi kapan saja dan di mana saja. (Zainiyati, 2017). Sementara menurut Arsyad (2003) dalam (Zainiyati, 2017) menyatakan bahwa salah satu

tanda seseorang telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku pada diri orang itu yang mungkin disebabkan oleh terjadinya perubahan pada tingkat pengetahuan, keterampilan atau sikapnya.

Defenisi lain dari **Gagne 1984 (Dahar, 2011: 2)** menyatakan belajar dapat defenisikan sebagai suatu **proses** di mana suatu organisasi **berubah perilakunya** akibat **pengalaman**. Dari defenisi di atas diuraikan dalam tabel 1.1 di bawah ini ;

Tabel 1.1
Uraian defenisi Belajar Menurut Gagne

| | |
|------------------------|--|
| Proses | Belajar adalah proses mental dan emosional atau proses berpikir dan merasakan. Seorang dikatakan belajar apabila pikiran dan perasaan aktif. Akitivas pikiran dan perasaan aktif tidak dapat diamati orang lain, akan tetapi dirasakan oleh orang itu sendiri. |
| Perubahan Tingkah Laku | Hasil belajar akan tampak pada perubahan perilaku individu yang belajar. Seseorang yang belajar akan mengalami perubahan perilaku sebagai akibat dari kegiatan belajarnya. Pengetahuan dan keterampilan bertambah, dan penguasaan nilai-nilai dan sikap berubah. |
| Pengalaman | Belajar adalah mengalami, dalam arti bahwa belajar terjadi karena individu berinteraksi dengan lingkungannya, baik lingkungan fisik maupun lingkungan sosial. Lingkungan fisik adalah lingkungan di sekitar individu baik dalam bentuk alam di sekitar. |

(Sumber; Tim Pengembangan MKDP Kurikulum dan Pembelajaran UPI)

Sedangkan (Rina Febrina, 2019, 19) belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku yang terjadi sebagai

suatu hasil dari latihan atau pengalaman. Belajar merupakan suatu hal yang paling penting dalam setiap usaha penyelenggaraan jenis dan jenjang pendidikan sehingga tanpa proses belajar tak pernah ada pendidikan.

Dari pendapat di atas ditegaskan, bahwa perubahan dari proses belajar dapat diwujudkan dalam berbagai bentuk yang relatif permanen, seperti perubahan dari tidak tahu menjadi tahu, dari yang tidak bisa menjadi bisa, dari tidak terampil menjadi terampil, dan aspek-aspek lainnya. (Zainiyati, 2017).

Kata belajar yang dalam KBBI berarti berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu. Istilah belajar secara komprehensif bisa dilihat dari pendapat Bell-Gredler (1986; 1) yaitu belajar adalah proses yang dilakukan oleh manusia untuk mendapatkan aneka ragam *competencies* (kemampuan), *skills* (keterampilan), and *attitudes* (sikap). Kemampuan, keterampilan, dan sikap tersebut akan diperoleh secara bertahap dan berkelanjutan mulai dari usia bayi hingga tua melalui rangkaian proses pembelajaran (Bell-Gredler, 1986).

Sementara sebelum membahas apa itu mengajar? Sebaiknya kita memahami secara epetimologi kata mengajar. Kata mengajar berasal dari kata “teach” atau mengajar berasal dari bahasa Inggris kuno, yaitu *taecan*. Kata ini berasal dari bahasa Jerman Kuno (*old teutenic*) *taikjan* yang berasal dari dari kata dasar *teik* yang berarti memperlihatkan. Kata tersebut ditemukan dalam bahasa Sanskerta *dic*. Yang dalam bahasa Jerman kuno dikenal dengan *deik*. Istilah mengajar (*teach*) juga berhubungan dengan *token* yang berarti tanda atau simbol. Kata *token* juga berasal dari bahasa Jerman Kuno *taiknom*, yaitu pengetahuan dari *taikjan*. Dalam bahasa Inggris Kuno *taecan* berarti *to teach* (mengajar). Dengan demikian, *token* dan *teach* secara historis

memiliki keterkaitan. *To teach*, mengajar dilihat dari asal usul katanya berarti memperlihatkan sesuatu kepada seseorang melalui tanda atau simbol; penggunaan tanda atau simbol dimaksud untuk membangkitkan atau menumbuhkan resporn mengenai kejadian, seseorang, observasi, penemuan, dan lain sebagainya. Sejak tahun 1500-an, defenisi mengajar (*teaching*), mengalami perkembangan secara terus menerus. (Sanjaya, 2008; 207—208).

Defenisi lain, yakni mengajar itu yang menjadi subjek adalah guru karena memang karena guru yang merealisasikan di sekolah. Maka, untuk bisa berjalan dengan baik guru harus memiliki pengetahuan yang luas dan mendalam di bidangnya serta membagi ilmu dengan siswa. Sering kita melihat bahwa mengajar hanya sebagai *transferring* mengajar hanya sebagai proses pemindahan pengetahuan dari seseorang (guru) kepada orang lain (siswa). Siswa dipandang hanya wadah yang kosong, dan jika pengetahuan tidak berhasil ditranfer ke siswa maka kesalahan cenderung dilimpahkan ke siswa. Celdic dalam (Suyanto, 2013; 46).

Sedangkan pembelajaran bermakna proses, cara atau perbuatan yang menjadikan belajar. Akrim (2022; 28) berpendapat pembelajaran merupakan kegiatan yang dilakukan untuk menginisiasi, memfasilitasi, dan meningkatkan intensitas serta kualitas belajar pada peserta didik. Sehingga pembelajaran merupakan upaya sistematis, memfasilitasi, dan meningkatkan proses belajar.

Menurut Fadlillah (2017; 173) proses interaksi antara pendidik dengan peserta didik, dan peserta didik dengan peserta didik, dalam rangka memperoleh pengetahuan yang dikehendaki dengan menggunakan berbagai media, metode, dan sumber belajar yang sesuai dengan kebutuhan. Berda-

sarkan uraian di atas bisa disimpulkan bahwa pembelajaran yakni;

- Proses interaksi antara peserta didik dan pendidik
- Proses interaksi antara peserta didik dengan peserta didik
- Proses interaksi peserta didik dengan sumber belajar dalam satu lingkungan belajar.
- Memperoleh pengetahuan yang dikehendaki dengan memanfaatkan berbagai media, metode dan sumber belajar yang sesuai dengan kebutuhan.

Terkait pembelajaran ini, ada tiga pola dasar yang dilakukan guru dalam pengelolaan pembelajaran yakni pola terpisah, pola berhubungan dan pola pembelajaran aktif. Lihat gambar di bawah ini;



Gambar 1.1 Pola Pembelajaran

Sumber cartoon: <https://id.pinterest.com/pin/922463936144483998/> dan <https://lovepik.com/download/detail/611038252?type=1&byso=>

Tabel 1.2
Pola Pembelajaran
Berdasarkan gambar di atas dapat dijelaskan

| | |
|------------------|---|
| Pola terpisah | Guru dan siswa berjalan sendiri-sendiri. Guru asyik berbicara di depan kelas, dan siswa juga asyik dengan pekerjaan masing-masing. Ciri-cirinya; guru menganggap mengajar adalah sekadar menyampaikan materi pembelajaran saja. Tidak ada aktivitas yang dilakukan murid di kelas, media yang dibuat bukan untuk memudahkan siswa tetapi lebih memudahkan guru dalam penyampaian materi pembelajaran. |
| Pola Berhubungan | Pola mengajar guru yang berupaya agar siswanya memahami materi pelajaran sesuai dengan yang disampaikan. Pola ini banyak dilakukan guru. Ada kerja sama antara guru dan siswa dalam pola ini, pada pola ini guru sebagai pengajar, dan siswa sebagai pembelajaran. Pola berhubungan sebab terjadi proses komunikasi antara guru dan siswa, apa yang dilakukan guru direspon oleh siswa. Ketika guru menyampaikan materi pembelajaran maka siswa menyimak penjelasan sampai benar-benar faham, keberhasilan dari materi pembelajaran bukan tersampaikan, tetapi bagaimana siswa benar-benar memahami materi. Meskipun lebih maju dari Pola Terpisah tetapi ada sedikit kelemahan yakni guru menempatkan diri sebagai satu-satunya sumber belajar. Padahal dewasa ini perkembangan teknologi memungkinkan siswa dapat belajar dan memperoleh informasi darimana dan kapan saja, |

| | |
|------------------------------|---|
| | sehingga kalau hanya dilihat dari segi penguasaan materi pelajaran bisa terjadi siswa lebih pintar dari gurunya. |
| Pola Pembelajaran Interaktif | Pola pembelajaran yang berpusat pada siswa yang ditandai adanya interaksi kerja sama antara guru dan siswa, untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pada pola ini siswa belajar sesuai dengan minat dan gaya belajarnya sendiri. Siswa tidak hanya dituntut untuk “menelan” apa yang disampaikan guru, akan tetapi juga “mengunyah” sebelum ditelan, sehingga terasa benar “asam garam”nya. Dikatakan pola pembelajaran aktif karena terjadi interaksi yang aktif antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Salah satu karakteristik pola pembelajaran aktif yakni guru tidak menyajikan materi pembelajaran yang sudah jadi, akan tetapi materi itu dicari dan ditemukan sendiri oleh siswa, sehingga kelas berfungsi sebagai tempat menganalisis informasi yang diperoleh siswa. |

Diolah dari Wina Sanjaya, 2012:3-5 dalam (Zainiyati, 2017)

Pendapat berbeda disampaikan Mudhofir (1987:30) dalam (Toto Ruhimat, 2017, Muhammad Arifin R. E., 2019) menyatakan ada empat pola pembelajaran.

Tabel 1.3
Empat Pola Pembelajaran

| | | |
|---------|---|---|
| Pertama | Pola pembelajaran guru dan siswa tanpa menggunakan alat bantu/bahan pembelajaran dalam bentuk alat peraga | Pola pembelajaran ini sangat tergantung pada kemampuan guru dalam mengingat bahan pembelajaran dan menyampaikan bahan tersebut secara lisan kepada siswa. |
| Kedua | Pola (Guru+Alat Bantu) dengan siswa | Pola pembelajaran ini guru sudah dibantu oleh berbagai bahan pembelajaran yang disebut alat peraga pembelajaran dalam menjelaskan dan memperagakan suatu pesan yang bersifat <i>abstrack</i> . |
| Ketiga | Pola (guru)+(Media) dengan siswa. | Pola pembelajaran ini sudah mempertimbangkan keterbatasan guru, yang tidak mungkin menjadi satu-satunya sumber belajar. Guru dapat memanfaatkan berbagai media pembelajaran sebagai sumber belajar yang dapat menggantikan guru dalam pembelajaran. Jadi pola ini pola pembelajaran bergantian antara guru dan media dalam berintegarski dengan siswa. Konsekuensi pola pembelajaran ini adalah harus disiapkan bahan pembelajaran yang dapat |

| | | |
|---------|---|--|
| | | digunakan dalam pembelajaran. |
| Keempat | Pola media dengan siswa atau pola pembelajaran jarak jauh menggunakan media atau bahan pembelajaran yang disiapkan. | Pola ini guru sudah menjadi fasilitator. Pembelajaran jarak jauh sudah menjadi bagian. |

Sumber diolah (Toto Ruhimat, 2017) dalam *Kurikulum dan Pembelajaran yang dikembangkan Tim Pengembangan MKDP Kurikulum dan pembelajaran*.

Berdasarkan pola-pola di atas maka guru tidak lagi sumber utama tetapi berkreasi dan bervariasi dalam pembelajaran, maka agar guru lebih berkreasi maka dibutuhkan bahan dan media yang bervariasi. Dibutuhkan guru yang mampu dan berani mengimplementasikan metode dalam pembelajaran di kelas. Dibutuhkan guru ataupun pendidik yang tak pandai bicara saja, tetapi juga bertindak dan menjadi fasilitas yang tidak membosankan.

2. Pembelajaran sebagai Sistem

Baik belajar dan pembelajaran keduanya berbicara tentang proses ke arah kemajuan, pencarian tingkat kemahiran atau pencapaian taraf perbaikan dan penyempurnaan. Namun perbedaannya jika belajar ada proses pencarian ilmu dan pengetahuan dan titik fokus utama adalah individu (siswa), maka pembelajaran interaksi dalam pembelajaran di mana titik fokusnya adalah (guru dan siswa).

Proses belajar bisa dari mana saja, siapa saja dan dengan metode apa saja. Bisa dari keluarga, lingkungan bermain, masyarakat dan tentunya proses belajar yang diperoleh dari sekolah. Kehadiran sekolah menjadi salah satu yang sangat

penting dan mendesak di era modern saat ini. Sekolah adalah lembaga yang dikhususkan sebagai tempat belajar dan mengajar serta tempat menerima dan memberi pelajaran sesuai dengan tingkatannya.

Salah satu pendekatan yang dapat digunakan oleh pendidik dalam menciptakan proses pembelajaran yang baik dan efektif adalah menggunakan pendekatan sistem. Sebuah sistem dapat dimaknai sebagai kesatuan komponen yang saling berkaitan dan berinteraksi untuk mencapai tujuan. Maka dari itu kehadiran sekolah sebagai lembaga yang memiliki sistem dalam memwadahi dan menaungi proses pembelajaran anak pada tiap tingkatannya sangat diperlukan.

Sebagaimana menurut Wayne bahwa sekolah merupakan sistem interaksi sosial suatu organisasi keseluruhan terdiri atas interaksi pribadi terkait bersama dalam suatu hubungan organik (Amodiwiro, 2000). Pada sekolahlah proses kepribadian sosial dibentuk, keterampilan dasar diberikan, pengetahuan umum diajarkan dan transformasi kebudayaan difasilitasi.

Sebagai sebuah sistem yang melembaga melalui sekolah, maka seorang pendidik dalam merancang sistem pembelajaran harus memperhatikan komponen penting dalam proses pembelajaran (Zainiyati, 2017), yaitu:

a. Siswa

Siswa adalah titik sentral sistem pembelajaran. Proses pembelajaran pada hakikatnya diarahkan untuk membelajarkan siswa agar dapat mencapai tujuan yang ditentukan. Maka dengan demikian siswa harus menjadi pusat dari segala kegiatan. Dalam artian keputusan-keputusan yang diambil, baik dalam merancang pembelajaran dan mengimplemetasikannya harus sesuai dengan kondisi siswa dan kemampuan

dasar, minat, bakat, motivasi dan gaya belajar yang dimiliki atau dikuasai siswa.

b. Tujuan

Komponen yang terpenting setelah siswa adalah tujuan sebagai pengendali dalam sistem pembelajaran, sebab pada dasarnya segala upaya yang dilakukan guru dan siswa dalam sekolah adalah untuk mencapai target atau tujuan. Maka setiap satuan pendidikan harus membuat tujuan yang jelas dalam menjalankan sistem pembelajaran di sekolahnya yang dituangkan dalam visi dan misi serta program kerja. Begitu pula seorang pendidik harus merumuskan tujuan pembelajarannya agar semua mengarah pada koridor yang baik.

c. Kondisi

Kondisi yang dimaksudkan adalah berbagai pengalaman belajar yang dirancang agar siswa dapat mencapai tujuan khusus yang telah dirumuskan. Pengalaman ini harus mendorong siswa untuk aktif belajar. Merencanakan pembelajarannya salah satunya dengan cara menyediakan kesempatan belajar bagi siswa sesuai dengan minat, motivasi dan gaya belajarnya sendiri. Maka dari itu penting bagi seorang guru untuk menciptakan kondisi yang demikian, yaitu kondisi yang menyediakan ruang bagi keterlibatan siswa secara aktif dan mandiri dalam proses belajar.

d. Sumber-sumber belajar

Sumber belajar adalah bagian penting dalam proses belajar siswa. Sumber-sumber belajar ini meliputi tempat belajar, bahan dan alat yang digunakan, personal guru, petugas perpustakaan, ahli media dan sumber lain baik secara langsung maupun tidak langsung dalam keberhasilan proses belajar. Maka bagi seorang guru harus memiliki sumber belajar agar pembelajaran berjalan efektif dan efisien dan mencapai target tujuan. Maka dalam hal ini kehadiran media

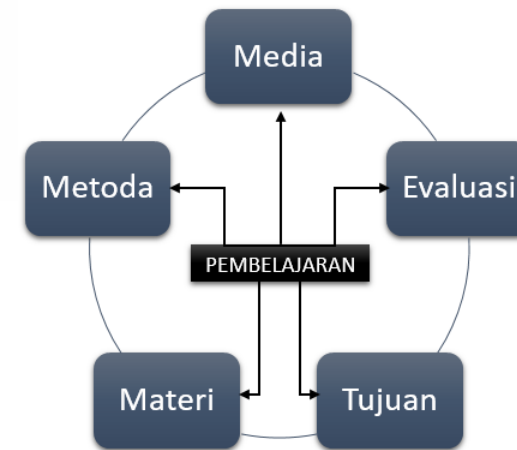
pembelajaran sangat penting dibutuhkan dalam menyampaikan pesan dan komunikasi yang baik.

e. Hasil Belajar

Bagi seorang guru penting untuk membuat instrumen yang dapat mengumpulkan data tentang keberhasilan siswa mencapai tujuan pembelajaran. Di dalamnya memuat kriteria apa saja yang harus dipenuhi dalam keberhasilan proses pembelajaran siswa, hal ini sekaligus menjadi sebuah sistem yang dapat memonitoring perkembangan siswa serta mengevaluasi hasil belajar yang telah dilakukan siswa.

Maka dari itu, kehadiran proses pembelajaran yang sistematis sangat diperlukan dalam keberhasilan pendidikan. Ada beberapa keuntungan yang bisa didapat. *Pertama*, melalui sistem perencanaan yang sistematis akan mudah mencapai hasil yang optimal. *Kedua*, melalui sistem perencanaan, guru dapat memanfaatkan segala potensinya yang dianggap positif serta menghindari segala hal negatif yang dapat mengganggu proses belajar. *Ketiga*, melalui pembelajaran yang sistematis, seorang guru dapat memprediksi dan mengatasi hambatan serta memiliki strategi untuk mencapai tujuan yang diharapkan. *Keempat*, melalui sistem perencanaan guru dapat dengan mudah memilih alat dan fasilitas yang digunakan dalam mencapai target belajar. (Zainiyati, 2017)

Agar pembelajaran berhasil maka perlu menganalisis berbagai komponen yang membentuk sistem proses pembelajaran. Komponen-komponen itu terdiri dari tujuan, materi, metoda, media dan evaluasi.



Gambar 1.2 Komponen Sistem Pembelajaran
(sumber: Zainiyati, 2017; 13)

Tujuan adalah komponen yang utama dan pertama dalam proses pembelajaran. Bila satu komponen tidak sesuai dengan tujuan, maka pelaksanaan pembelajaran tidak akan mencapai tujuan yang ditetapkan. Dalam hal ini tujuan dalam pembelajaran memiliki berbagai keuntungan dalam menentukan hasil yang diharapkan, pembimbingan kegiatan pendidik dan peserta didik dalam proses pengajaran, memotivasi proses belajar mengajar, memberikan pedoman dan petunjuk kepada pendidik dalam rangka memilih metode, alat peraga dan teknik dalam mengajar.

Materi adalah komponen kedua dalam sistem pembelajaran yang tidak dapat dipisahkan. Materi pelajaran adalah bagian inti dari proses pembelajaran, dan tidak akan mungkin proses pembelajaran berjalan tanpa adanya materi. Materi ini berisikan pelajaran pokok yang menjadi bidang studi yang diajarkan guru dan pelajar pelengkap guna untuk menambah pengetahuan dan wawasan guru.

Metode atau strategi belajar juga menjadi komponen penting yang tidak dapat dipisahkan agar proses pembelajaran berjalan dengan efektif dan efisien. Keberhasilan tujuan pembelajaran sangat ditentukan oleh komponen ini. Maka dari itu, setiap guru harus memahami peran dan fungsi metode dalam pelaksanaan pembelajaran.

Media atau alat dan sumber belajar juga memiliki peranan penting dalam proses pembelajaran. Melalui pemanfaatan dari segala sumber belajar ini diharapkan mampu meningkatkan kualitas belajar dan perkembangan anak didik. Seorang guru bisa memanfaatkan kemudahan dan kecanggihan teknologi saat ini. Maka di sini peran guru bergeser dari sumber belajar menjadi peran sebagai pengelola sumber belajar.

Evaluasi merupakan komponen terakhir yang tidak bisa dipisahkan. Melalui evaluasi akan ditemukan berbagai hambatan dan kekurangan dalam proses pembelajaran dan melalui evaluasi akan ada perbaikan dan peningkatan ke depannya.

Zainiyati (2017; 16—22) menyebutkan bahwa faktor keberhasilan sistem belajar ini terletak pada guru, siswa, sarana dan prasarana dan lingkungan.

a. Guru

Guru dalam artian di sini adalah seseorang yang bertugas memberikan pengajaran di dalam kelas, membantu peserta didik dalam memecahkan masalah sendiri, sebagai pemimpin yang mengadakan kegiatan di kelas, memiliki pandangan dan pengetahuan yang luas, memiliki sifat dan pribadi yang disenangi siswa, orang tua dan masyarakat, sebagai penghubung dan pembaru dan pembangun sekolah.

b. Siswa

Ada beberapa aspek yang harus diperhatikan guru terhadap peserta didiknya yaitu, latar belakang masyarakat dan

keluarganya, tingkat inteligensinya, hasil belajarnya, kesehatan badannya, kebutuhan emosionalnya, sifat kepribadiannya dan bermacam-macam minat belajar yang dimiliki siswa.

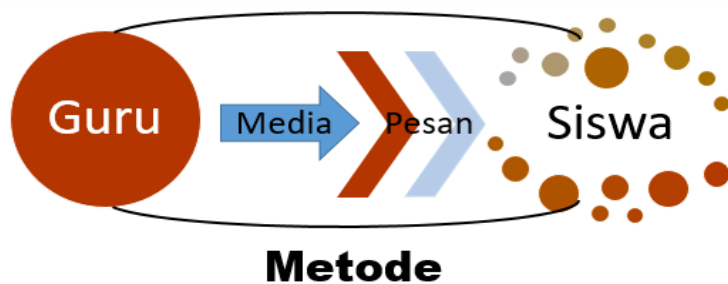
c. Sarana dan prasarana

Ada beberapa keunggulan jika sekolah memiliki sarana dan prasarana yang lengkap. *Pertama*, sarana dan prasarana akan menumbuhkan motivasi guru untuk mengajar. *Kedua*, memberikan banyak pilihan bagi siswa untuk belajar. Sebab pada dasarnya siswa memiliki gaya belajar, minat dan bakat yang berbeda-beda.

d. Lingkungan

Dalam hal ini faktor organisasi kelas dan faktor sosial-psikologis sangat menentukan keberhasilan sistem pembelajaran. Faktor organisasi kelas maksudnya perbandingan jumlah guru dan jumlah siswa di kelas. Kelas yang diisi oleh siswa yang sangat banyak tentunya akan mengganggu proses belajar sehingga kurang efektif dan efisien. Sedangkan iklim sosial-psikologis artinya hubungan yang baik dan harmonis antara siswa dan guru, antarsiswa dengan siswa, antarguru dengan guru, antarguru dan kepala sekolah, antarguru dengan petugas sekolah, antarsiswa dengan masyarakat dan sebagainya.

Selanjutnya, kehadiran proses komunikasi, pesan, sumber pesan media serta penerima pesan ini merupakan sebuah komponen yang tidak bisa dipisahkan satu dengan yang lainnya dalam proses pembelajarannya. Dalam sebuah proses pembelajaran misalnya terdapat materi tentang anatomi tubuh manusia, maka dalam hal ini sumber pesannya adalah seorang guru, hasil penelitian, penulis buku atau sesama siswa, salurannya adalah media pembelajaran dan penerima pesannya adalah siswa.



Gambar 1. 3 Proses Sistem Pembelajaran

Sumber: hasil olahan penulis, disadur dari Daryanto, 2010; 8)

Kehadiran media pembelajaran adalah bagian integral yang tidak dapat dipisahkan sistem pembelajaran memiliki peranan penting dalam perkembangan belajar siswa. Maka dari itu, kehadiran metode dan media belajar merupakan bagian penting yang harus ada dan komponen yang tidak dapat dipisahkan dengan komponen pendukung lainnya, sebab semua memiliki kedudukan yang sama dalam sistem pembelajaran.

3. Metode Belajar

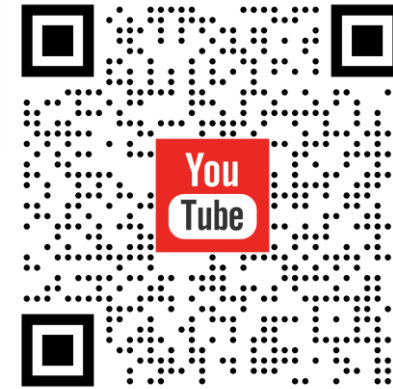
Metode adalah prosedur untuk membantu siswa dalam menerima dan mengelola informasi guna mencapai tujuan pembelajaran. Metode pembelajaran selain berfungsi sebagai cara untuk menyampaikan materi juga untuk memberikan dorongan, mengungkap tumbuhnya minat belajar, menyampaikan bahan belajar, menciptakan iklim belajar yang kondusif, agar dapat menumbuhkan kreativitas, mendorong untuk menilai diri dalam proses maupun hasil belajar (Akrim, 2022).

Ada beberapa metode belajar yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran, di antaranya:

- a. Metode Debat, merupakan salah satu metode pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan kemampuan akademik siswa.
- b. Metode *Jigsaw*, merupakan metode yang mengharuskan guru membagi satuan informasi yang besar menjadi komponen-komponen lebih kecil dan membagi siswa dalam kelompok kecil agar mereka dapat lebih kooperatif.
- c. Metode *Problem Based Instruction* (PBI) atau merupakan metode yang memusatkan pada masalah kehidupan yang bermakna bagi siswa, peran guru menyajikan masalah, mengajukan pertanyaan dan memfasilitasi penyelidikan dan dialog.
- d. Metode *Role Playing*, merupakan suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa.
- e. Metode *Team Games Tournament* (TGT), merupakan model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, serta melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa memandang perbedaan status dan mengandung unsur permainan dan reinforcement.
- f. Metode *Student Teams*, merupakan metode yang mengelompokkan siswa secara heterogen, kemudian siswa yang pandai menjelaskan ke siswa hingga mengerti.
- g. Metode *Problem Solving* atau pemecahan masalah, merupakan penggunaan metode dalam kegiatan pembelajaran dengan melatih siswa menghadapi berbagai masalah, baik itu masalah pribadi atau perorangan

- maupun masalah kelompok untuk dipecahkan sendiri atau secara bersama-sama.
- h. Metode *Picture and Picture*, merupakan metode belajar yang menggunakan gambar dan dipasangkan atau diurutkan menjadi urutan logis.
 - i. Metode *Numbered Heads Together*, merupakan metode belajar di mana setiap siswa diberi nomor kemudian dibuat suatu kelompok kemudian secara acak guru memanggil nomor dari siswa.
 - j. Metode *Group Investigation* atau Investigasi Kelompok merupakan metode yang paling kompleks dan paling sulit untuk dilaksanakan dalam pembelajaran kooperatif. Metode ini harus sudah melibatkan siswa sejak perencanaan, baik dalam menentukan topik maupun cara untuk mempelajarinya melalui investigasi.
 - k. Metode *Lesson Study*, merupakan proses dalam mengembangkan profesionalitas guru-guru di Jepang dengan jalan menyelidiki atau menguji praktik mengajar mereka agar menjadi lebih efektif.
 - l. Metode *Examples Non Examples*, merupakan metode belajar yang menggunakan contoh-contoh dari kasus atau gambar yang relevan dengan KD.
 - m. Metode *Cooperative Script*, merupakan metode pembelajaran dimana siswa harus bekerja sama atau berpasangan dan secara lisan mengikhtisarkan bagian-bagian dari materi yang dipelajari (Akrim, 2022).

Contoh video pembelajaran Jigsaw



Dalam Zainiyati (2017; 22-34) dijelaskan metode belajar yang dirancang harus memperhatikan kondisi-kondisi berikut:

- a. Metode belajar disertai latihan-latihan. Metode ini dipergunakan untuk strategi yang menekankan pada penguasaan materi dan menambah informasi.
- b. Metode belajar yang memperhatikan kemampuan dasar siswa dan karakteristik siswa sebagai faktor kesiapan untuk mempelajari bahan pelajaran.
- c. Metode belajar yang disesuaikan dengan tingkat usia perkembangan siswa.
- d. Metode belajar yang dirancang oleh guru untuk mendorong siswa berfikir kritis.
- e. Metode belajar yang disesuaikan dengan tingkat kemampuan dasar dan pengalaman siswa sebagai subjek belajar.

4. Media Pembelajaran

Selain metode belajar hal juga yang sangat penting dalam keberhasilan proses pembelajaran sebagai sistem yaitu

dengan adanya media yang digunakan. Bersumber dari Zainiyati (2017; 22—34), ada beberapa kriteria media yang dapat diaplikasikan dalam proses pembelajaran, di antara:

- a. Media dalam proses pembelajaran yang diarahkan agar informasi yang dikuasai oleh siswa dapat mudah dicerna dan dipahami. Jika dilakukan secara langsung, media yang bisa dimanfaatkan oleh guru seperti komputer, OHP dan LCD, dan jika dilakukan secara tidak langsung bisa memanfaatkan media buku paket belajar, modul, audio, video CD dan lain sebagainya.
- b. Media dalam proses belajar yang diarahkan agar perilaku siswa terkontrol. Media yang bisa dikembangkan adalah yang sesuai kesiapan, karakteristik dasar siswa dan usia perkembangannya. Media yang bisa dimanfaatkan adalah ilustrasi, bahasa-bahasa dan media sesuai dengan tingkatan usia perkembangan anak didik. Selain itu memberikan media belajar yang tidak sekaligus banyak, namun dipenggal-penggal, agar mudah dilewati oleh siswa pada setiap tahapannya, dan pada tahapannya bisa memberikan *reward*. Serta memberikan media belajar yang dapat melatih atau menstimulus respon siswa dengan baik dengan berulang-ulang atau dengan kata lain menanamkan kebiasaan baik. Materi dan bahan ajar yang dapat digunakan dan dimanfaatkan adalah berupa modul, program teaching dan CBI (*Computer Based Instructional*) dengan berbagai varian.
- c. Media belajar yang diperuntukan sebagai proses perkembangan mental siswa dalam memecahkan masalah. Dalam hal ini media pembelajaran tidak hanya berisikan tentang materi pelajaran yang dapat merangsang kemampuan siswa dalam memecahkan suatu persoalan. Media pembelajaran juga harus mampu

menjelaskan dan memperkenalkan satu kesatuan utuh suatu persoalan setelah itu, dipisahkan menjadi unit-unit kecil dipecahkan. Selain itu, media harus dirancang dengan diawali studi pendahuluan yang mendalam tentang siswa, yaitu terkait tentang latar belakang siswa, usia rata-rata siswa, keadaan sosial ekonomi, kebiasaan siswa dan lain sebagainya.

Dari penjelasan di atas maka kehadiran media dalam proses pembelajaran adalah sesuatu yang sangat penting. Pemilihan media yang tepat juga sangat diperlukan, karena tidak semua siswa memiliki latar belakang, minat, kebutuhan, bakat dan lingkungan sosial-budaya yang berbeda-beda. Maka dalam hal ini seorang pendidik harus cermat dan strategis memilih media yang digunakan. Perkembangan teknologi digital saat ini mengharuskan guru untuk aktif, kreatif dan inovatif. Cara mengajar seorang guru terhadap siswanya tentunya akan berbeda jika dihadapkan dengan siswa-siswa di masa saat ini. Maka dari itu, setiap guru harus mampu mengikuti perkembangan zaman dan mengajar sesuai dengan karakter, budaya, kebiasaan, *trend* dan sikap anak yang terbentuk di era saat ini. Ali Bin Abi Thalib pernah berkata,

“Didiklah anakmu sesuai dengan zamannya”

(Ali Bin Abi Thalib)

Seorang guru tidak harus menggunakan media yang mahal. Seorang guru bisa memanfaatkan segala yang dimiliki sekolah dengan cermat. Walaupun murah, sederhana, efisien serta bersahaja, namun harus tetap kreatif dan inovatif. Sebab penggunaan media merupakan keharusan dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Seorang pendidik yang baik adalah pendidik yang peduli terhadap tumbuh kembang mental, ilmu dan kepribadian anak didiknya. Seorang pendidik harus memiliki rencana, sistem pengawasan dan tujuan yang harus dicapai, serta selalu belajar dan berupaya untuk membuat dirinya menjadi pendidik yang lebih baik.

C. Rangkuman

Dari penjelasan di atas, mahasiswa harus memahami dengan baik, bahwa pembelajaran sebagai sistem di antaranya harus memuat **tujuan, materi, metode, media** dan **evaluasi** pembelajaran, maka kehadiran sekolah sebagai sebuah lembaga yang menaungi proses pendidikan yang efektif sangat diperlukan. Dalam sekolah seorang pendidik atau guru sangat besar perannya dalam keberhasilan proses pendidikan.

Dalam hal ini guru harus memiliki berani dan mampu menggunakan metode dan media serta berani mengimplementasikannya dalam pembelajaran. Dua unsur ini adalah sesuatu yang sangat penting dalam proses belajar mengajar. Jika guru saja tidak ebrani menggunakan metode dan media, Metode yang diambil disesuaikan dengan tujuan pembelajaran dan kondisi anak didik yang melatarbelakanginya. Lebih dalam, kehadiran media juga sangat dibutuhkan terutama dalam pembelajaran yang efektif dan efisien.

Metode yang baik juga harus dilengkapi dengan media yang mendukungnya. Media yang dipahami dapat memudahkan siswa untuk mencerna pelajaran yang diberikan oleh sang guru, dapat mengontrol perilaku siswa dan mengawasi mental siswa dalam upaya memecahkan masalahnya secara mandiri.

D. Evaluasi

1. Jelaskan yang dimaksud pembelajaran sebagai sebuah sistem!
2. Sebutkan komponen utama yang terdapat dalam sistem pembelajaran!
3. Sebutkan dan jelaskan faktor-faktor keberhasilan dalam sistem pembelajaran!
4. Amati metode pembelajaran *Jigsaw* dalam *barcode* di atas. Beri analisis sesuai yang diminta dosen dan beri komentar di kolom *YouTube*.
5. Jelaskan pentingnya media pembelajaran dalam proses pembelajaran!

BAB II

KOMUNIKASI PEMBELAJARAN

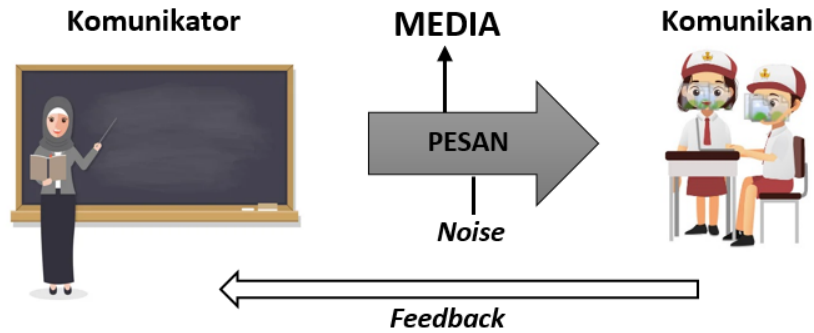
A. Tujuan Pembelajaran

Setelah memahami materi ini diharapkan mahasiswa mampu memahami dan menjelaskan dan menganalisis pentingnya komunikasi dalam pembelajaran, termasuk yang terkait tentang faktor-faktor yang mempengaruhi media pembelajaran, fungsi media komunikasi dalam pembelajaran, model-model komunikasi yang dapat digunakan dalam pembelajaran dan hubungan komunikasi interpersonal dengan pembelajaran.

B. Materi Pembelajaran

1. Model dan Fungsi Media Komunikasi

Pada hakikatnya, proses belajar mengajar atau pembelajaran adalah serangkaian komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan dari sumber pesan atau komunikator melalui saluran/media tertentu ke penerima pesan atau komunikan. Pesan, sumber pesan, media dan penerima pesan semuanya adalah komponen-komponen proses komunikasi. Pesan yang dikomunikasikan adalah isi materi pelajaran, sumber pesannya bisa guru, siswa, kepala sekolah, tamu sekolah, ilmuwan, teknis, penulis buku dan sebagainya. Penerima pesannya adalah siswa atau guru itu sendiri. Sedangkan salurannya adalah media pembelajaran (Sadiman, 2010).



Gambar 2.1 Proses Komunikasi Pembelajaran

Sumber: hasil olahan penulis, disadur dari (Setiawan & Nuzannah, 2018; 1)

Pada dasarnya ada dua model komunikasi yang dikembangkan oleh para ahli, yaitu (a) model komunikasi tanpa umpan balik seperti yang dikembangkan oleh Laswell dan (b) model komunikasi dengan umpan balik seperti yang dikembangkan oleh Schramme.

a. Model Komunikasi Laswell

Model komunikasi Laswell tidak dapat diterapkan dalam proses pembelajaran karena tidak mempertimbangkan adanya *noise* atau gangguan dan *feedback* atau umpan balik. Maka dengan demikian komunikasi model Laswell tidak mempertimbangkan peran media dalam proses penyampaian pesan.

Dalam hal ini komunikasi model Laswell dapat disebut juga sebagai komunikasi satu arah (tanpa *feedback*) atau komunikasi langsung (tanpa media), atau komunikasi primer (tanpa media dan hanya mengandalkan simbol utama komunikasi, seperti bahasa, isyarat, warna dan sebagainya).



Gambar 2.2 Proses Komunikasi Model Laswell

Sumber: hasil olahan penulis, disadur dari (Zainiyati, 2017: 52)

Faktor komunikasi di atas memilih kelemahan, bisa disebut juga kesalahan dalam komunikasi. Ada dua faktor yang menyebabkan umumnya terjadi kesalahan dalam komunikasi.

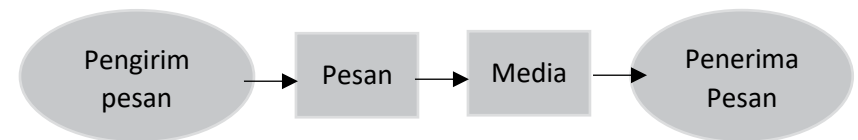
Tabel 2.1

Faktor-faktor penyebab kesalahan komunikasi

| | |
|---------|--|
| Pertama | Faktor lemahnya kemampuan mengirim pesan dalam mengomunikasi informasi, sehingga pesan yang disampaikan tidak jelas diterima, atau mungkin salah penyampaiannya. |
| Kedua | Faktor lemahnya kemampuan penerima dalam menerima pesan yang disampaikan, sehingga ada kesalahan dalam menginterpretasi pesan yang disampaikan. |

Sumber: hasil olahan penulis, disadur dari Zainiyati, 2017: 53).

Dari faktor-faktor maka dalam suatu proses komunikasi secara langsung diperlukan alat bantu yang berfungsi untuk mempermudah penyampaian pesan. Oleh sebab itu, bagan komunikasi ditambah dengan unsur media sebagai berikut:



Gambar 2.3 Komunikasi dengan media

Sumber: (Zainiyati, 2017: 53)

Menurut (Zainiyati, 2017), ditegaskan bahwa fungsi media adalah sebagai alat bantu untuk guru dalam mengkomunikasikan pesan, agar proses komunikasi berjalan dengan baik dan tidak terjadi kesalahan. Dalam model pembelajaran dengan menggunakan komunikasi langsung maka penerima pesan dapat memberikan umpan balik secara langsung pada pengirim pesan. Selain pembelajaran bisa memanfaatkan proses komunikasi langsung, namun, proses komunikasi juga bisa dilakukan secara tidak langsung. Artinya, proses pembelajaran yang dilakukan oleh siswa tidak menuntut kehadiran atau kedatangan guru dalam kelas. Guru bisa mendisain pesan yang ingin disampaikan melalui media tertentu.

Misalnya, dalam video pembelajaran di atas dosen ingin menjelaskan tentang metode pembelajaran Jigsaw. Dosen tidak lagi menjelaskan di depan kelas, tetapi sudah mengemas dalam bentuk video pembelajaran yang diupload di YouTube. Akhirnya pesan yang ingin disampaikan tidak langsung disampaikan dosen tetapi sudah melalui saluran dan media tertentu.

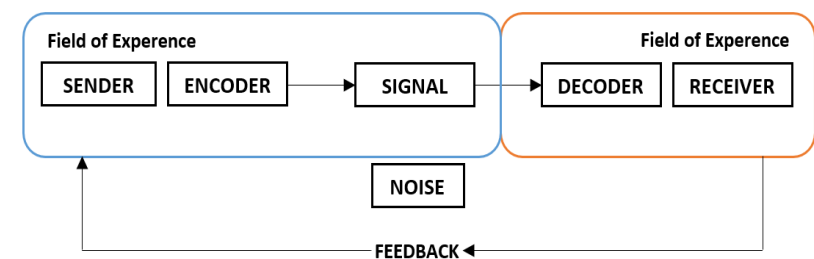
Dari pernyataan di atas media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat yang memudahkan siswa tetapi juga sumber belajar. Gagasan dan ide yang disampaikan tidak lagi diberikan secara langsung akan tetapi dikemas sedemikian rupa dalam sebuah media yang dapat dipelajari secara individual tanpa memerlukan kehadiran guru. Ada beberapa keuntungan model komunikasi tidak langsung dalam pembelajaran yakni;

1. Siswa bisa mempelajari pesan di mana dan kapan saja;
2. Siswa belajar dengan kemampuan masing-masing;

3. Siswa belajar sesuai dengan minat dan keinginannya. (Zainiyati, 2017: 54).

Penerapan model komunikasi tidak langsung dalam proses pembelajaran di FKIP UMSU dilakukan dengan menyipkan dengan media pembelajaran berbasis YouTube. Di sini, pesan yang ingin disampaikan dosen bisa dipelajari kapan saja, dan di mana saja oleh mahasiswa. Penerapan ini sangat bermanfaat apalagi mengajak mahasiswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran tersebut.

Sedangkan model komunikasi Schramme menjelaskan lebih detail tentang proses komunikasi yang terdiri dari (1) pengirim atau komunikator, (2) penyandian atau *encoding*, (3) saluran atau media, (4) penyandian ulang atau *recording*, (5) penerima pesan atau komunikan dan (6) umpan balik atau *feedback*. Komunikasi model Schramme juga disebut sebagai komunikasi dua arah karena adanya *feedback*, atau komunikasi tidak langsung karena menggunakan media sebagai perantara penyampaian pesannya, atau komunikasi skunder karena menggunakan alat bantu saluran media untuk memperlancar komunikasi.



Gambar 2.4 Proses Komunikasi Model Schramme
Sumber: hasil olahan penulis, disadur dari (Zainiyati, 2017; 44)

Jika dihubungkan dalam proses pembelajaran maka peran guru sebagai sumber pesan harus menuangkan pesan ke dalam simbol-simbol tertentu (*encoding*) dan siswa sebagai penerima menafsirkan simbol-simbol tersebut sehingga dipahami sebagai pesan (*decoding*). Pesan-pesan yang dicerna dan diinterpretasi oleh siswa berasal dari proses mendengar, mengamati dan membaca. Proses pengelolaan pesan oleh guru dan murid bisa dilihat dari gambar berikut.



Gambar 2.5 Proses Produksi dan Intrepretasi Pesan
Sumber: hasil olehan penulis, disadur dari (Arsyad, 2017; 12)

Pentingnya kehadiran media komunikasi dalam pembelajaran adalah untuk mempermudah proses pembelajaran dan menjembatani berbagai hambatan yang dapat mempengaruhi proses mendengarkan, mengamati dan membaca siswa. Berikut berbagai fungsi media komunikasi dalam proses pembelajaran (Zainiyati, 2017).

b. Fungsi Menjelaskan

Fungsi menjelaskan adalah fungsi utama dari media komunikasi. Dalam hal media digunakan untuk mempermudah dan membantu guru atau siswa dalam menjelaskan pesan atau isi materi yang ingin disampaikan.

Misalnya penggunaan MS Power Point, OHP atau LCD Proyektor dalam mepresentasikan materi pelajaran.

c. Fungsi Menjual Gagasan

Fungsi ini hampir sama dengan fungsi menjelaskan, bedanya jika fungsi menjelaskan media dimanfaatkan sebagai perantara yang menyampaikan pesan sesuai kurikulum, buku teks atau sumber baku, sedangkan fungsi menjual gagasan berisi tentang gagasan, ide-ide, opini, arugumentasi atau tanggapan dari penyaji pesan atau guru kepada siswa-siswanya dengan tujuan menciptakan inovasi dan pemecahan masalah pemebelajaran.

d. Fungsi Pembelajaran

Dalam hal ini media tidak hanya dimanfaatkan sebagai perantar dalam menyampaikan pesan, tetapi juga bertujuan menumbuhkan krativitas dan merangsang siswa untuk beraktivitas mencapai tujuan pembelajaran. Dalam hal ini media komunikasi tidak berasal dari sudut pandang guru saja tetapi untuk kepentingan siswa dalam memenuhi setiap aspek perkembangannya sesuai dengan minat, bakat, kemampuan dan gaya belajarnya. Misalnya modul, komputer, video, alat musik dan sebagainya.

e. Fungsi Administratif

Fungsi administratif adalah pemanfaatan media sebagai alat bantu bagi lembaga pendidikan dalam menyebarkan informasi tentang kegiatan administrasi akademik, misalnya tentang informasi tentang mata pelajaran, waktu dan tempat belajar, peringatan hari besar nasional, waktu ujian dan lain sebagainya. Media yang bisa digunakan seperi *speaker* dan *micropohone*, mading, guru, WhatsApp, telepom genggam dan lain-lain.

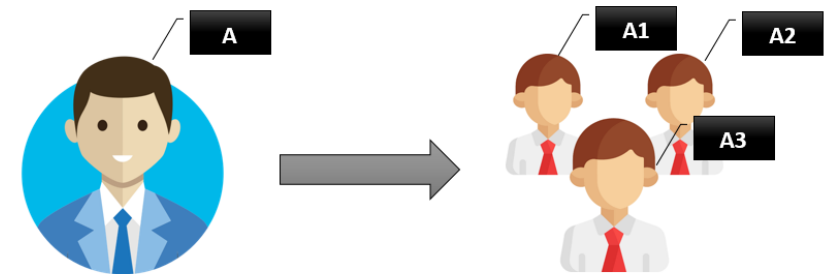
2. Faktor-Faktor yang Memengaruhi Komunikasi Pembelajaran

Penting bagi seorang pendidikan untuk memahami pentingnya komunikasi dalam proses pembelajaran. Sebab berbagai *noise* atau gangguan dan hambatan kerap kali muncul dalam proses pembelajaran karena komunikasi yang tidak berjalan dengan baik. Daryanto (2000: 9) menyebutkan ada beberapa hambatan komunikasi yang sering terjadi dalam proses pembelajaran yaitu sebagai berikut.

- a. Verbalisme, artinya siswa hanya dapat menyebutkan tetapi tidak mengetahui artinya. Hal ini terjadi karena biasanya guru mengajar hanya dengan penjelasan lisan (ceramah), sehingga siswa hanya cenderung menirukan apa yang dikatakan guru.
- b. Salah Tafsir, artinya kata atau istilah sama yang disampaikan oleh guru dimkanai berbeda oleh siswa. Hal ini terjadi disebabkan karena guru hanya menyampaikan secara lisan tanpa melibatkan alat peraga atau media pembelajaran, misalnya gambar, bagan, model dan sebagainya.
- c. Perhatian tidak berpusat. Hal ini dapat terjadi misalnya karena ada hal lain yang dapat menarik perhatian siswa, cara mengajar guru yang membosankan dan kurang variasi, siswa yang melamun, gangguan fisik siswa atau kurangnya pengawasan dan bimbingan guru.
- d. Tidak terjadinya pemahaman, artinya tidak terjadi proses berfikir yang logis yang dialami siswa terhadap materi yang diajarkan.

Sedangkan, Sadiman, dkk mengelompokkan gagalnya komunikasi itu disebabkan oleh faktor-faktor, sebagai berikut.

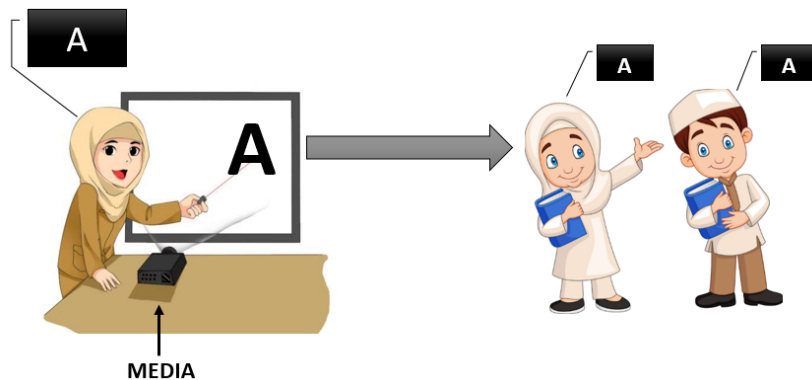
- a. Faktor psikologis, seperti minat, sikap, pendapat, kepercayaan, inteligensi, pengetahuan dan hambatan fisik, misalnya kelelahan, sakit, keterbatasan daya indera dan cacat tubuh. Contoh kasus, siswa yang lagi sakit tentu tidak dapat menangkap pesan-pesan yang disampaikan oleh sumber pesan dengan baik, dan sulit bagi siswa yang menyukai pelajaran tertentu untuk menerima pesan atau materi pembelajaran dari pelajaran yang tidak disukainya.
- b. Faktor kultural, seperti adat istiadat, norma-norma sosial, kepercayaan dan nilai-nilai panutan terkadang juga menjadi faktor penghambat komunikasi. Misalnya perbedaan tradisi yang sering kali membuat orang salah paham dan tafsir, atau faktor bahasa daerah yang sering kali menghambat komunikasi dalam pembelajaran.
- c. Faktor lingkungan, atau kondisi dan situasi dari keadaan sekitar. Misalnya kondisi atau proses belajar mengajar yang tenang, sejuk dan nyaman tentu akan lebih untuk menyampaikan pesan dan komunikasi daripada kondisi lingkungan yang berisik, gersang, panas, kotor dan berantakan (Sadiman, 2010).



Gambar 2.6 Ilustrasi Proses Komunikasi Pembelajaran yang Gagal
Sumber: olahan penulis, disadur dari (Sadiman, 2010: 13)

Zainiyati (2017: 42) menambahkan ada beberapa *noise* yang dapat menghambat jalannya proses pembelajaran, di antaranya, suara yang tidak jelas dari perantara, bisa seperti radio atau kaset yang terlalu pelan atau terlalu keras, tulisan di papan tulis atau media cetak yang kabur dan susah dibaca, gambar proyeksi yang tidak jelas dan sebagainya,

Maka untuk menjembatani tersampainya pesan dan komunikasi dengan baik dibutuhkanlah pemilihan media komunikasi yang tepat dan berstandar baik. Media yang baik mampu menciptakan proses komunikasi dan belajar yang lebih efektif dan efisien. Jenis-jenis media yang bisa digunakan telah dijelaskan di bab sebelumnya. Guru dan media harus bekerja sama dan bahu-membahu dalam menyajikan pesan.



Gambar 2.7 Ilustrasi Proses Komunikasi Pembelajaran yang Berhasil
Sumber: olahan penulis, disadur dari Sadiman, 2010: 15)

Ada beberapa faktor yang dapat menunjang keberhasilan komunikasi pembelajaran, di antaranya:

- a. Kemampuan berkomunikasi dalam penyampaian pesan yang baik. Penggunaan gaya bahasa, intonasi suara, mimik wajah yang ekspresif, bicara yang santun dan enak didengar sangat dibutuhkan di sini. Sebab sering

dijumpai penerima pesan merasakan kebosanan, ngantuk bahkan letih disebabkan karena ketidakmampuan pembawa pesan dalam menyampaikannya.

- b. Sikap baik dan positif dari pembawa pesan sangat diperlukan dalam proses pembelajaran. Sebab pembawa pesan yang angkuh, pembenci dan suka merendahkan orang lain yang terkadang membuat proses penyampaian pesan tidak berjalan dengan baik.
- c. Tingkat pengetahuan dan penguasaan materi dari pembawa pesan juga merupakan faktor keberhasilan proses pembelajaran. Sebab biasanya pembawa pesan yang tidak mampu menguasai materi yang disampaikan akan terlihat gugup dan tidak percaya diri, sehingga memengaruhi proses pembelajaran.
- d. Menjunjung kearifan lokal. Sebab pembawa pesan yang mampu berbaur, bercanda, bahkan berbahasa daerah dengan penerima dapat memperlancar jalannya komunikasi pembelajaran. Dengan demikian pula ketanggapan penerima pesan dalam merespon informasi akan berjalan dengan baik. (Zainiyati, 2017).

Bersumber dari Zainiyat (2017: 48—50), berikut ada beberapa teknik yang dapat digunakan atau dipraktikkan dalam menunjang keberhasilan komunikasi pembelajaran:

1. Mengoptimalkan Perasaan Siswa.
Seorang guru harus mampu mengoptimalkan komunikasi antara otak dan hati siswa dalam proses pembelajaran. Dalam artinya guru dituntut mampu menasehati, membangkitkan semangat atau menyentuh perasaan siswa, sehingga siswa dapat termotivasi dan mengintrospeksi diri. Seandainya guru mampu mengoptimalkan perasaan senang siswa terhadap apa yang

didengar, dilihat dan dirasakan maka *joyfull learning* akan terwujud.

2. Mengajak Bukan Melarang.

Ketika pendidik dan pihak sekolah ingin membuat aturan tertentu maka janganlah disampaikan dalam bentuk larangan, tetapi bagaimana guru mampu mengemas pesan dalam aturan itu dengan bentuk ajakan. Misalnya aturan memasuki laboratorium dan perpustakaan, maka buatlah rincian mengajak bukan mendikte. Kebiasaan mendikte menjadi bumerang bagi siswa yang kritis sehingga dapat menyalah-nyalahkan gurunya. Tetapi ketika sebuah aturan dan pesan dikemas dalam bentuk ajakan maka banyak siswa yang mendukung.

3. Bertatap Muka Mengajak Bercerita

Guru dalam hal ini harus mampu memerangkan diri sebagai alat untuk bisa menggali latar belakang kesulitan siswa dalam proses pembelajaran. Bukan dipaksa, ditekan atau menyalahkan keagalannya tapi memberikan ruang dan mendengarkan ia berbicara, serta menemukan solusi bersama dari hasil percakapan tersebut.

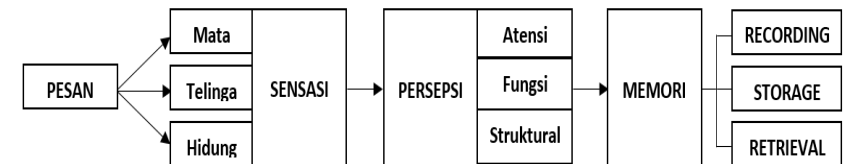
4. Menatap Muka Dengan Lebih Dekat

Seorang guru harus mampu menatap muka atau mata siswa dengan lebih dekat, fokus atau penuh perhatian. Datangi siswa yang dianggap sulit menerima isi materi atau yang tidak kondusif di kelas memendangnya lebih dekat, berbicara kepadanya dan memberi pengetahuan atau penjelasan dengan seksama.

3. Hubungan Komunikasi Interpersonal dengan Media Pembelajaran

Secara sederhana interpersonal dapat diartikan sebagai proses pertukaran ide, pendapat atau gagasan antara dua orang di tempat yang sama. Sedangkan komunikasi intrapersonal yang dimaksudkan adalah proses pengelolaan informasi oleh seseorang ketika seseorang tersebut menerima stimulus dari luar (Zainiyati, 2017). Pengelolaan informasi ini menjadi penting untuk perancang dan pemilih media dalam mengoptimalkan penyampaian sumber pesan agar lebih dapat dipahami dan diinterpretasi oleh penerima pesan.

Berikut proses tahapan pengelolaan informasi pada komunikasi interpersonal.



Gambar 4 Tahapan Pengelolaan Informasi
Sumber: hasil olahan penulis

Sensasi

Pesan yang disampaikan oleh sumber pesan atau penyaji pesan akan direspon melalui mata, telinga dan hidung oleh penerima pesan. Respon awal ini disebut sensasi. Maka bisa dikatakan sensasi adalah gerbang utama masuknya stimulus yang datang. Sensasi merupakan pengalaman dasar manusia dalam menangkap segala informasi.

Dalam merancang media pembelajaran, peran sensasi sangat penting. Kepekaan alat indra yang dimiliki siswa untuk mengubah energi saraf yang akan diteruskan ke otak dan diterima oleh siswa tergantung kemanarikan media tersebut.

Maka dalam hal ini penting bagi pendidik untuk menyediakan media yang memiliki kekuatan yang dapat membantu sensitivitas alat indra siswa. Media yang menarik akan memunculkan sensasi rasa indah, menggembirakan dan menakjubkan, suara yang merdu dan syahdu, aroma yang harum dan menyegarkan dan segala yang nyaman ditangkap oleh alat indra.

Persepsi

Setelah stimulus diinterpretasikan oleh panca indera dan menghasilkan sensasi, maka selanjutnya informasi itu akan diproduksi menjadi persepsi. Dapat dikatakan bahwa persepsi adalah pemberian makna terhadap sensasi yang diterima. Artinya sensasi tidak akan berarti apa-apa jika tidak diterjemahkan oleh persepsi. Kemampuan mempersepsikan stimulus adalah awal dari proses membangun pengertian setiap individu.

Dalam menangkap informasi sering kali terjadi perbedaan dan salah persepsi. Maka dari itu diperlukan sebuah media yang dapat membantu menjelaskan. Maka dari itu, media pembelajaran yang harus digunakan harus dapat menarik perhatian (*attention*), bersifat fungsional dan menampilkan struktur secara utuh.

Pertama, agar meminimalisir terjadinya kesalahan persepsi maka media pembelajaran yang dipilih harus mampu menarik perhatian. Buatlah media bergerak yang dilengkapi dengan *slide* berjalan dengan animasi dan transisi yang indah, pemilihan huruf yang menarik, ditambah dengan suara dan video yang menarik perhatian. Selain itu, buatlah media tersebut menjadi objek yang mencolok dalam pandangan mata dibandingkan dengan objek yang lain.

Cara lain agar tidak terjadi salah persepsi adalah pengulangan. Mungkin pesan awal yang ditampilkan oleh media

pembelajaran kurang begitu dikuasai oleh siswa, sehingga diperlukan pengulangan secara rutin. Terakhir, buatlah media pembelajaran yang baru, bervariasi atau terus berkembang, dengan demikian dapat menjadi pusat perhatian, sehingga siswa akan bisa lebih fokus dan termotivasi.

Kedua, pilihlah media pembelajaran yang memfokuskan kepada fungsi dan kegunaannya. Sebab terkadang kesalahan persepsi itu datang bukan karena stimulus dari eksternal tetapi dari keadaan internal pribadi siswa. Sehingga penting bagi pendidik untuk mampu menampilkan materi dengan media pembelajaran dipilih yang sesuai dengan kebutuhan dan keadaan siswa pada saat bersangkutan.

Ketiga, agar tidak terjadi kesalahan persepsi maka media pembelajaran harus mampu menampilkan objek atau isi materi yang tidak nanggung atau setengah-setengah. Maka dalam hal menampilkan struktur materi secara utuh dan tidak terpecah-pecah adalah keharusan.

Memori

Setelah pesan tersebut diekspresikan melalui sensasi, dan dipersepsi oleh individu siswa, maka proses pengelolaan selanjutnya adalah proses menyimpan data tersebut ke dalam memori. Dalam memori informasi yang diolah melewati tiga fase, yaitu perekaman (*recording*), penyimpanan (*storage*) dan pemanggilan kembali (*retrieval*).

Perekaman (*recording*) adalah proses penerimaan setiap informasi oleh saraf manusia. Sedangkan penyimpanan (*storage*) adalah proses pencatatan setiap informasi atau stimulus yang diterima. Lama dan tidaknya penyimpanan memori tersebut terganti sensasi awal siswa dalam menangkap materi melalui media pembelajaran yang dipilih. Pemanggilan kembali (*retrieval*) maksudnya pengungkapan atau penggunaan kembali informasi yang disimpan.

Seseorang yang dapat menyebutkan kembali apa yang telah disampaikan atau ajarkan adalah siswa yang memiliki memori yang baik. Maka dari itu, seorang guru tidak boleh langsung menyalahkan atau mengatakan siswa bodoh, karena bisa jadi materi yang dijelaskan melalui media pembelajaran yang dipilih memang tidak begitu jelas disajikan.

Komuniikasi interpersonal mengajarkan kita bagaimana cara kerja stimulus ditangkap, diberi arti dan diungkapkan kembali. Hal ini memberikan sumbangan besar bagi media pembelajaran. Sebab kehadiran media pembelajaran diarahkan dan dimaksudkan agar siswa mampu menangkap pesan yang disampaikan oleh sumber pesan/guru secara benar atau sesuai yang dimaksud sumber pesan.

C. Rangkuman

Pada hakikatnya, proses belajar mengajar atau pembelajaran adalah serangkaian komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan atau isi materi pelajaran dari sumber pesan atau guru/siswa melalui saluran atau media pembelajaran tertentu ke penerima pesan atau siswa. Dalam proses pembelajaran, komunikasi yang harus dibangun adalah komunikasi dua arah yang memperhatikan *feedback* dan komunikasi skunder atau tidak langsung yang artinya harus menggunakan media sebagai perantara penyampaian pesan dan informasi atau komunikasi.

Fungsi dari media pembelajaran sendiri dalam komunikasi adalah untuk menjelaskan isi materi, menyampaikan gagasan atau ide, menumbuhkan kreatifitas dan perkembangan belajar siswa, serta untuk keperluan administratif pembelajaran. Namun seringkali terjadi hambatan atau gangguan bahkan kesalahan persepsi dalam menerima pesan atau materi dalam proses pembelajaran.

Tetapi hal tersebut tentunya dapat diatasi dengan berbagai upaya, mulai dari perbaikan dan peningkatan kualitas dan kebaruan teknis atau alat sebagai media pembelajarannya, menentukan media sesuai dengan kegunaan dan kebutuhan siswa, meningkat kreativitas guru hingga upaya pendekatan psikologis kepada para siswa.

D. Evaluasi

1. Sebutkan dan jelaskan model-model komunikasi.
2. Sebutkan dan jelaskan fungsi-fungsi media komunikasi.
3. Sebutkan dan jelaskan faktor penghambat komunikasi pembelajaran.
4. Bagaimana komunikasi yang baik dalam pembelajaran.
5. Analisis video di bawah ini. Kaji dari sudut komunikasi pembelajaran?

Tugas Analisis Video



BAB III

PEMBELAJARAN TEMATIK

A. Tujuan Pembelajaran

Setelah mempelajari materi ini mahasiswa dapat memahami pembelajaran tematik di Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah (SD/MI), mampu memahami defenisi pembelajaran tematik, ruang lingkup pembelajaran tematik, tujuan pembelajaran tematik, dan urgensi pembelajaran tematik serta model pembelajaran tematik.

B. Materi Pembelajaran

1. Pengertian Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang dirancang berdasarkan tema-tema tertentu di mana dalam pembahasannya tema itu ditinjau dari berbagai mata pelajaran. Pembelajaran tematik (*integrated learning*/pembelajaran terpadu/pembelajaran terintegrasi) merupakan pembelajaran yang bertujuan untuk mempersiapkan bangsa Indonesia agar memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi dan warga negara berimah produktif, kreatif, inovatif, afektif, serta mampu berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban dunia. Chrisyarani & Yasa (2018) dalam (Fauzan, 2020).

Rusman, (2012) berpendapat, pembelajaran tematik adalah salah satu model dalam pembelajaran terpadu (*integrated instruction*) yang merupakan suatu sistem pembelajaran yang memungkinkan siswa, baik secara individual maupun kelompok, aktif menggali dan menemukan

konsep serta prinsip-prinsip keilmuan secara holistik, bermakna dan autentik. Pembelajaran terpadu berorientasi pada praktik pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan siswa.

Pendekatan ini berangkat dari teori pembelajaran yang menolak proses latihan/hafalan (drill) sebagai dasar pembentukan pengetahuan dan struktur intelektual anak. Teori pembelajaran ini dimotori tokoh Geslat, termasuk Piaget yang menekankan bahwa pembelajaran itu haruslah bermakna dan berorientasi pada kebutuhan dan perkembangan anak. Pendekatan pembelajaran terpadu lebih menekankan pada penetapan konsep belajarsambil melalui sesuatu (*learning by doing*).

Model pembelajaran tematik adalah model pembelajaran terpadu yang menggunakan pendekatan tematik yang melibatkan beberapa mata pelajaran untuk memberikan pengalaman bermakna kepada siswa. Dikatakan bermakna karena dalam pembelajaran tematik, siswa akan memahami konsep-konsep yang mereka pelajari melalui pengalaman langsung dan menghubungkannya dengan konsep lain yang telah dipahaminya. Fokus perhatian dalam pembelajaran tematik terletak pada proses yang ditempuh siswa saat berusaha memahami isi pembelajaran, sejalan dengan bentuk-bentuk keterampilan yang harus dikembangkan. (Rusman, 2012).

Pendapat lain disampaikan (Murfiah, 2017) dia menyatakan, *integrated* berarti hasil dari beberapa perpaduan, apapun bentuk yang dipadu menghasilkan suatu wajah baru. Misalnya, perpaduan warna merah dipadukan dengan warna kuning akan menghasilkan warna orange, warna biru dipadukan dengan warna kuning akan menghasilkan warna hijau, warna merah dipadukan dengan warna

biru akan menghasilkan warna ungu. Warna orange, hijau dan ungu merupakan perpaduan beberapa warna yang disebut *integrated*. Pembelajaran terpadu memberikan sebuah pemahaman dari beberapa materi yang menghasilkan sebuah wajah baru yang disebut dengan tema, istilah tema yang dikembangkan saat ini terutama dalam pendekatan kurikulum 2013 merupakan perpaduan dari beberapa mata pelajaran. Konsep tema dari perpaduan sebenarnya sudah lama dikembangkan, hanya saja di Indonesia baru dikembangkan. Bahkan pada kurikulum 2013, istilah yang lebih mencuat adalah tematik integratif untuk kelas I-VI pada jenjang pendidikan sekolah dasar/madrasah ibtidaiyah (SD/MI).

Pembelajaran Tematik merupakan suatu pendekatan dalam pembelajaran yang secara sengaja mengkaitkan dan memadukan beberapa Kompetensi Dasar (KD) dan indikator dari kurikulum/Standar Isi (SI) dari beberapa mapel menjadi satu kesatuan untuk dikemas dalam satu tema. Dengan adanya kaitan tersebut maka peserta didik memperoleh pengetahuan dan keterampilan secara utuh sehingga pembelajaran menjadi bermakna bagi peserta didik. Bermakna di sini memberi arti bahwa pembelajaran tematik, peserta didik akan dapat memahami konsep-konsep yang saling terkait dari beberapa mapel yang sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan usia peserta didik. (Sukayati, 2019).

Pembelajaran tematik merupakan salah satu model pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman yang bermakna bagi peserta didik. (Halimah, 2017: 275).

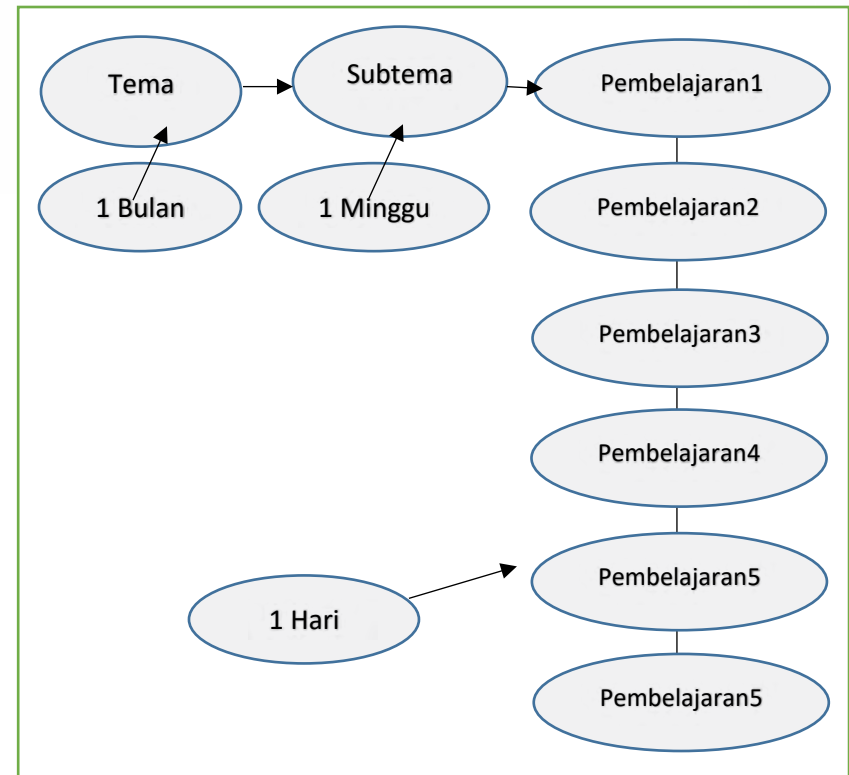
Carlo (19950) dalam Halimah (2017: 275) menyatakan, tema yang dikembangkan dalam pembelajaran tematik

merupakan wahana penting untuk memadukan seluruh area atau isi kurikulum. Tema atau *big ideas* dalam mengorganisasikan kurikulum (McKee,&Oga, 2005) dapat memberikan kerangka kerja untuk menari keterhubungan dengan cara mengembangkan jaringan yang menggambarkan keterpaduan berbagai mata pelajaran seperti mata pelajaran bahasa, matematik, sains, ilmu pengetahuan sosial, seni, musik dan mata pelajaran lain.

Lubis & Azizah (2019) dalam (Fauzan, 2020) menegaskan pembelajaran tematik merupakan penggabungan atau perpaduan dari beberapa mata pelajaran dalam lingkup di SD/MI meliputi ;

1. Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn)
2. Ilmu Pengetahuan sosial (IPS)
3. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)
4. Matematika (MM)
5. Bahasa Indonesia (BI),
6. Seni Budaya dan Prakarya (SBdP),
7. Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan (PJOK).

Perpaduan ketujuh mata pelajaran tersebut melahirkan suatu tema, subtema dan pembelajaran yang di dalam mengintegrasikan kehidupan sehari-hari sehingga dapat dipahami dan diamalkan karena diyakini dapat meningkatkan minat, motivasi, maupun hasil belajar.



Gambar 3.1 Alokasi Waktu Pembelajaran Tematik SD/MI
Sumber; (Fauzan, 2020)



Video pembelajaran Tematik

Menurut penulis untuk memahami definisi atau pengertian pembelajaran tematik. Maka, mahasiswa harus memerhatikan kata-kata kunci yang selalu digunakan oleh para ahli. Misalnya, saja pembelajaran yang berdasarkan tema-tema tertentu. Pembelajaran di mana siswa baik secara individu maupun kelompok harus menggali dan menemukan konsep serta prinsip-prinsip keilmuan secara holistik, bermakna dan autentik.

Tabel 3.1

Konsep keilmuan secara holistik, bermakna, dan autentik

| | |
|----------|---|
| Holistik | Suatu gejala atau peristiwa yang menjadi pusat perhatian dalam pembelajaran terpadu diamati dan dikaji dari berbagai bidang studi sekaligus, tidak dari sudut pandang yang terkotak-kotak. Pembelajaran memungkinkan siswa untuk memahami suatu fenomena dari segala sisi yang pada gilirannya siswa menjadi lebih arif dan bijaksana dalam menyikapi atau menghadapi kejadian. |
| bermakna | Pengkajian fenomena dari berbagai aspek tersebut memungkinkan terbentuk semacam jalinan antarskemata yang dimiliki siswa sehingga hasil belajar akan lebih bermakna dan nyata. Kegiatan belajar mengajarkan yang lebih fungsional memungkinkan siswa dapat menerapkan hasil belajarnya untuk menyelesaikan masalah-masalah nyata di dalam kehidupannya. |
| Autentik | Kegiatan pembelajaran dilaksanakan secara langsung memungkinkan anak akan memahami hasil belajarnya sendiri dari interaksinya dengan fakta dan peristiwa, bukan hasil pemberitahuan guru, informasi pengetahuan yang diperoleh sifatnya menjadi lebih autentik |

2. Landasan Teori Pembelajaran Tematik

Pembelajaran terpadu/tematik dikembangkan berdasarkan sejumlah teori pembelajaran. Adapun teori yang memengaruhi pembelajaran tematik di antaranya;

a. Teori Kognitif

Dalam teori kognitif pembelajaran terpadu/tematik didasari pada kemampuan berpikir peserta didik di SD/MI. Salah satu tokoh teori Kognitif yakni John Piaget.

Menurut Piaget, setiap anak memiliki struktur kognitif yang disebut *schemata*, yaitu sistem konsep yang ada dalam pikiran sebagai hasil pemahaman terhadap objek yang ada di lingkungan. (Rusman, 2012).

Piaget mendeskripsikan proses alat perubahan struktur kognitif terjadi mulai adaptasi yang berimbang (ekuilibrium) yang mencakup proses asimiliasi dan akomodasi. Proses kognitif menurut Piaget meliputi tiga tahap, yakni sebagai berikut;

- a. **Proses asimilasi**, yaitu penyatuan informasi baru ke struktur kognitif yang sudah ada dalam benak anak.
- b. **Proses akomodasi**, yaitu penyesuaian struktur kognitif ke dalam situasi yang baru.
- c. **Proses ekuilibrium**, yaitu penyesuaian berkesinambungan antara asimiliasi dan akomodasi. Jika tahap ini berhasil, akan diperoleh keseimbangan pemikiran. (Sani: 2013).

Piaget membagi perkembangan berpikir anak ke dalam tahap-tahap sebagai berikut;

Tabel 3.2

Perkembangan berpikir menurut J. Piaget

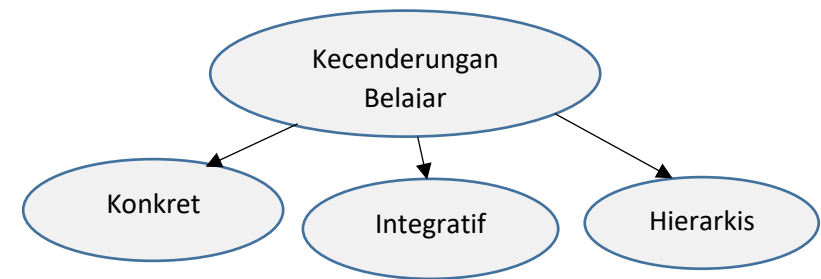
| | |
|------------------|------------------------|
| Usia 0—2 tahun | Sensorimotor |
| Usia 2—7 tahun | Praoperasional |
| Usia 7—11 | Operasi Konkret |
| 11 tahun lebih | Operasi Formal |

Dari tabel di atas, menurut (Rusman, 2012) anak SD/MI berada pada rentan usia 7—11 (Operasi Konkret). Artinya, pada rentan usia ini tingkah laku anak tampak yakni;

- (1) anak mulai memandang dunia secara objektif, bergeser dari satu aspek situasi ke aspek lain secara reflektif dan memandang unsur-unsur secara serentak,

- (2) anak mulai berpikir secara operasional,
- (3) anak mampu mempergunakan cara berpikir operasional untuk mengklasifikasi benda-benda,
- (4) anak dapat membentuk dan menggunakan keterhubungan sebab akibat, dan
- (5) anak dapat memahami konsep substansi, panjang, lebar, luas, tinggi, rendah, dan ringan dan berat.

Dari definisi di atas dapat digambarkan kecenderungan belajar anak usia SD/MI sebagai gambar di bawah ini;



Gambar 3.2 Kecenderungan Siswa Belajar

Tabel 1.3

Penjelasan Kecenderungan Siswa Belajar

Penjelasan:

| | |
|---------|--|
| Konkret | Mengandung makna proses belajar beranjak dari hal-hal yang konkret yakni dapat dilihat, didengar, dibaui, diraba, dan diotak-atik , dengan titik penekanan pada pemanfaatan lingkungan sebagai sumber belajar yang dapat dioptimalkan untuk pencapaian proses dan hasil pembelajaran yang berkualitas bagi anak usia sekolah dasar. Pemanfaatan lingkungan akan menghasilkan proses dan hasil belajar |
|---------|--|

| | |
|------------|---|
| | lebih bermakna dan bernilai, sebab siswa dihadapkan dengan peristiwa dan keadaan yang sebenarnya, keadaan yang alami, sehingga lebih nyata, lebih faktual, lebih bermakna, dan kebenarannya dapat dipertanggungjawabkan |
| Integratif | Memandang sesuatu yang dipelajari sebagai suatu kebutuhan dan terpadu. Anak SD belum mampu memilah-milah konsep dari berbagai disiplin ilmu, hal ini melukiskan cara berpikir deduktif yakni dari hal umum ke bagian demi bagian. Dengan demikian, keterpaduan konsep tidak dipilah-pilah dalam berbagai disiplin ilmu, tetapi dikaitkan-kaitkan menjadi pengalaman belajar yang bermakna. |
| Hierarkis | Berkembang secara bertahap mulai dari hal-hal sederhana ke hal-hal yang lebih kompleks. Maka perlu diperhatikan urutan logis, keterkaitan antarmateri pelajaran dan cakupan keluasan materi pelajaran. |

Sumber: (Rusman, 2012)

Menurut Toto Ruhimat, (2017: 28) pada fase usia sekolah dasar disebut juga periode intelektual, karena pada usia ini anak mulai menunjukkan perhatian yang besar terhadap dunia ilmu pengetahuan tentang alam dan sekitarnya. Pada usia 6—7 tahun biasanya anak telah memiliki kesiapan untuk mengikuti kegiatan belajar di sekolah dasar. Pada masa ini cenderung mudah untuk belajar berbagai kebiasaan sepertimakan, tidur, bangun, dan belajar pada waktu dan tempatnya dibandingkan dengan masa prasekolah.

b. Teori Konstruktivisme

Landasan teori lain yang digunakan dalam pembelajaran tematik yakni teori konstruktivisme. Dalam teori ini belajar adalah membangun pengertian sedikit demi sedikit, yang kemudian hasilnya diperluas melalui konteks yang terbatas dan tidak sekonyong-konyong atau tiba-tiba.

Pengetahuan bukanlah seperangkat fakta-fakta, konsep-konsep atau kaidah yang siap untuk diambil atau diingat. Manusia harus mengkonstruksi pengetahuan itu dan memberi makna melalui pengalaman nyata. (Wahyuni: 2015).

Hal ini sesuai pendapat Nurhadi dalam (Wahyuni; 2015) yang menyatakan siswa perlu dibiasakan untuk memecahkan masalah, menemukan sesuatu yang berguna bagi dirinya, dan bergelut dengan ide-ide. Guru tidak akan mampu memberikan semua pengetahuan kepada siswa. Siswa harus mengkonstruksikan pengetahuan di benak mereka sendiri. Esensi dari teori ini adalah ide.

3. Model-Model Pembelajaran Terpadu

Ada dua pakar pengembangan pembelajaran terpadu/tematik yakni Jakobs dan Forgatry. Dalam buku ini kita akan menjelaskan menurut Forgatry (1991) dalam (Sukayati, 2019), yang mengembangkan 10 model pembelajaran terpadu ditinjau dari sifat materi, cara memadukan konsep, keterampilan dan unit tematiknya. Ke 10 model tersebut yakni *connected model* (model hubungan/model terkait), *webbed model* (model jaring laba-laba/model terjala), *integrated model* (model terpadu), *fragmented model* (model terpisah), *nested model* (model gugusan), *sequented model* (model urutan), *shared model* (model gabung bagian), *threaded model* (model rajutan), *immersed model* (model celup), dan *networked model* (model jaringan).

Dari kesepuluh model menurut Forgatry tersebut hanya tiga model yang dikembangkan dan dikenalkan pada Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) yakni *connected model* (model hubungan/model terkait), *webbed model* (model jaring laba-laba/model terjala), *integrated model* (model terpadu).

Tabel 3.2
Penjelasan Model Forgetry

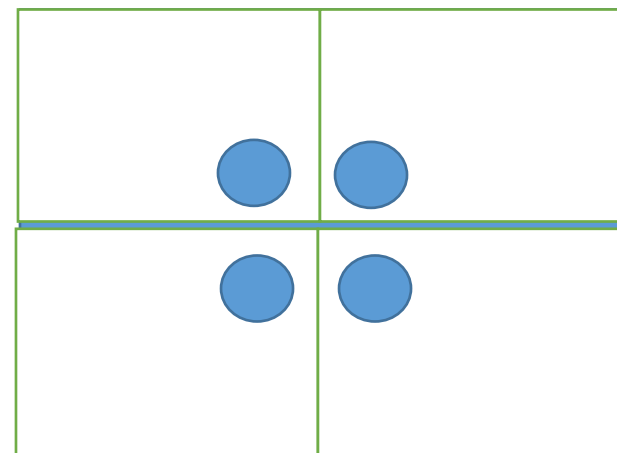
Penjelasan :

| | |
|------------------------|---|
| <i>Connected Model</i> | Model pembelajaran ini menyajikan hubungan yang eksplisit di dalam satu mapel yaitu menghubungkan satu topik ke topik lain, satu konsep ke konsep lain, satu keterampilan ke keterampilan lain, satu tugas ke tugas berikutnya. Contoh: guru menghubungkan dan menggabungkan konsep matematika tentang uang dengan konsep untung rugi, simpan pinjam dan bunga. |
| <i>Webbed Model</i> | Model pembelajaran ini pada dasarnya menggunakan pendekatan tematik. Pendekatan ini pengembangan dimulai dengan menentukan tema tertentu. Setelah tema disepakati maka ditentukan pemilihan subtema dengan memerhatikan kaitannya antarmapel. Dari subtema ini direncanakan aktivitas belajar yang harus dilakukan anak. Melalui model pembelajaran ini anak akan memperoleh pandangan hubungan yang utuh tentang kegiatan dari ilmu yang berbeda-beda. Contoh: Peserta didik dan guru menentukan tema tentang air. Maka guru-guru mapel dapat mengajarkan tema air ke subtema tentang siklus air, kincir air, air waduk, air sungai, bisnis air yang tergabung dalam PDAM |

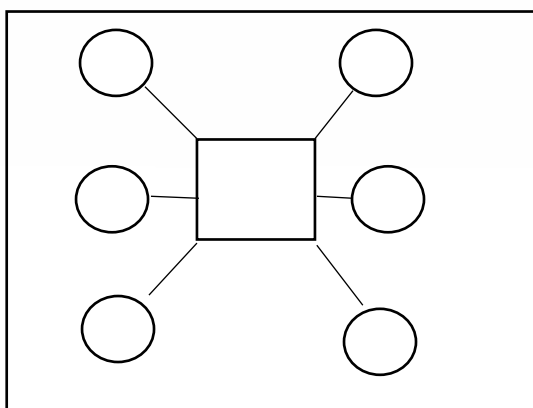
| | |
|-------------------------|--|
| | yang tergabung dalam mapel -mapel matematika, IPA, IPS dan Bahasa Indonesia. |
| <i>Integrated Model</i> | Model Pembelajaran terpadu ini menggunakan pendekatan antarmapel yaitu menggabungkan beberapa mapel dengan menetapkan prioritas dari kurikulum dan menentukan keterampilan, konsep, dan sikap yang saling tumpangtindih dalam beberapa mapel. Pada awalnya guru menyeleksi konsep-konsep keterampilan dan nilai sikap yang diajarkan dalam satu semester dari beberapa mapel. Misalnya, Matematika, IPA, IPS dan Bahasa. Selanjutnya dipilih beberapa konsep, keterampilan dan nilai sikap yang memiliki keterhubungan erat dan tumpang tindih antara mapel-mapel tersebut. Melalui model pembelajaran ini anak akan mudah menghubungkan dan mengkaitkan materi dari beberapa mapel. |

Sumber; Pembelajaran Tematik di SD (Sukayati, 2019).

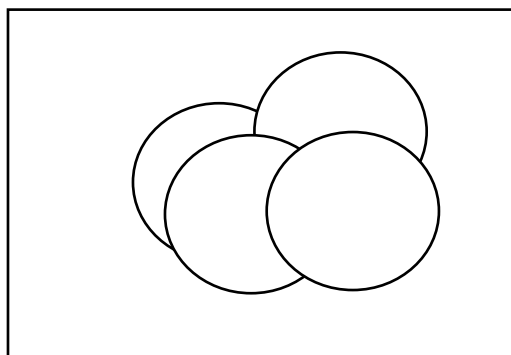
Contoh, ketiga model menurut Fogatry (1991)



Gambar 3.3 Connected Model (Halimah, 2017)



Gambar 3.4 Webbed Model (Halimah, 2017)



Gambar 3.5 Integrated Model (Halimah, 2017)

4. Karakteristik Pembelajaran Tematik

Rusman, (2012), pembelajaran tematik sebagai suatu model pembelajaran di SD/MI memiliki karakteristik sebagai berikut. Perhatikan tabel di bawah ini ;

Tabel 3.3
Karakteristik Model Pembelajaran Terpadu

| | |
|--|--|
| Berpusat kepada Siswa | Artinya, ini sesuai dengan pendekatan belajar modern yang lebih banyak menempatkan siswa sebagai subjek belajar, sedangkan guru lebih kepada fasilitator. |
| Memberikan pengalaman langsung | Artinya, pembelajaran tematik dapat memberikan pengalaman langsung pada siswa (<i>direct experience</i>). Dengan pengalaman langsung ini, siswa dihadapkan pada suatu yang nyata (konkret), sebagai dasar untuk memahami hal-hal yang lebih <i>abstrack</i> . |
| Pemisahan Mata Pelajaran tidak begitu jelas | Dalam pembelajaran tematik pemisahan antarmata pelajaran menjadi tidak begitu jelas. Fokus pembelajaran diarahkan kepada pembahasan tema-tema yang paling dekat berkaitan dengan kehidupan siswa. |
| Menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran | Pembelajaran tematik menyajikan konsep-konsep dari berbagai mata pelajaran dalam suatu proses pembelajaran. Dengan demikian, siswa dapat memahami konsep-konsep tersebut secara utuh. Hal ini diperlukan siswa dalam memecahkan masalah-masalah yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari. |
| Bersifat fleksibel | Pembelajaran tematik luwes (fleksibel) di mana guru dapat mengaitkan bahan ajar dari satu mata pelajaran dengan mata |

| | |
|---|---|
| | pelajaran lain, bahkan mengaitkannya dengan kehidupan siswa dengan lingkungan di mana sekolah dan siswa berada. |
| Hasil pembelajaran sesuai dengan minat dan kebutuhan | Siswa diberi kesempatan untuk mengoptimalkan potensi yang dimiliki sesuai dengan minat dan kebutuhannya |
| Menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan | Artinya, dalam mengajarkan kepada siswa guru diminta untuk mampu mengajar dengan bermain dan menyenangkan. Guru diminta memahami <i>games</i> sehingga anak-anak suka dan rindu akan pembelajaran setiap harinya. |

Diolah dari (Rusman, 2012)

C. Rangkuman

Pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang menggabungkan atau perpaduan dari beberapa mata pelajaran dan terdiri dari tema-tema tertentu yang tujuan agar pembelajaran itu holistik, bermakna dan autentik.

Banyak teori yang melatarbelakangi model pembelajaran tematik tetapi yang tampak berpengaruh adalah teori kognitif dan konstruktivisme. Sedangkan model-model pembelajaran terpadu yakni didasari model pembelajaran yang diusung Forgyatry yakni *connected model*, *webbed model*, dan *integrated model*.

Ketiga model ini yang diperkenalkan pada Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) dan karakteristik pembelajaran tematik yakni berpusat kepada siswa, memberikan pengalaman langsung, pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas, menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran,

bersifat fleksibel, hasil pembelajaran sesuai minat dan bakat siswa, serta menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan.

D. Evaluasi

1. Buatlah tabel pengertian pembelajaran tematik menurut 4 ahli. Analisis perbedaan dan kesamaan definisi yang dibuat para ahli, dan buat definisi menurut Anda sendiri?

| Pendapat Ahli 1 | Pendapat Ahli 2 | Pendapat Ahli 3 | Pendapat Ahli 4 |
|-----------------|-----------------|-----------------|-----------------|
| | | | |
| | | | |
| Pendapat Anda | | | |

2. Piaget berpendapat bahwa anak pada usia sekolah dasar (7-11 tahun) berada pada tahapan operasi konkret? Jelaskan maksud operasi konkret dan contohnya!
3. Forgyatry berpendapat ada 10 model pembelajaran terpadu. Tetapi yang diperkenalkan 3 model. Mana model yang paling Anda setuju dan cocok sampai saat ini untuk pembelajaran PGSD?
4. Baca buku tematik anak SD, selanjutnya gambarkan sesuai pendapat Fauzan terkait gambar alokasi waktu tematik. Misalnya, temanya apa, subtema apa, pelajaran 1 sampai 6 apa. Jelaskan inti dari buku tersebut? **(Kerjakan secara individu. Ini termasuk tugas Materi Report).**

BAB IV

HAKEKAT MEDIA PEMBELAJARAN

A. Tujuan Pembelajaran

Melalui materi dalam bab ini diharapkan mahasiswa mampu memahami, menjelaskan dan menganalisis tentang pengertian, fungsi, kelebihan, ciri-ciri dan indikator, jenis-jenis media pembelajaran.

B. Materi Pembelajaran

1. Pengertian, Fungsi, Kegunaan dan Prinsip Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Hamalik menyebutkan media berasal dari bahasa latin yaitu *medius* dan bentuk jamak dari *medium* yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar (Setiawan, 2018). Heinich (1982) menyebutkan bahwa istilah *medium* sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima.

Hamidjojo dalam Latuheru memberikan batasan media sebagai semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan dan menyebarkan ide, gagasan, atau pendapat sehingga sampai ke penerima yang dituju (Latuheru, 1993). Jadi, televisi, film, foto, radio, rekaman audio, gambar, grafik, *slide*, bahan-bahan cetakan dan sejenisnya dapat disebut sebagai media dalam komunikasi.

Asosiasi Pendidikan Nasional (*National Education Association/ NEA*) mendefinisikan media sebagai bentuk komunikasi baik tercetak maupun audio visual serta peralatannya (Sadiman, 2010).

Jika media membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan intruksional atau memiliki maksud dan tujuan pembelajaran maka media tersebut disebut media pembelajaran (Arsyad, 2011).

Lebih lanjut Gerlach & Ely mengatakan bahwa media jika dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap (Gerlach & Ely, 1971).

Menurut Fleming dalam Arsyad (2017: 3) media juga sering dimaknai sebagai mediator, dalam artian penengah antara dua pihak yang memiliki peran dan fungsi yaitu mengatur hubungan efektif antara dua pihak utama dalam proses belajar siswa dan isi pelajaran. Dengan demikian setiap sistem pembelajaran yang melakukan mediasi, mulai dari guru hingga peralatan paling canggih, dapat disebut sebagai media. Maka ringkasnya media pembelajaran adalah alat untuk menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pembelajaran.

Jadi media dalam pembelajaran berarti komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi intruksional di lingkungan siswa yang merangsang siswa untuk belajar. Media pembelajaran tersebut bisa berupa alat-alat grafis, fotografis atau elektronis yang dapat digunakan untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual dan verbal (Sutirman, 2013).

Sementara *key word* (kata kunci) kedua yang mengiringi istilah media pembelajaran adalah kata pembelajaran

(*instruction*). (Batubara, 2020). Dijelaskan di atas, pembelajaran adalah interaksi antara guru dan siswa dalam suatu pembelajaran. Menurut Undang-Undang Republik Indonesia, pembelajaran adalah proses interaksi siswa dengan pengajar dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar (Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003) (2003: 2) yang dikutip (Batubara, 2020).

Arsyad (2017: 6) mengelompokkan batasan mengenai defenisi media pembelajaran, yaitu meliputi:

1. Media pembelajaran dalam pengertian fisik (*hardware*) yaitu sesuatu benda yang dapat dilihat, didengar dan diraba dengan pancaindera.
2. Media pembelajaran dalam pengertian non-fisik (*software*) yaitu kandungan pesan yang terdapat dalam perangkat keras yang merupakan isi yang ingin disampaikan siswa.
3. Media pembelajaran yang ditekankan pada bentuk visual dan audio.
4. Media pembelajaran dalam pengertian alat bantu pada proses belajar baik di dalam maupun di luar kelas.
5. Media pembelajaran dalam pengertian media yang dapat digunakan secara massal (radio, televisi), kelompok besar dan kelompok kecil (film, slide, video, OHP) atau perorangan (modul, komputerm radio tape/kaset, video recorder)
6. Media pembelajaran dalam pengertian sikap, perbuatan, organisasi, strategi dan manajemen yang berhubungan dengan penyerapan ilmu.

Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala alat, bahan dan berbagai macam komponen lainnya yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar untuk menyampaikan pesan dari pendidik kepada peserta didik

untuk mempermudah peserta didik menerima suatu konsep atau pesan pembelajaran.

(Batubara, 2020) menyatakan media pembelajaran adalah segala bentuk benda dan alat yang digunakan untuk mendukung proses pembelajaran. Misalnya, Sebagai contoh, meja adalah sebuah sarana pembelajaran. Namun saat meja digunakan untuk membantu siswa dalam memahami konsep bangun datar maka meja tersebut dapat disebut sebagai media pembelajaran. Begitu juga dengan benda-benda asli dan benda-benda rancangan yang dipersiapkan khusus untuk mendukung kegiatan pembelajaran.

2. Fungsi Media Pembelajaran

Dalam proses pembelajaran media berperan sebagai pembawa pesan atau informasi dari sumber utama (guru) menuju peneriman (siswa). Arsyad menyebutkan bahwa salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah **sebagai alat bantu mengajar** yang turut mempengaruhi iklim, kondisi dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru (Arsyad, 2017)

Menurut Gerlach & Ely (Daryanto, 2010) bahwa ada tiga kelebihan dan kemampuan media dalam pembelajaran:

- a. **Kemampuan fiksatif**, artinya dapat menangkap, menyimpan dan menampilkan kembali suatu obyek atau kejadian. Dengan kemampuan ini, obyek atau kejadian dapat digambar, dipotret, direkam, difilmkan, kemudian dapat disimpan dan pada saat yang diperlu-

kan dapat ditunjukkan dan diamati kembali seperti kejadian asli.

- b. **Kemampuan manipulatif**, artinya media dapat menampilkan kembali obyek atau kejadian dengan berbagai macam perubahan (manipulasi) sesuai keperluan. Misalnya diubah ukurannya, kecepatannya, warnanya dan dapat pula diulang-ulang penyajiannya.
- c. **Kemampuan distributif**, artinya media mampu menjangkau audiens yang besar jumlahnya dalam satu kali penyajian secara serempak, misalnya siaran TV dan Radio.

Lavie & Lentz dalam Arsyad (2017: 20—21) mengemukakan ada empat fungsi media pembelajaran dalam pengertian media visual, yaitu fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif dan fungsi kompensatoris.

Tabel 4.1

Fungsi Media Pembelajaran dalam Pengertian Media Visual

| | |
|----------------------------------|--|
| Fungsi atensi/Fungsi Inti | sebagai upaya menarik perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran. Dalam hal ini media gambar atau animasi yang diproyeksikan melalui LCD (Liquid Crystal Display) dapat memfokuskan dan mengarahkan siswa kepada pelajaran yang akan diterima (Sutirman, 2013). |
| Fungsi afektif | Gambar dan lambang visual yang disajikan dalam pembelajaran dapat menggugah emosi dan sikap siswa. Dalam hal ini bisa memanfaatkan media video yang menampilkan proses fotosintesis misalnya, proses pengelolaan limbah, proses pabrik dalam membuat sabun dan sebagainya. |
| Fungsi kognitif | Media pembelajaran berupa tampilan media visual yang terdiri dari kajian-kajian ilmiah dapat memperlancar dan memudahkan siswa untuk memahami pelajaran dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung di dalamnya. |
| Fungsi komprehensif | media pembelajaran berfungsi mengakomodasikan siswa yang lambat dan lemah dalam menerima isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal. Misalnya dengan tayang video tentang tata cara berwudhu, video |

| | |
|--|---|
| | yang memperlihatkan tentang proses sistem kerja jantung dan pernafasan, proses terjadinya hujan dan sebagainya. |
|--|---|

Sumber : Lavie & Lentz dalam Arsyad (2017: 20–21)

Sedangkan Kamp & Dayton dalam Zainiyati (2017: 68) menjelaskan ada tiga fungsi utama media pembelajaran, yaitu (a) memotivasi minat dan bakat, (b) menyajikan informasi dan (c) memberi intruksi.

- a. Memotivasi minat dan bakat siswa bisa dikembangkan melalui teknik hiburan atau drama. Dengan demikian akan merangsang siswa untuk terlibat aktif, memikul tanggung jawab dan membangun sikap memberi dan sukarela. Emosi, sikap dan nilai siswa akan terbentuk
- b. Menyajikan informasi bisa dalam bentuk poster menarik, mading, teknik motivasi dan hiburan atau media pendukung lain yang dapat memperjelas siswa tentang informasi yang diberikan.
- c. Memberikan intruksi bisa dalam bentuk media yang menyenangkan dan sesuai kebutuhan psikologis siswa. Selain itu dapat pula melibatkan perwakilan siswa sebagai pemimpin atau mediator dalam menyampaikan intruksi.

3. Kegunaan Media Pembelajaran

Kemp & Dayton (1985: 3–4) dalam hasil penelitiannya menyebutkan ada beberapa keuntungan menggunakan media pembelajaran, yaitu:

- a. Penyampainnya pelajar menjadi lebih baku, dalam hal ini contohnya adalah buku teks. Melalui buku teks materi yang diajarkan seragam dan baku, sehingga tidak ada penasiran berbeda yang berlebih dari seorang guru dalam menyampaikan isi ateri atau pesan yang disampaikan siswa.

- b. Pembelajaran akan lebih menarik. Misalnya keruntutan pesan yang diberikan, daya tarik gambar yang berubah-ubah, atau penggunaan efek yang merangsang keingintahuan siswa sehingga siswa dapat tertawa dan berfikir.
- c. Pembelajaran menjadi lebih interaktif. Media yang menarik menimbulkan umpan balik, keterlibatan dan partisipasi siswa.
- d. Waktu pembelajaran yang lama dapat dipersingkat dalam satu media.
- e. Kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan dengan penggunaan media yang menampilkan materi yang terorganisir, spesifik dan jelas.
- f. Pembelajaran dapat diberikan kapan dan di mana saja sesuai dengan kebutuhan individu siswa.
- g. Meningkatkan sikap positif siswa dalam proses belajar.
- h. Peran guru menjadi lebih positif. Misalnya guru tidak harus melakukan rutinitas yang berulang-ulang yang membosankan, namun dapat berperan lain seperti sebagai motivator, konsultan, penasihat siswa dan lain sebagainya. (Dauton & Dauton, 1985).

Secara umum kegunaan media pembelajaran dapat diambil dari Arief S. Sadirman, dkk (2006: 17–18), yaitu:

- a. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat visual.
- b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indra. Misalnya objek atau benda yang terlalu besar dapat diganti dengan gambar, video, slide atau model. Misalnya,
 - Kejadian langkah di masa lalu dapat didokumentasikan melalui video dan gambar.

- Objek atau proses yang amat rumit dapat disajikan dalam satu video, gambar atau slide. Misalnya tentang sistem peredaran darah.
 - Kejadian berbahaya dapat didokumentasikan, misalnya gunung meletus, tsunami, guntur, angin topan dan sebagainya.
 - Proses yang berlangsung lama dalam peristiwa langkah dapat disajikan dengan lebih cepat dalam satu film dokumenter. Misalnya video tentang sejarah Perang Dunia II.
- c. Penggunaan media pembelajaran secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif peserta didik. Maka melalui media pembelajaran anak didik akan memiliki gairah dalam belajar, memungkinkan siswa belajar sesuai dengan minat dan kemampuannya, dan menjembatani siswa untuk berinteraksi dengan lingkungan.
- d. Memberikan rangsangan yang sama pada setiap siswa terhadap pengalaman dan persepsi peserta didik terhadap isi pelajaran.
- e. Media pembelajaran memungkinkan peserta didik mengalami kesamaan dalam interaksinya dengan lingkungan, guru, atau masyarakat. Misalnya melalui kunjungan ke panti sosial, lingkungan bencana alam atau karya wisata ke museum, taman edukasi, taman pintar, perpustakaan BI, taman safari dan lain sebagainya. (Sadirman, 2006)
- Diolah dari Daryanto (2010: 9—11) secara lebih rinci bahwa media dalam proses pembelajaran memiliki beberapa fungsi di antaranya, sebagai berikut.
- a. Menampilkan peristiwa yang nyata, seperti halnya video, slide, gambar adalah media yang dapat mewakili

- peristiwa dan keadaan sebenarnya di tempat dan waktu yang berbeda.
- b. Menghindari kesulitan, keberbahayaan dan keliaran dunia nyata. Misalnya kehidupan satwa liar yang terdokumentasikan dalam video dokumenter sangat bermanfaat bagi proses pembelajaran siswa. Atau media audio visual yang menampilkan sistem mekanis pembangkit listrik, teknologi nuklir, kehidupan hayati dasar laut, penelitian tentang bakteri dan amoeba, kehidupan serangga, burung hantu, kelalawar dan sebagainya.
- c. Mendengarkan suara yang sukar ditangkap telinga secara langsung, misalnya denyut jantung.
- d. Mempemudah mengamati peristiwa yang jarang terjadi yang terekam dalam kamera dan diolah menjadi sebuah film dokumenter. Misalnya, mengamati peristiwa sejarah tentang peperangan, gunung meletus, tsunami, aurora, kemunculan paus di permukaan, dan sebagainya.
- e. Kehadiran media, alat peraga, model dan gambar memudahkan siswa untuk memperhatikan lebih detail organ-organ tubuh manusia, seperti paru-paru, jantung, usus dan sebagainya. Atau melihat secara detail jalannya sistem kerja mesin 4 tak
- f. Mempercepat dan memperlambat kejadian atau peristiwa sehingga bisa diamati dengan sekali duduk. Misalnya perubahan kepompong menjadi kupu-kupu yang di-*highlight* dengan lebih cepat dalam sebuah video. Atau mengamati gerakan *cheetah* ketika berlari dalam sebuah video yang diputar dengan lebih lambat.

- g. Meringkas peristiwa panjang dalam satu video. Misalnya proses pabrik dalam menciptakan mobil, atau proses pembuatan rendang, dan sebagainya.
- h. Kehadiran aplikasi pada perangkat digital memudahkan siswa dalam menghitung, mempergunakan rumus dan belajar lebih efisien dalam proses pembelajaran akuntansi, algoritma dan perhitungan matematis lainnya.
- i. Teknologi yang digunakan dalam media pembelajaran membantu siswa dalam memahami dunia digital terkini dan perkembangan zaman.
- j. Dapat menjangkau audien yang jumlahnya besar dalam mengamati secara serempak atau dalam satu obyek dalam satu waktu.
- k. Dengan media pembelajaran memudahkan siswa untuk belajar sesuai dengan minat dan kemampuannya masing-masing.

4. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Ada beberapa jenis media pembelajaran yang dapat menjadi pilihan guru dan siswa dalam proses pembelajaran dan dalam menunjang keberhasilan tujuan belajar siswa. Diolah dan dirangkum dari berbagai sumber misalnya dari dari Leshin dkk (1992), Zainiyati (2017: 102—104), Arsyad (2017: 79—90), Arief Sadiman, dkk (2010) dan Seiawan (2018: 25—138) mengklasifikasikan media pembelajaran, sebagai berikut.

a) Media Berbasis Manusia

Media berbasis manusia adalah media yang terfokus kepada manusia dan segala hasil teknik dan metoda yang dihasilkan dalam mendorong penyampaian pesan dan proses pembelajaran dengan lebih efektif dan efisien. Dalam hal guru dan siswa dapat dijadikan sebagai media dalam pembawa

pesan atau materi pelajaran. Sebagai satu media dalam proses pembelajaran, seorang pendidik harus mampu membuat metode yang menarik, kreatif dan membangkitkan motivasi peserta didik. Bisa melalui *games* yang bertujuan untuk memecahkan masalah, membuat teknik belajar yang melibatkan daya olah fisik siswa, membuat teka-teki dengan ganjaran sebuah hadiah, atau dengan memanfaatkan kursi-kursi dan meja di kelas menjadi tempat simulasi, dan lain sebagainya.



Gambar 4.1 Media Pembelajaran Berbasis Manusia

b) Media Berbasis Cetakan

Media pembelajaran berbasis cetakan yang paling umum dikenal adalah buku teks, jurnal, essay, modul, majalah, brosur, *booklet*, koran, *study guide*, dan sebagainya. Yang membuat media ini menarik adalah pemilihan warna, diagram, bagan, gambar, dan pemilihan jenis huruf.



Gambar 4.2 Buku sebagai Media Pembelajaran Berbasis Cetakan

c) Media Berbasis Visual

Media pembelajaran berbasis visual yang dapat digunakan adalah gambar representasi, seperti gambar, lukisan, kartun dan foto, *chart*, diagram yang melukiskan hubungan konsep, organisasi struktur isi materi, peta, grafik seperti tabel dan bagan, poster, model tiruan, media realita, diorama, dan sebagainya. Tujuannya agar menumbuhkan minat siswa dan dapat menghubungkan imajinasi siswa dengan dunia nyata.



Gambar 4.3 Kartun sebagai Media Pembelajaran Berbasis Visual
Sumber: Fotografer Nanyang Zhi Hui School Medan

d) Media Berbasis Audio

Media berbasis video ini bisa berupa piringan hitam, pita open reel, kaset audio, *compact disc* (CD), dan sebagainya. Media ini memiliki keunggulan seperti mudah digunakan atau fleksibel dan portabel, murah, dapat diulang dan mudah diproduksi dan direproduksi, ideal untuk pembelajaran bahasa asing dan tidak mudah rusak.



Gambar 4.4 Radio sebagai Media Pembelajaran Berbasis Audio

e) Media Berbasis Audio-Visual.

Media pembelajaran berbasis audio-visual yang dapat digunakan misalnya video dokumenter, film, *story board*, *YouTube*, rekaman, video tutorial, dan lain sebagainya. Media ini membantu siswa ikut merasakan seperti pada peristiwa nyata, memudahkan siswa menangkap isi materi, mendapatkan informasi yang sulit jika disaksikan dengan langsung, mempercepat dan memperlambat suatu peristiwa tertentu sehingga mendapat kesimpulan yang lebih cepat dan sebagainya.



Gambar 4.5 Video Pembelajaran melalui YouTube sebagai Media Pembelajaran Berbasis Audio-visual

f) Media Berbasis Komputer

Media pembelajaran di era modern saat ini sangat diutuhkan dalam menunjang dan mengikuti perkembangan zaman. Dalam hal ini komputer berperan sebagai *Computer-Managed Instruction* (CMI) atau manajer dalam proses pembelajaran dan komputer sebagai *Computer-Assisted Instruction* (CAI) pembantu tambahan dalam belajar yang meliputi penyajian

isi materi dan latihan-latihan. Komputer dalam hal ini memiliki peran sebagai *tutorial program* yaitu tayangan dinamis dan statis yang telah terprogram, *tutorial intelijen* atau dalam hal ini komputer mampu menjawab pertanyaan-pertanyaan siswa, *drill and practice* yang bertujuan untuk meningkatkan keterampilan siswa, misalnya kemampuan mengelola Excel, dan terakhir komputer sebagai simulasi yang bertugas memberikan berbagai informasi tentang pengetahuan tentang simulasi, semisal simulasi tanggap darurat bencana alam, simulasi penanganan medis di ICU, dan sebagainya.

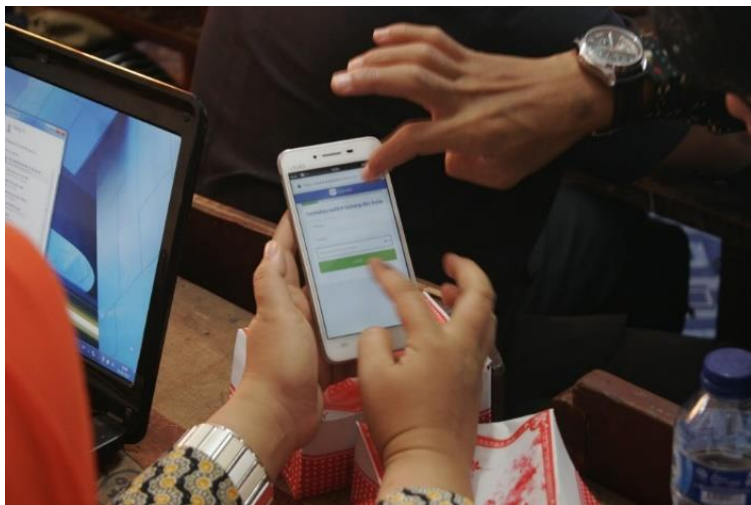


Gambar 4.6 Media Pembelajaran Berbasis Komputer/Laptop
Sumber: pelatihan menulis di Nanyang Zhi Hui Medan.

g) Media Berbasis Gawai

Dalam beberapa situasi, peran komputer yang kurang dinamis mulai tergeser dan terganti oleh gawai atau gadget yang bersifat lebih dinamis dan praktis. Dengan fitur dan sistem yang berjalan hampir serupa, gadget memungkinkan guru dan siswa dapat melakukan proses pembelajaran lebih

interaktif walaupun berada di luar jam pelajaran sekolah. Ber-bagai aplikasi yang menunjang pembelajaran telah tersaji di dalam gadget. Apalagi di era pandemi Covid-19, media gadget menjadi andalan para guru dan siswa dalam menunjang proses pembelajaran secara daring.



Gambar 4.7 Gawai/gadget sebagai Media Pembelajaran

h) Media Berbasis Perpustakaan

Saat ini kehadiran perpustakaan menjadi hal sangat penting bagi kebutuhan sekolah-sekolah baik dalam tingkat yang sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Bahkan saat ini telah banyak perpustakaan keliling. Perpustakaan merupakan segala sumber atau bahan-bahan belajar baik cetak maupun non-cetak. Mulai dari artikel, buku referensi maupun dalam bentuk video. Di dalam perpustakaanlah terkadang proses pembelajaran dapat berlangsung dengan langsung menyajikan bahan dan alat praga yang terdapat dalam perpustakaan itu sendiri.



Gambar 4.8 Perpustakaan sebagai Media Pembelajaran

i) Media Berbasis Laboratorium

Tak jauh berbeda peran perpustakaan sebagai media pembelajaran, maka penulis menambahkan, laboratorium sekolah juga memiliki peran yang sama bagi daya oleh fikiran dan keterampilan siswa. Sebab di dalam laboratorium akan ditampilkan berbagai miniatur, alat peraga, media realita, teknologi canggih, benda kimia dan media yang menunjang proses belajar mengajar lainnya yang bermanfaat bagi perkembangan motorik dan kognitif anak didik serta dapat melatih anak untuk mendapatkan berbagai penemuan ilmiah yang dapat mendorong motivasi belajar siswa.



Gambar 4.9 Laboratorium Sebagai Media Pembelajaran
 Sumber: <https://mtsnmataram1.sch.id/kegiatan-belajar-dan-penerapan-exschool/>

j) Multimedia

Multimedia secara sederhana dapat diartikan sebagai gabungan dari tiga buah elemen penting yaitu **suara, tulisan** dan **gambar** atau sebuah aplikasi atau program yang dapat menampilkan unsur teks, *slide*, gambar, suara, video/film dan animasi secara terintegrasi. Keunggulan menggunakan multimedia membuat pembelajaran jadi menarik, mampu memfasilitasi proses belajar siswa dengan gaya yang berbeda, membantu peserta didik untuk memiliki kompetensi yang diperlukan, meningkatkan interaksi siswa dan menambah motivasi anak didik.



Gambar 4.10 Multimedia sebagai Media Pembelajaran
 Sumber: <https://www.tadrisululum.com/833/penilaian-formatif-dalam-pembelajaran-jarak-jauh.html>

Sedangkan Seels & Glasgow (1990: 181—183) membagi jenis media pembelajaran ke dalam dua jenis utama, yaitu media tradisional dan media teknologi mutakhir.

1. Media Tradisional

- a. Visual diam yang diproyeksikan
 - Proyeksi *opaque* (tak tembus pandang)
 - Proyeksi *overhead*
 - *Slides*
 - *Filmstrips*
- b. Visual yang tidak diproyeksikan
 - Gambar, poster
 - Foto
 - *Charts*, grafik, diagram
 - Pameran, papan info, papan bulu
- c. Audio
 - Rekaman piringan
 - Pita kaset, *reel*, *cartridge*
- d. Penyajian multimedia
 - Slide plus suara (*tape*)

- Multi-image
- e. Visual dinamis yang diproyeksikan
 - Film
 - Televisi
 - Video
- f. Cetak
 - Buku teks
 - Modul, teks terprogram
 - *Workbook*
 - Majalah ilmiah berkala
 - Lembaran lepas (hand-out)
- g. Permainan
 - Teka-teki
 - Simulasi
 - Permainan papan
- h. Realia
 - Model
 - *Specimen* (contoh)
 - Manipulatif (peta, boneka)
- 2. Pilihan Media Teknologi Mukhtahir
 - a. Media berbasis telekomunikasi
 - Telekonfren
 - Kuliah jarak jauh
 - b. Media berbasis mikroprosesor
 - *Computer-assisted instruction*
 - Permainan komputer
 - Sistem tutor intelijen
 - Interaktif
 - *Hypermedia*
 - *Compact (video) disc.* (Seels & Glasgow, 1990)

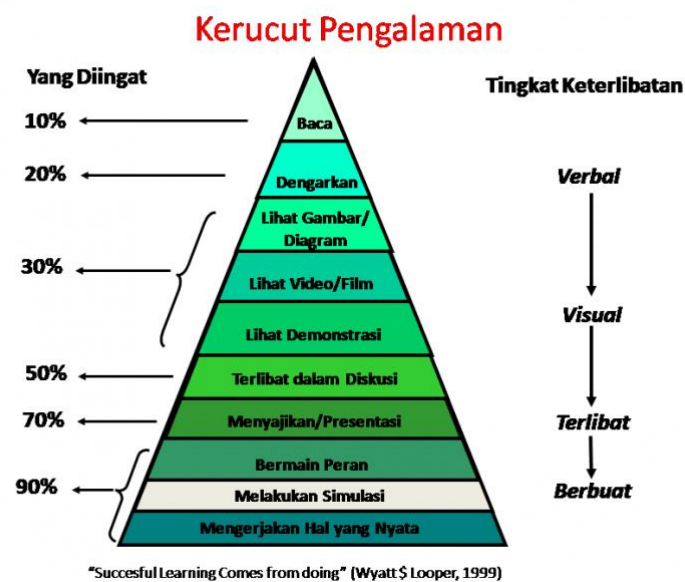
Tidak jauh berbeda dengan Seels dan Galsgow, Setyosari dan Shikabuden dalam Setiawan (2018: 27—28)

juga mengklasifikasi media pembelajaran apa yang disebutnya sebagai (1) media pembelajaran konvensional, seperti penyampaian guru tentang materi pelajaran yang digambarkan dan dituliskan di papan tulis, dan (2) media pembelajaran modern, yaitu dengan memanfaatkan kelas otomatis dengan teknologinya, *video conference* seperti zoom dan skype, pemanfaatan komputer, pemanfaatan ICT, *whiteboard animation*, *video maker*, *adobe photosop*, *corel-draw* dan lain sebagainya.

Sedangkan Gerlach & Ely dalam Setiawan (2018; 30) mengklasifikasikan media pembelajaran dari kreteria fisiknya, yaitu yang terdiri dari:

1. Benda sebenarnya (orang, kejadian dan benda tertentu).
2. Presentasi verbal (media cetak, slide, transparansi OHP, catatan di papan tulis dan majalan dinding).
3. Presentasi grafis (chart, grafik, peta, diagram, lukisan dan gambar).
4. Gambar gerak (film dan video)
5. Gambar diam (potret)
6. Rekaman suara
7. Pengajaran terprogram, dan
8. Simulasi (peniruan situasi)

Dalam usaha memanfaatkan media sebagai alat bantu, Edgar Dale dalam Setiawan (2010: 8) mengadakan klasifikasi media pembelajaran menurut tingkat dari yang paling konkret ke yang paling abstrak. Klasifikasi tersebut kemudian dikenal dengan nama *Cone of Experience* (Kerucut Pengalaman).



Gambar 4.11 Klasifikasi Media Pembelajaran menurut Edgar Dale
 Sumber: <https://retizen.republika.co.id/posts/14759/teori-kerucut-pengalaman-dari-edgar-dale>

5. Peranan dan Pengembangan Media Pembelajaran

Peranan Media Pembelajaran

Abu Bakar Muhammad dalam Setiawan dan Nurzannah (2018: 25) berpendapat bahwa media pembelajaran memiliki beberapa peran dalam proses pembelajaran. Peran media pembelajaran yang dijelaskan sebenarnya tidak jauh berbeda dengan fungsi media pembelajaran yang telah dijelaskan di atas, yaitu meliputi:

- Mampu mengatasi kesulitan-kesulitan dan memperjelas materi pelajaran yang sulit.
- Mampu mempermudah pemahaman dan menjadi pelajaran lebih hidup dan menarik.

- Merangsang anak untuk bekerja dan menggerakkan naluri kecintaan belajar dan menimbulkan kemauan yang keras untuk mempelajari sesuatu.
 - Membantu membentuk kebiasaan, melahirkan pendapat, memperhatikan dan memikirkan suatu pelajaran.
 - Menimbulkan kekuatan ingatan.
- Dalam Zainiyati (2017: 100—104) menyebutkan media pembelajaran memiliki peran di antaranya:
- Pemanfaatan media di kelas yang menunjang tercapainya tujuan pembelajaran.
 - Pemanfaatan media di luar kelas diperlukan untuk keefektifan mencapai tujuan, mempermudah evaluasi, memudahkan memecahkan masalah, serta dapat digunakan secara mandiri oleh sehingga tidak mengganggu orang lain, media yang mempermudah kelompok orang untuk berdiskusi, serta dapat menghimpun massa yang jumlahnya besar.
 - Media sebagai perantara dan pengantar pesan dari pengirim pesan dan penerima pesan.

C. Rangkuman

Media pembelajaran adalah segala alat, bahan dan berbagai macam komponen lainnya yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar untuk menyampaikan pesan dari pendidik kepada peserta didik untuk mempermudah peserta didik menerima suatu konsep atau pesan pembelajaran. Media pembelajaran merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dari proses pembelajaran. Kelancaran pembelajaran, keefektifan dan keefesienan dan berhasil tidaknya tujuan pembelajaran ditentukan oleh media yang digunakan. Media pembelajaran memiliki jenis-jenis yang dapat dimanfaatkan dalam proses belajar yang di dalamnya terdapat beberapa

keunggulan, fungsi, kegunaan, prinsip dan peranannya masing-masing.

D. Evaluasi

Untuk Tugas BAB ini dikerjakan secara berkelompok, masing-masing kelompok 4 orang. Tugas dikumpul pada pertemuan VII.

1. Jelaskan pengertian media pembelajaran! Cari dan pilih lima pengertian media pembelajaran yang diperoleh dari buku wajib (Media Pembelajaran Berbasis ICT) karya Muhammad Arifin, dkk dan buku referensi lain yang dicari mahasiswa dan artikel jurnal ilmiah!
Bedah pengertian media pembelajaran secara kritis dengan membuat tabel seperti di bawah ini dan jelaskan penciri atau pembeda media pembelajaran antar satu definisi dengan definisi lain.

| Pendapat Ahli I | Pendapat Ahli 2 | Perbedaan |
|---------------------------------------|-----------------|-----------|
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| Ciri dan indikator media pembelajaran | | |

2. Jelaskan fungsi dan kegunaan media pembelajaran!
3. Tontonlah video di bawah ini. Carilah media apa saja yang digunakan mahasiswa FKIP UMSU ketika PPL. Kerjakan secara berkelompok.



BAB V

PEMILIHAN MEDIA PEMBELAJARAN

A. Tujuan Pembelajaran

Melalui materi dalam bab ini diharapkan mahasiswa mampu memahami dan menjelaskan, dan menganalisis dasar pemilihan media pembelajaran, kriteria pemilihan media pembelajaran dan model dan prosedur pemilihan media pembelajaran serta mampu mengimplementasi dalam pembelajaran.

B. Materi Pembelajaran

1. Pengalaman peserta didik

Cerita anak SD pulang dari sekolah, dia kemudian menyampaikan kepada ibunya, bahwa ustazah (panggilan guru di sekolahnya) tadi menjelaskan kisah-kisah Rasul dengan menonton video sejarah Rasul melalui layar infokus.

Anak SD kelas IV itu sangat senang dan menceritakan kembali kepada ibu dan adik kecilnya. Sementara adiknya menyampaikan bahwa di sekolahnya ustazahnya menerangkan pelajaran dengan menempel gambar masjid dengan anak yang membawa sajadah dan memakai kopiah mau berangkat ke sekolah.

Dia bersama teman-teman yang masih duduk di kelas I SD diminta untuk membuat kalimat sederhana, apa saja yang ada di gambar dan apa saja kalimat yang mau dibuat.

Dalam buku “Mengajar Itu Asyik” Arifin (2021: 144) seorang guru Ika Wulandari memanfaatkan Pongbilrut,

media menggunakan kardus sebagai pegangan dan kertas karton sebagai bahan untuk menulis bilangannya. Anak-anak sangat suka, pembelajaran pagi itu berjalan dengan lancar dan kegiatan pembelajaran dapat tercapai dan siswa juga mampu menjawab latihan soal yang diberikan. Ika Wulandari menjelaskan, media Pongbilrut sangat mudah dibuat karena bahan-bahannya berada di sekeliling kita.

Peristiwa di atas menunjukkan bahwa guru kreatif dengan menggunakan media pembelajaran sangat disenangi anak-anak. Tentunya, dalam memilih media pembelajaran harus ada pertimbangan yang matang.

Cerita lain disampaikan, anak-anak di suatu sekolah dasar diajak jalan-jalan oleh gurunya. Mereka berjalan di seputar sekolah, menyusuri jalan utama, masuk ke jalan di pinggir sungai, melewati bentangan sawah, dan sesekali mereka melihat hewan. Guru menggunakan media pembelajaran berbasis realia yakni benda nyata yang dapat diamati manusia, seperti tumbuhan, buah-buahan, hewan dan lainnya. (Batubara, 2021).

Anak-anak yang mengikuti pelajaran di luar kelas tersebut sangat senang, mereka begitu bahagia, bercerita sesampainya di rumah atas pengalaman yang diperoleh selama pembelajaran di luar sekolah.

Di bab-bab sebelumnya, kita tentunya telah belajar jenis-jenis media pembelajaran, fungsi, bahkan kelebihan media pembelajaran juga sudah dibahas seperti kelebihan fiksatif, manipulatif dan distributif.

Namun, pernah tidak guru membayangkan bahwa media pembelajaran yang diajarkan tersebut mengalami permasalahan saat pembelajaran berlangsung. Anak-anak tidak merespon, bahkan sebagaimana tujuan media pembel-

ajaran sebagai alat bantu agar peserta didik lebih cepat memahami pun tidak tercapai.

(Riyana, 2020) mengatakan, untuk menentukan media pembelajaran yang digunakan hendaknya harus memahami ;

1. Dasar Pemilihan Media Pembelajaran
2. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran
3. Prosedur Pemilihan Media Pembelajaran

2. Dasar Pertimbangan Pemilihan Media Pembelajaran

A. Alasan teoritis

Alasan pokok pemilihan media pembelajaran karena didasari atas konsep pembelajaran sebagai sebuah sistem yang didasari oleh konsep pembelajaran yang di dalamnya terdapat suatu totalitas yang terdiri atas sejumlah komponen yang saling berkaitan untuk mencapai tujuan. (Riyana: 2020).

Lihat Bab 1 pada buku ini. Tentunya kita memahami tentang pembelajaran sebagai sistem. Dalam pembelajaran sebagai sebuah sistem ada komponen seperti tujuan, materi/isi, media, metode, dan evaluasi. Media akan digunakan jika kita memahami unsur tujuan pembelajaran/instruksional, kemudian apa materi/isi yang akan disampaikan dan media apa yang digunakan, dari sini tentunya disesuaikan dengan metode. Dari semua komponen tersebut dilakukan evaluasi, untuk memahami hasil belajar dilakukan evaluasi.



Gambar 5.1 Sitem Pembelajaran Gerlach dan Elly

Sumber: <http://www.proskripsi.com/2011/02/teknik-pemilihan-media-2.html>

Dari gambar 5.1 dijelaskan dalam tabel di bawah ini ;

Tabel 5.1

Langkah Sistem Pembelajaran Gerlach dan Elly

| | | |
|-----------|----------------------|---|
| Langkah 1 | Tujuan Instruksional | Ini merupakan langkah pertama dalam merencanakan pembelajaran sebagai rumusan tingkah laku yang harus dimiliki oleh siswa setelah selesai mengikuti pembelajaran. |
| Langkah 2 | Merinci Materi | Langkah ini diharapkan dapat menunjang pencapaian pembelajaran yang diharapkan dapat menunjang pencapaian tujuan yang telah ditentukan. Perlu ada test "entering behaviour level" yakni mengetahui kemampuan awal yang dimiliki siswa sesuai dengan tujuan pembelajaran dasar untuk menentukan dari mana guru harus mengawali pembelajaran. |
| Langkah 3 | Isi dan entery | Pada langkah ini bertujuan untuk menetapkan komponen pembelajaran yang |

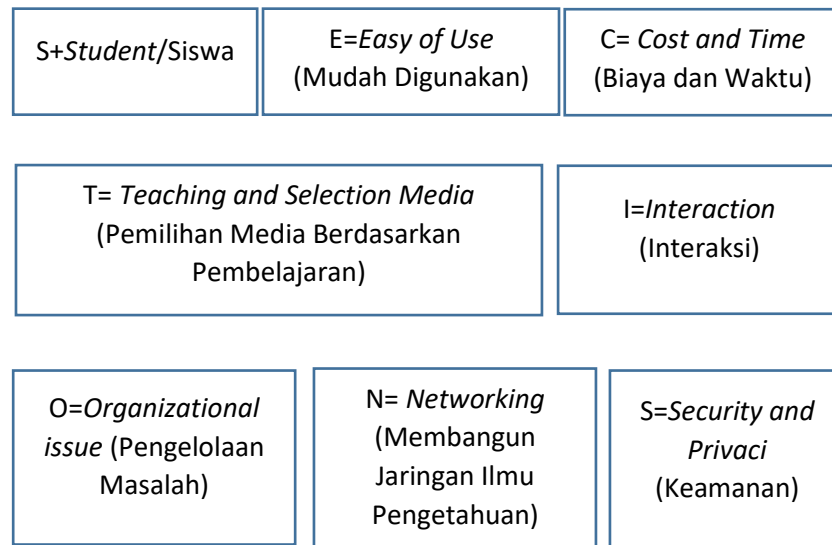
| | | |
|-----------|----------------------|---|
| | behaviour level | lainnya yakni menentukan strategi yang harus sesuai dengan karakteristik tujuan maupun materi yang diberikan, termasuk mengatur pengelompokkan siswa. Pengelompokan disesuaikan dengan waktu, dan ruang yang tersedia. |
| Langkah 4 | Pemilihan Media | Bagaimana siswa agar mampu menguasai materi sesuai tujuan, media apa yang cocok, maka disesuaikan dengan tujuan, strategi, waktu yang tersedia dan fasilitas pendukung. |
| Langkah 5 | Penilaian penampilan | Seluruh kegiatan pembelajaran diakhiri dengan penilaian penampilan siswa disesuaikan dengan tujuan yang ditetapkan dari penilaian ini guru dapat menentukan umpan balik untuk melakukan revisi terhadap rencana dan pelaksanaan pembelajaran. |

Diolah dari sumber (Riyana, 2020).

Menurut Cipi Riyana (2020) sistem pembelajaran yang dikembangkan Gerlach dan Elly tersebut menempatkan komponen media sebagai bagian internal dalam keseluruhan sistem pembelajaran. Artinya, secara teoritis model tersebut menjadi dasar mengapa perlu melakukan pemilihan terhadap media.

Referensi lain, pemilihan media pembelajaran didasarkan pada pertimbangan yang logis dan lengkap agar media pembelajaran yang dipilih dapat digunakan dengan baik dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar. Secara umum ada tiga faktor yang perlu diperhatikan saat memilih media pembelajaran yaitu: **faktor pengguna, faktor komponen pembelajaran** dan **faktor atribut media pembelajaran**. (Batubara, 2021)

A.W Bates (2019) dalam (Batubara, 2021) menjelaskan Model **SECTIONS** sebagai salah satu model yang dapat digunakan sebagai pertimbangan dalam memilih media pembelajaran. Model yang dikembangkan Tony Bates dengan delapan komponen sebagai berikut;



Gambar 5.2 Model SECTIONS

Sumber : Bates (2019) dalam (Batubara, Media Pembelajaran MI/SD , 2021)

Penjelasan model di atas sebagai berikut

Tabel 5.2
Penjelasan Model SECTIONS

| | |
|----------------------|---|
| Student/Siswa | Kondisi siswa harus dipertimbangkan dalam memilih media pembelajaran karena media pembelajaran tersebut akan berinteraksi langsung dengan siswa. Contoh beberapa aspek yang harus diketahui oleh pengajar terkait dengan siswa adalah: kecakapan dasar, kebutuhan dan minat, daya akses, dan gaya belajarnya. Beberapa pertanyaan tentang siswa yang perlu diperhatikan |
|----------------------|---|

| | |
|-------------------------------------|--|
| | dalam memilih media pembelajaran adalah sebagai berikut. |
| Easy of Use /Mudah Digunakan | Kepraktisan sebuah media pembelajaran perlu dipertimbangkan karena semakin mudah penggunaan media pembelajaran maka akan semakin besar penerimaan siswa terhadap media tersebut. Indikator mudah digunakan dapat menggunakan kriteria bentuk fisiknya mudah dipegang, mudah dibawa berpindah tempat, antarmukanya mudah dimengerti, cara menggunakannya praktis, dan tersedia bantuan teknis ketika pengguna mengalami kesulitan. Penilaian tingkat kemudahan media pembelajaran dapat dilakukan dengan cara meminta siswa untuk menggunakan dan mengomentari hasil penggunaan media pembelajaran tersebut. |
| Cost and Time | Biaya merupakan salah satu faktor yang harus dipertimbangkan dalam memilih media pembelajaran. Beberapa komponen biaya yang harus dipertimbangkan adalah: biaya peralatan yang diperlukan untuk membuat media pembelajaran, biaya jasa untuk membuat media pembelajaran, biaya bahan-bahan media pembelajaran (seperti foto, musik, dll), biaya konsultasi dengan pakar (jika ada), biaya penggunaan media pembelajaran (jika ada), dan biaya pemeliharaan (jika ada) (A. W. (Tony) Bates, 2015) dalam (Batubara, Media Pembelajaran MI/SD , 2021). Cara untuk menekan biaya pengeluaran saat menggunakan media pembelajaran adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran yang lisensinya gratis. Misalnya: aplikasi Format Factory dapat digunakan secara gratis untuk merekam layar komputer dan memotong video, <i>YouTube</i> dapat digunakan untuk mempublikasikan video, <i>google slides</i> dapat digunakan untuk membuat slide presentasi, <i>google formulir</i> dan <i>Quiziz</i> dapat digunakan untuk membuat kuis daring, dan |

| | |
|-------------------------------|--|
| | <i>Google Sites</i> dapat digunakan untuk membuat website pembelajaran. |
| Teaching and Selection | Pemilihan media pembelajaran harus memperhatikan ilmu pembelajaran agar media pembelajaran yang dipilih sesuai dengan tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, strategi pembelajaran, teknologi, dan media pembelajaran. Misalnya, materi pelajaran yang |
| Interaction | Interaksi adalah salah satu fungsi media pembelajaran yang sangat bermanfaat untuk memfasilitasi proses pembelajaran. Misalnya, buku hanya dapat memfasilitasi proses komunikasi satu arah, sedangkan video <i>YouTube</i> dan forum diskusi daring dapat memfasilitasi komunikasi dua arah secara asinkron (tidak secara langsung/ live), dan aplikasi konferensi video dapat memfasilitasi proses komunikasi dua arah secara sinkron (langsung/live). Jadi, fitur interaksi sangat bermanfaat untuk meningkatkan interaksi antara guru dengan siswa ataupun antarsesama siswa. Semakin mampu media pembelajaran memfasilitasi interaksi pembelajaran maka akan semakin baik. |
| Organizational Issue | Pengelolaan masalah berarti kesiapan organisasi terhadap masalah yang mungkin terjadi akibat penggunaan media pembelajaran. Seperti masalah infrastruktur, masalah teknologi pendukung, masalah dukungan teknis, dan masalah dana yang diperlukan. |
| Networking | Jaringan adalah salah satu fitur media pembelajaran digital yang berfungsi untuk menghubungkan siswa dengan komunitas ilmuwan dan sumber belajar yang berkualitas. Dengan jaringan tersebut, siswa diharapkan dapat belajar dari berbagai sumber yang terpercaya. Contoh jenis media digital yang dapat menghubungkan individu dengan sumber belajar dan komunitas tertentu adalah: <i>YouTube</i> , <i>Reseachgate</i> , <i>academia edu</i> , |

| | |
|-----------------------------|---|
| | dan <i>Linked In</i> . Penggunaan media digital ini harus dilakukan dengan aturan yang jelas agar tidak disalahgunakan. |
| Security and Privacy | Keamanan dan privasi pengguna media pembelajaran harus diperhatikan dengan baik agar siswa aman dari konten yang menyesatkan, vulgar, dan mengandung unsur kekerasan dan data pribadinya terjaga dengan baik. Selain itu, pengajar juga harus membimbing siswa cara aman dan bijak dalam menggunakan media pembelajaran berbasis <i>web</i> . Contoh strategi meningkatkan keamanan data pribadi adalah: melindungi perangkat dengan sandi pengaman, tidak menyimpan data pribadi di perangkat orang lain atau di media publik, berhati-hati saat membuka akun pribadi pada perangkat yang bukan milik sendiri, tidak memberikan data pribadi kepada orang yang tidak dikenal, meningkatkan fitur keamanan perangkat yang digunakan, berhati-hati saat diminta mengklik tombol OK dan Setuju pada halaman <i>web</i> , menggunakan jendela penyamaran (mode private) saat menggunakan aplikasi browser, mematikan GPS saat tidak diperlukan, dan melaporkan kejahatan yang ditemukan di internet kepada pihak yang berwenang (misalnya: www.lapor.go.id), mengajak keluarga dan orang di sekitar mengamankan data pribadinya (Syaripudin et al., 2017) dalam (Batubara, 2021). |

Sumber diolah dari (Batubara, 2021).

B. Alasan Praktis

Banyak para pendidik selain memiliki alasan teoritis dalam pemilihan media pembelajaran, ada juga alasan praktis. Arif Sadiman dalam (Riyana, 2020) menjelaskan alasan praktis pemilihan media pembelajaran sesuai dengan tabel di bawah ini.

Tabel 5.3
Alasan Praktis Pemilihan Media Pembelajaran

| | |
|-----------------|---|
| Demonstration | Media dapat digunakan sebagai alat untuk mendemonstrasikan sebuah konsep, alat, objek, kegunaan dan cara mengoperasikan dan lainnya. Cara menggunakan infokus, ketika mengajar yang sifatnya prosedur. Cara menghidupkan mesin atau membuat makanan. Semua bisa didemonstrasikan. |
| Familiarity | Pengguna media pembelajaran memiliki alasan pribadi yakni karena sudah terbiasa, merasa sudah menguasai, dan ragu ketika menggunakan media lain, karena bisa jadi memerlukan biaya dan tenaga tambahan. |
| Clarity | Alasan yakni untuk lebih memperjelas pesan pembelajaran dan memberikan penjelasan lebih konkrit. |
| Active learning | Alasan ini adalah agar guru mampu mengupayakan dalam pembelajaran itu siswa aktif secara fisik, mental dan emosional. |

Diolah dari (Riyana, 2020)

3. Kriteria Pemilihan Media

Untuk memilih media sebagai dijelaskan sebelumnya karena ada pertimbangan. Dasar pertimbangannya yakni dapat terpenuhinya kebutuhan dan tercapainya tujuan pembelajaran, jika tidak sesuai dengan kebutuhan dan tujuan maka media tersebut tidak digunakan. (Riyana, 2020).

Di sini akan menjelaskan pendapat Erickson (1993) dalam Riyana, 2020 yakni kriteria pemilihan media dalam bentuk *check list*.

Tabel 5.4
Kriteria Pemilihan Media dalam Bentuk *Check List*

| No | Pertanyaan | Keterangan |
|-----|--|------------|
| 1. | Apakah materi penting dan berguna bagi siswa? | [] |
| 2. | Apakah dapat menarik minat siswa untuk belajar? | [] |
| 3. | Apakah ada kaitannya dan mengena secara langsung dengan tujuan pembelajaran? | [] |
| 4. | Bagaimana format penyajian diatur? Apakah memenuhi tata urutan yang teratur? | [] |
| 5. | Bagaimana denan materinya, mutakhir dan autentik? | [] |
| 6. | Apakah konsep dan kecermatn terjamin secara jelas? | [] |
| 7. | Apakah isi dan presentasinya memenuhi standar? | [] |
| 8. | Apakaha penyajiannya objektif? | [] |
| 9. | Apakah bahannya memenuhi standar kaulitas teknis? | [] |
| 10. | Apakah bahan tersebut sudah melalui pemantapan uji coba atau validasi? | [] |

Sumber: (Riyana, 2020)

Penjelasan:

Tabel di atas menunjukkan cara dalam memilih media dengan memperhatikan aspek-aspek yabgn dipertanyakan di atas. Artinya, media sudah tersedia kita tinggal melakukan pemilihan dengan cermat.

4. Teknik Menyusun Rencana Penggunaan Media Pembelajaran

Teknik lain yang dapat digunakan dalam merencanakan secara sistematis pemanfaatan teknologi dan media yang efektif maka ada beberapa prinsip yang harus dilakukan. Salah satunya model ASSURE yang dikembangkan oleh Heinick, dkk tahun 1980 dan selanjutnya dikembangkan oleh Smaldino, dkk (Zainiyati, 2017).

Tabel 5.5
Model ASSURE

| | | |
|----------|--|--|
| A | <i>Analyze learner</i> (menganalisis pemelajar) | Melakukan analisis terhadap karakteristik siswa. Karakteristik umum dan khusus, usia, pengalaman belajar sebelumnya, latar belakang keluarga, sosial budaya, dan ekonomi (umum). Pengetahuan, skill, sikap tertentu yang dimiliki siswa (khusus) |
| S | <i>State objectives</i> (menurunkan tujuan pembelajaran) | Menentukan tujuan pembelajaran atau kompetensi yang ingin dicapai. Ini dikaitkan dengan kurikulum. |
| S | <i>Select methods, media and material</i> (memilih metode, media dan bahan ajar) | Kegiatan memilih media, memodifikasi media yang sudah ada atau merancang sesuai dengan kebutuhan. Langkah ini disesuaikan dengan tujuan/kompetensi. |
| U | <i>Utilize media and materials</i> (memanfaatkan media dan bahan ajar) | Langkah ini terkait penggunaan media, apakah sudah sesuai dengan karakteristik, tujuan. Perhatian penggunaan media, misalnya berapa lama untuk persiapan, atau pemasangan media, cek dahulu sebelum dicoba. Ingat akan penggunaan |

| | | |
|----------|---|--|
| | | ketika ada kendala, guru harus cermat memanfaatkan waktu dan beralih ke media lain. |
| R | <i>Require learner participation</i> (mengembangkan peran serta pembelajaran) | Perhatikan respon siswa, apakah respon tersebut positif atau negatif, jadi pesan media jangan hanya pada kemasan saja, tetapi lebih kepada sasaran yakni harus dipahami, dimengerti dan memudahkan siswa. |
| E | <i>Evaluate and revise</i> (menilai dan memperbaiki) | Bagian akhir adalah evaluasi. Evaluasi pada hakekatnya adalah membuat suatu tentang nilai suatu objektif. Keputusan evaluatif didasarkan atas hasil pengukuran kuantitatif tapi juga pengamatan. Esensinya evaluasi adalah membandingkan dengan tujuan sebelumnya. |

Sumber : (Zainiyati, 2017)

C. Rangkuman

Cerita pengalaman peserta didik di sekolah adalah salah satu respon yang disampaikan ketika guru menyampaikan pembelajaran dan memilih media. Namun, untuk memilih media harus berdasarkan teoritis, yakni pemilihan media pembelajaran karena didasari atas konsep pembelajaran sebagai sebuah sistem yang di dalamnya terdapat suatu totalitas yang terdiri atas sejumlah komponen yang saling berkaitan untuk mencapai tujuan.

Alasan kedua yakni memilih media karena alasan praktis, yakni *demonstration*, bisa digunakan dan dipraktikkan, *familiarity* yakni terbiasa dan mudah menguasai, *clarity* yakni lebih memperjelas pesan

pembelajaran dan memberikan penjelasan lebih konkret dan *active learning* yakni agar guru mampu mengupayakan pembelajarannya itu siswa aktif secara fisik, mental dan emosional.

Teknik pemilihan media pembelajaran mengaju pada Model ASSURE, *Analyze learning, State objective, Select methode, media dan material, Utilize media and materials, Require learning partisipation, and Evaluate and revise.*

D. Evaluasi

Untuk tugas bab ini dikerjakan pribadi

| Pertanyaan | Jawab | Berikan Contoh |
|--|-------|----------------|
| Apa yang dimaksud dengan Entery Behavior dalam Pemilihan Media | | |
| Dalam teori SECTION dan ASSURE cerita anak-anak awal bab termasuk bagian yang mana. | | |
| Jika Anda diminta mengajar dan mempersiapkan media pembelajaran. Alasan apa yang mendasari pemilihan media tersebut? | | |
| Analisis sebuah media pembelajaran yang digunakan dalam video bawah. Jelaskan bagaimana pemilihan media pembelajaran menurut Model SECTIONS. Buat Analisis Anda! | | |



BAB VI

Media Pembelajaran Berbasis ICT

A. Tujuan Pembelajaran

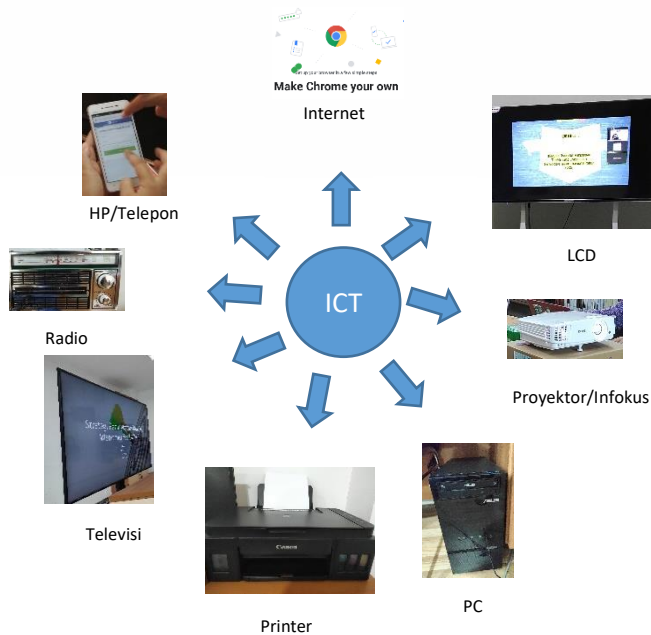
Setelah mempelajari materi ini mahasiswa diharapkan mampu memahami, mengoperasikan dan mengaplikasikan media pembelajaran berbasis ICT, dan menganalisis manfaat dan kegunaan media pembelajaran berbasis ICT untuk pembelajaran.

B. Materi Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran Berbasis ICT

Di era globalisasi saat ini teknologi informasi dan komunikasi (TIK) atau *information communication and technology* (ICT) menjadi kebutuhan yang mendasar dalam mendukung efektivitas dan kualitas manusia dalam kehidupan, salah satu yang paling terdampak adalah dunia pendidikan khususnya pembelajaran.

ICT adalah segala sesuatu yang berkaitan dengan komputer, tetapi ICT dapat diartikan sebagai alat-alat yang membantu mempermudah proses pembelajaran, bisa berubah VCD, radio, televisi, internet, projector, telepon dan lain-lain. (Fajriani, 2021: 61). Berikut diagram alat-alat teknologi yang dapat dikategorikan sebagai media ICT.



Gambar 6.1 Alat-alat yang digunakan dalam media ICT

ICT terdiri dari *hardware* dan *software*. *Hardware* atau perangkat keras adalah segala sesuatu teknologi yang berupa fisik. Cirinya terlihat dan bisa disentuh. Sedangkan *software* atau perangkat lunak adalah sistem yang dapat menjalankan atau berjalan dalam perangkat keras tersebut. *Software* dapat berupa operating system (OS), aplikasi, ataupun konten. Potensi ICT yaitu

- a. Multy-sensory delivery: visual, audio, kinestetik.
- b. Belajar secara aktif: Interaktif, menarik minat (stimulating),
- c. Eksplorasi aktif
- d. Belajar kooperatif (coopreatif learning). (Fajriani, 2021).

Media pembelajaran berbasis ICT adalah alat yang digunakan dalam pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi (TIK). Pembelajaran yang memanfaatkan ICT ini biasanya menggunakan perangkat *hardware* dan *software* dalam aplikasinya seperti, perangkat komputer yang tersambung dengan jaringan intercet, LCD, proyektor, CD Pembelajaran, televisi, bahkan menggunakan *web* atau situs-situs tertentu dalam internet. Dalam pembelajaran berbasis ICT, selain menggunakan perangkat komputer yang dilengkapi *software*-nya, juga untuk mendukung kinerja ICT haruslah didukung dengan jaringan internet yang memadai. Hal ini akan memungkinkan para siswa dan guru melaksanakan aktivitas pembelajaran tidak harus selalu bertatap muka secara langsung akan tetapi bisa dengan cara *online* yang terkoneksi jaringan internet. (Zainiyati, 2017: 117)

Melalui pembelajaran berbasis ICT, maka para guru dituntut agar mampu menggunakan alat yang dapat disediakan di sekolah dan tidak menutup kemungkinan bahwa alat-alat metode pembelajaran tersebut sesuai dengan perkembangan tuntutan zaman. Guru sekurang-kurangnya dapat menggunakan alat yang murah dan efisien yang merupakan keharusan dalam upaya mencapai tujuan pengajaran yang diharapkan. Di samping mampu menggunakan alat-alat yang tersedia, guru juga dituntut untuk dapat mengembangkan keterampilan membuat media pengajaran yang akan digunakan apabila media tersebut belum tersedia. (Arsyad, 2002) sebagaimana dikutip (Fajriani, 2021).

Menurut (Candra, 2020), TIK merupakan media untuk melakukan kegiatan seperti pemroses, manipulasi, pengelolaan dan tranfer/pemindahan informasi. Dengan penggunaan ICT yang efektif dan efisien, optimal, menarik dan merangsang daya kreatif, maka ICT menjadi salah satu media pembelajaran yang banyak digunakan di berbagai pendidikan karena meningkatkan efektifitas dan efisiensi dalam proses pembelajaran. Artinya, TIK menjadi pelengkap sekaligus penguat pemahaman peserta didik terhadap informasi yang termuat dalam media pembelajaran tematik, sekaligus menguatkan motivasi peserta didik untuk belajar.

Setelah memahami ICT, maka langkah selanjutnya adalah bagaimana membuat media pembelajaran tematik berbasis TIK. Sebagaimana dijelaskan, (Candra, 2020) pembuatan media pembelajaran tematik berbasis TIK memerlukan perangkat keras maupun lunak yang harus diketahui oleh guru. Hal ini sependapat dengan pendapat (Fajriani, 2021) di atas.

Perangkat keras dapat berupa: komputer, scanner, speaker, mikrofon, CDRom, DVDRom, *flashdisk*, kartu memori, kamera digital, kamera video, dan sebagainya, sedangkan perangkat lunak yang dapat digunakan pada umumnya telah tersedia meliputi:

- a. MicrosoftWord dapat digunakan untuk membuat tampilan tekstual (berupa tulisan) maupun gambar
- b. Microsoft PowerPoint dapat digunakan untuk membuat *slide* presentasi untuk menampilkan teks, suara, animasi, video, serta untuk membuat media interaktif dengan fasilitas *hyperlink* yang dimiliki.
- c. Aplikasi pendukung seperti *kind master* dan power detektor. Artinya aplikasi ini sangat mudah bagi kita sebagai pemula ketika kita ingin menampilkan media

pembelajaran yang menarik dan mengga-bungkan berbagai jenis animasinya.

2. Manfaat Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis ICT

Adapun manfaat pembelajaran berbasis ICT bagi siswa antara lain;

- 1) Sebagai sumber belajar alternatif;
- 2) Dapat lebih memahami materi yang disampaikan guru karena ada gambar dan animasi yang menarik perhatian.
- 3) Dapat berlatih soal dengan memanfaatkan uji kompetensi.
- 4) Cara belajar lebih efisiensi
- 5) Meringankan dalam membuat contoh soal
- 6) Mengetahui dan mengikuti perkembangan materi dan info-info lain yang berhubungan dengan bidang studi
- 7) Membantu siswa dalam mempelajari materi secara individu selain di sekolah.
- 8) Membantu siswa melek ICT. (Godlief Erwin Samuel, 2013).

C. Rangkuman

Media pembelajaran berbasis ICT adalah media pembelajaran yang sangat dibutuhkan di era globalisasi saat ini dan sesuai dengan tuntutan zaman yakni generasi Z yang sudah mahir akan teknologi sejak dini. Media pembelajaran berbasis ICT intinya adalah media yang didukung oleh perangkat keras (*hardware* dan *software*) seperti komputer, jaringan internet, LCD, Proyektor, CD Pembelajaran, televisi, bahkan menggunakan situs web atau situs-situs tertentu dalam internet. Sedangkan perangkat lunak yang dapat digunakan

dalam pembelajaran berbasis ICT yakni Microsoft Word, Microsoft PowerPoint dapat digunakan untuk membuat slide presentasi untuk menampilkan teks, suara, animasi, video, serta membuat media interaktif dengan fasilitas hyperlink yang dimiliki.

D. Evaluasi

Diskusikan jawaban di bawah ini dengan pasangan pada pertemuan kedua.

1. Mengapa pembelajaran berbasis ICT sangat dibutuhkan zaman sekarang?. Jelaskan!
2. Perangkat apa yang digunakan dalam pembelajaran berbasis ICT. Praktikkan penggunaannya!
3. Apa manfaat pembelajaran berbasis ICT bagi siswa?
4. Buatlah *slide* dengan *Microsoft PowerPoint* yang memanfaatkan *hyperlink*?
5. Berikan contoh manfaat pembelajaran ICT siswa dapat belajar secara individu selain di sekolah?

Praktik

Membuat

Media

Pembelajaran

BAB VII

Media Pembelajaran Interaktif dengan PowerPoint

A. Tujuan Pembelajaran

Setelah mempelajari materi ini mahasiswa mampu memahami dan mengaplikasikan media pembelajaran interaktif dengan PowerPoint, dan mampu membuat slide yang menarik mulai dari tahapan, cara pengumpulan dan pengolahan bahan materi, membuat *master layout*, membuat presentasi belajar, menyisipkan movie, *flash* dan *sound*, membuat animasi dengan *custom animation*, membuat slide student activity, dan membuat *slide quiz*.

B. Materi Pembelajaran

1. Media Presentasi PowerPoint

Aplikasi Microsoft PowerPoint adalah sebuah *software* bagian dari Microsoft Office yang berfungsi untuk kebutuhan presentasi dan digunakan untuk membuat aplikasi atau perangkat penunjang proses presentasi lainnya. (Iskandar, 2018).

Aplikasi Microsoft PowerPoint ini pertama kali dikembangkan oleh Bob Gaskins dan Dennis Austin sebagai presenter untuk perusahaan bernama Forethought, Inc yang kemudian mereka ubah namanya menjadi PowerPoint pada 1987. PowerPoint versi 1.0 dirilis dan komputer yang didukungnya adalah Apple Macintosh. Kalaupun itu PowerPoint masih menggunakan warna hitam putih. (Sainiyati, 2017).

PowerPoint merupakan *software* yang dirancang khusus agar mampu menampilkan program multimedia dengan menarik, mudah dalam pembuatan, mudah dalam penggunaan dan relatif murah karena tidak membutuhkan bahan baku selain alat untuk penyimpanan data. PowerPoint dapat menyajikan teks, gambar, video, efek suara, lagu, grafik, diagram, dan animasi gerak sehingga melahirkan pengertian dan ingatan yang kuat, mudah diperbaiki, mudah disimpan, dan efisien. Selain itu juga dapat dipakai berulang-ulang, dapat diperbanyak dalam waktu singkat dan tanpa biaya serta bisa dikoneksikan dengan internet. (Fauzan, 2020: 65)

Defenisi lain disampaikan, (M. Arifin, 2012) bahwa PowerPoint adalah sebuah program komputer bagian dari Microsoft Office yang dapat digunakan untuk mengatur dan menyajikan informasi dalam bentuk slide elektronik.

2. Alasan PowerPoint Digunakan Sebagai Media Pembelajaran.

Murtikusuma, 2015 dalam Fauzan, (2020: 64) mengutarakan alasan-alasan PowerPoint digunakan sebagai media pembelajaran, yaitu:

- 1) Penggunaan PowerPoint dapat membantu guru maupun murid.
- 2) Dapat menghindari penggunaan kalimat yang berlebihan.
- 3) Cocok untuk murid dengan tipe belajar yang berbeda-beda.
- 4) Mudah untuk dimodifikasi agar sesuai dengan kebutuhan murid.
- 5) Mudah untuk mengolah data di setiap *slide* dan ekonomis.
- 6) Mencetak data yang telah diolah dengan PowerPoint dapat dilakukan dengan berbagai format dan variasi.

- 7) Tidak membutuhkan kapasitas penyimpanan yang cukup besar.

3. Cara Menjalankan PowerPoint.

Untuk memudahkan penggunaan PowerPoint dalam buku ini sebagai penunjang pembuatan media pembelajaran maka dijelaskan tahapan sehingga mahasiswa pembaca atau mahasiswa calon guru bisa memahami secara sistematis.

Adapun yang dibahas yakni :

1. Tahapan pengumpulan dan pengolahan bahan materi
2. Membuka PowerPoint
3. Membuat Slide Master Presentasi Pembelajaran
4. Menyisipkan *movie, flash* dan *sound*
5. Membuat animasi dengan custom animasi
6. Membuat *slide quiz*.

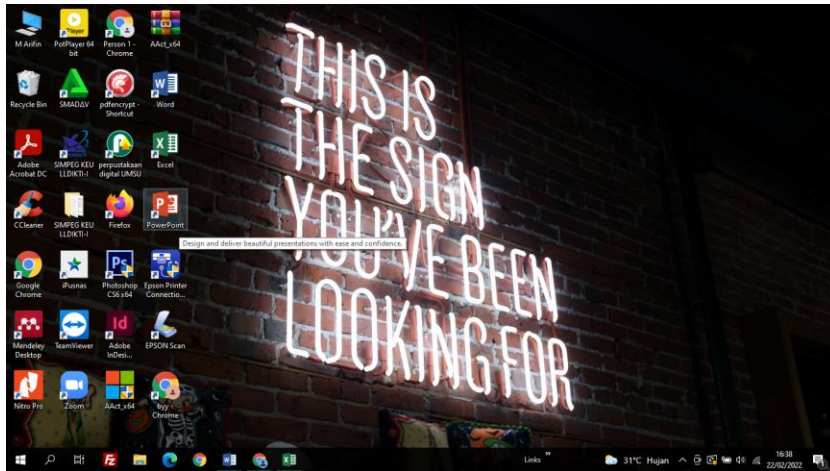
Penjelasan

Tahapan pengumpulan dan bahan materi, guna

1) Membuka PowerPoint

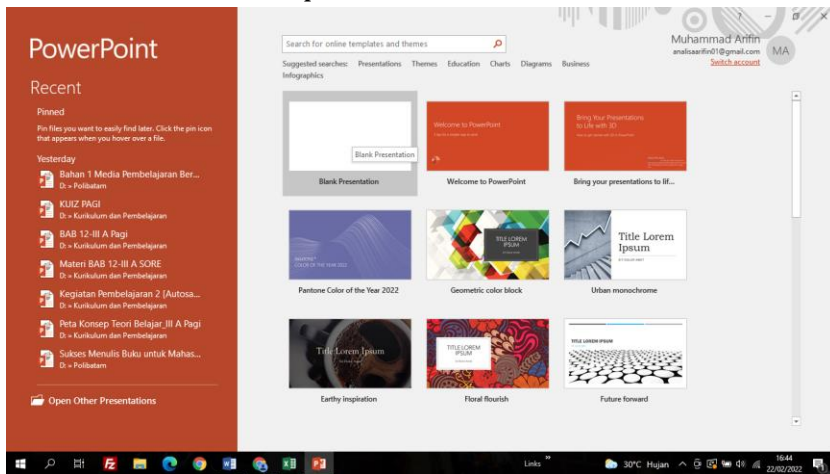
Adapun cara menjalankan PowerPoint.

- 1) Klik tombol PowerPoint di desktop laptop atau komputer Anda.



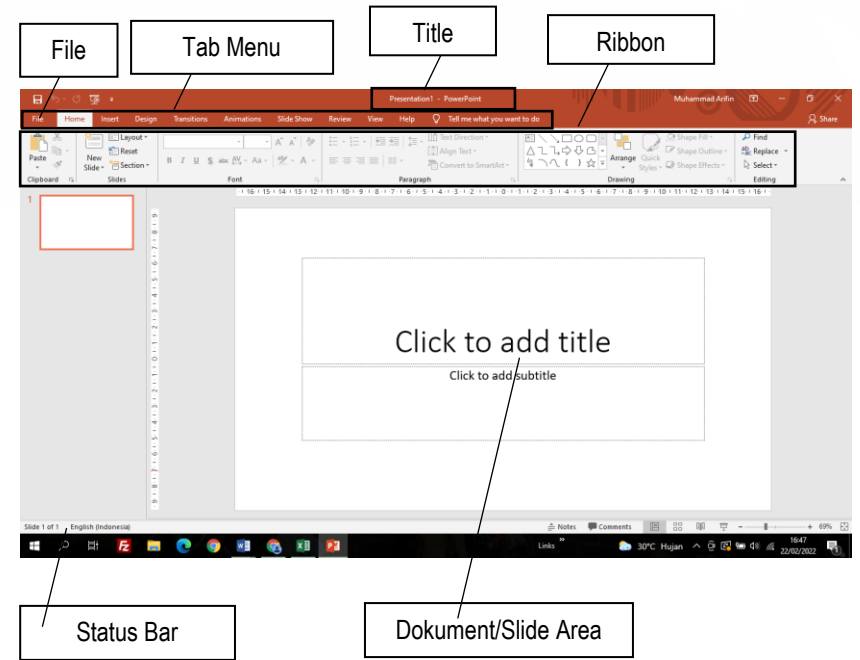
Gambar 7.1 Tampilan PowerPoint

2) Selanjutnya, akan muncul tampilan lembar kerja baru PowerPoint dan pilih *Blank Presentation*.



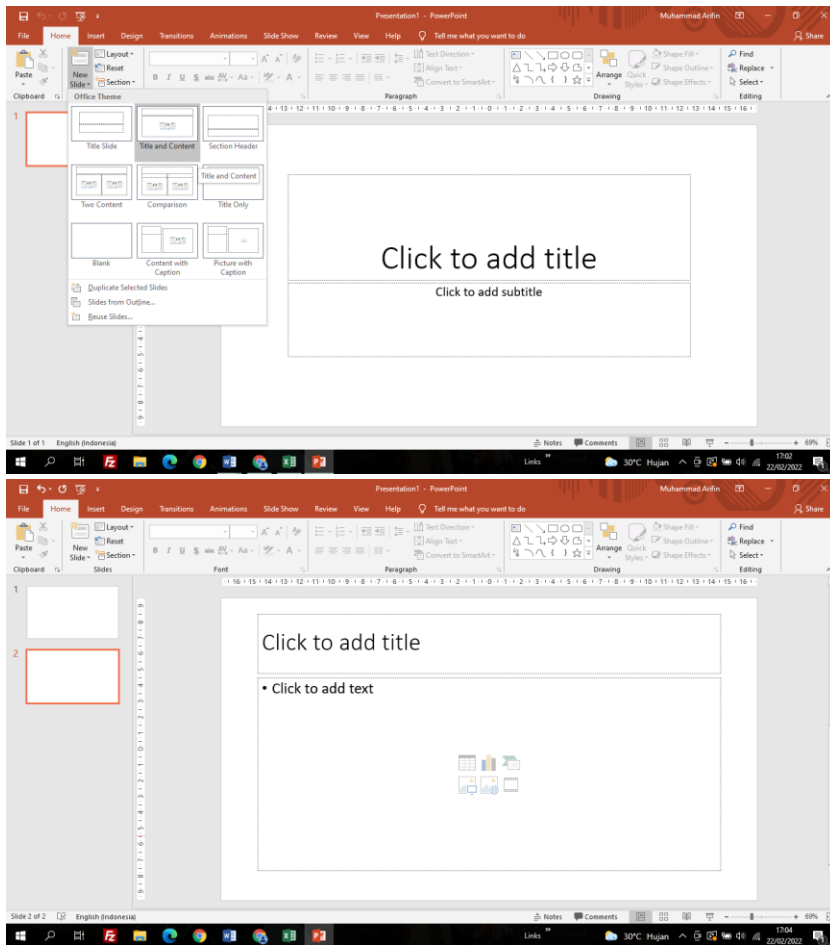
Gambar 7.2 Tampilan Blank Presentation

3) Setelah itu, muncul tampilan *interface*/tampilan PowerPoint di bawah ini.



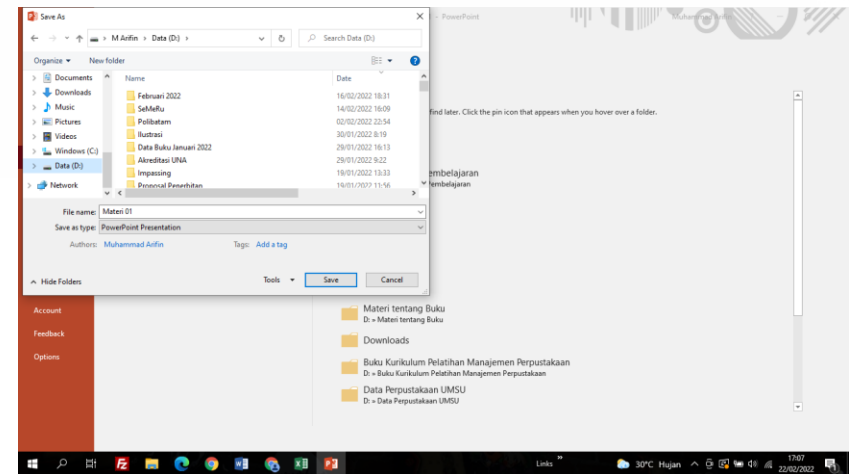
Gambar 7.3 Lembar kerja PowerPoint

- 4) Tampilan lembar kertas di atas sudah bisa diaktifkan menjadi *slide* baru, di mana merupakan jendela presentasi yang muncul untuk judul presentase. Di *slide* ini kita bisa membuat judul dengan materi yang akan diajarkan kepada peserta didik.
- 5) Kemudian, kita membuat *slide* kedua caranya, pilih *New Slide > Title & Content* atau *Ctrl + M*.



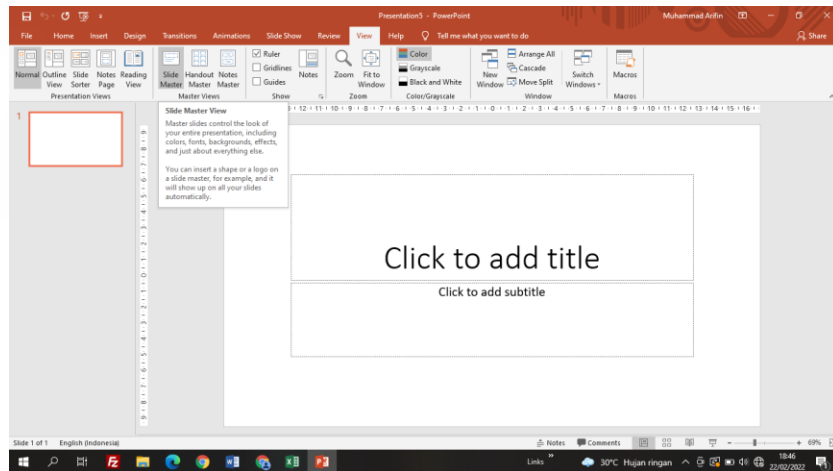
Gambar 7.4 Tampilan slide pertama dan slide kedua di PowerPoint

- 6) Pada *slide* kedua ini kita bisa mengisi judul materi dan isi. Demikian selanjutnya sampai *slide* yang dibutuhkan.
- 7) Jika *slide* yang dibuat sudah sesuai, langkah selanjutnya adalah menutup atau menyimpan *file* presentasi. Untuk itu, klik *file* > *save* (ctrl+s) dan beri nama *file* berupa Materi 01. Lihat gambar di bawah ini. File disimpan di Folder D, File : Materi 01 dan klik *save* untuk menyimpan file pekerjaan.



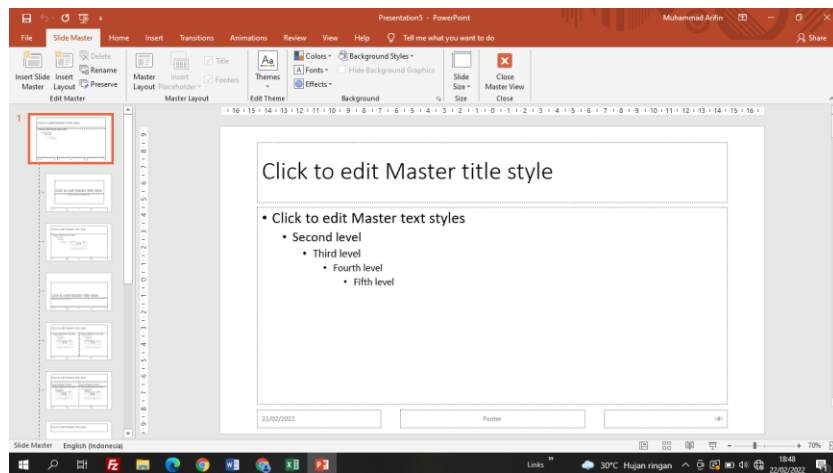
Gambar 7.5 Cara menyimpan file di PowerPoint

4. **Membuat Slide Master Presentasi Pembelajaran**
 Pada pembahasan membuat presentasi pembelajaran kali ini sedikit berbeda dengan pembuatan presentasi PowerPoint biasanya. Kali ini pembuatan presentasi PowerPoint diawali dengan memanfaatkan fitur Slide Master yang ada di PowerPoint2019. Adapun tahapan sebagai berikut;
 - 1) Buka file PowerPoint dengan mengklik Ctrl+N atau File > New. Maka, akan terbuka lembar kerja PowerPoint2019.
 - 2) Kemudian klik tab menu Home > View > Slide Master



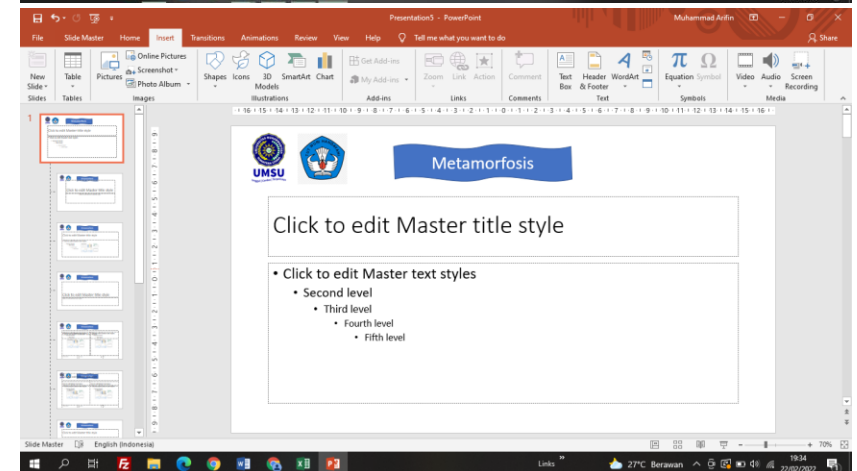
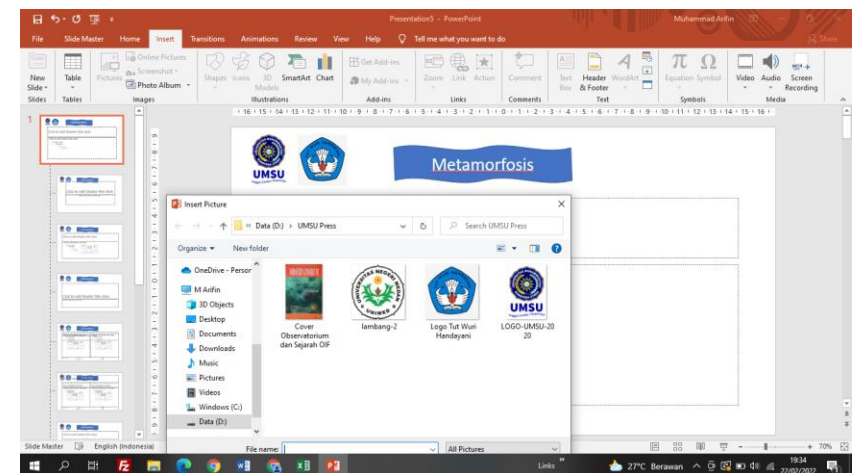
Gambar 7.6 Tampilan Halaman dengan Pemilihan Slide Master

- 3) Setelah diklik *Slide Master* maka akan muncul sebanyak 12 slide di mana *slide* yang pertama tampilan lebih besar dan ada nomor 1 di samping kiri menandakan *master slide*-nya. Lihat gambar di bawah ini.



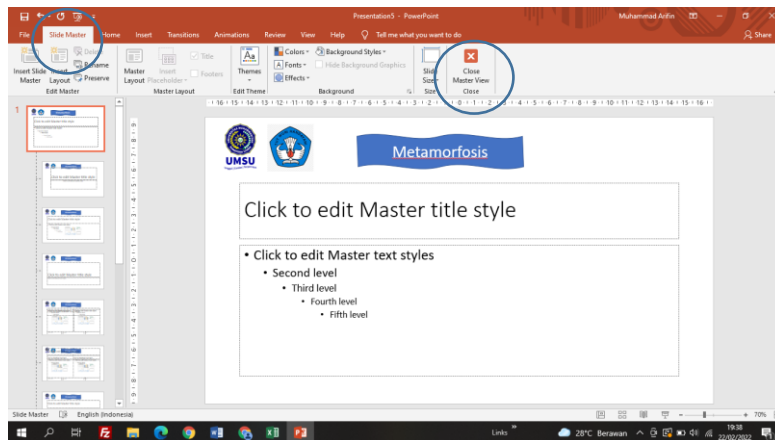
Gambar 7.7 Tampilan halaman Slide Master dengan 12 slide

- 4) Selanjutnya, kita bisa mengatur tampilan slide sesuai dengan materi pelajaran yang akan diajarkan. Di *Slide Master* (pertama) bisa kita atur logo sekolah (dalam hal ini logo UMSU), logo Tut Wuri Handayani dengan klik tab menu *Insert > Picture*. Pilih folder gambar yang akan dimasukkan, misalnya pilih folder D>UMSU Press, klik logo dan > klik tombol insert.

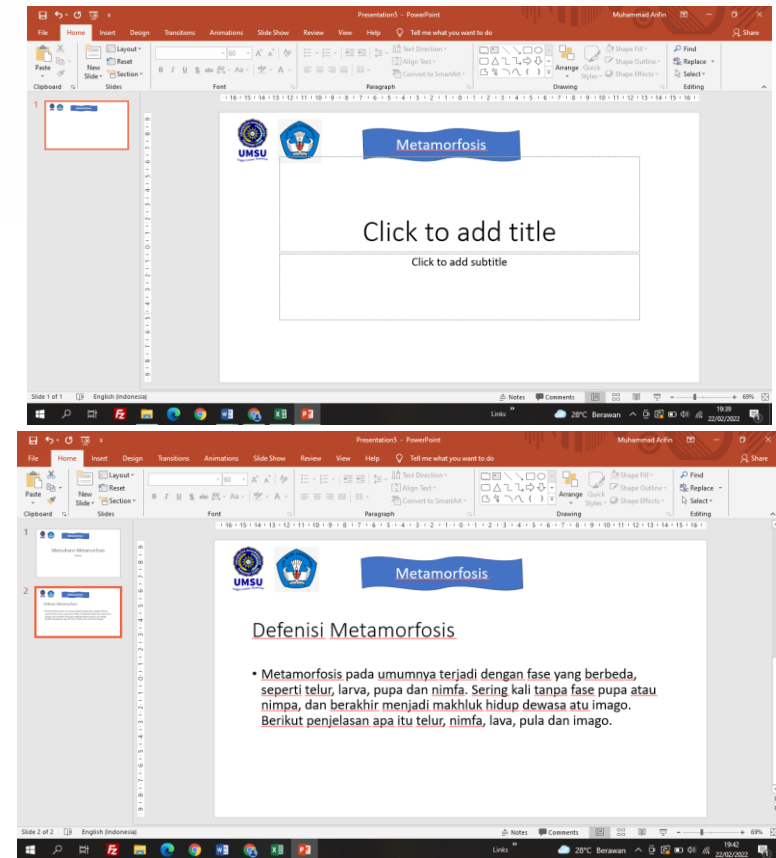


Gambar 7.8 Pengaturan tampilan Slide Master

5. Selanjutnya, terlihat semua slide berisi tentang gambar master yang akan tampil di setiap slide.
6. Setelah master dibuat, Anda dapat mengisi slide dengan bahan presentasi yang diambil dari buku. Dalam hal ini materi yang diambil dari buku Tema 6, Cita-Citaku, Tematik Terpadu JSIT untuk SDIT IV. Kegiatan 2 Memahami Metamorfosis Sempurna dan Tidak Sempurna. Setelah selesai mengatur master selanjutnya Klik menu Slide Master > Close Master View untuk kembali ke tampilan normal. Nah, kemudian akan terlihat perubahan jika ingin mengubah tampilan gambar maka harus kembali ke Slide Master.



Gambar 7.9 Slide Master Sudah Dibuat dan Ditutup



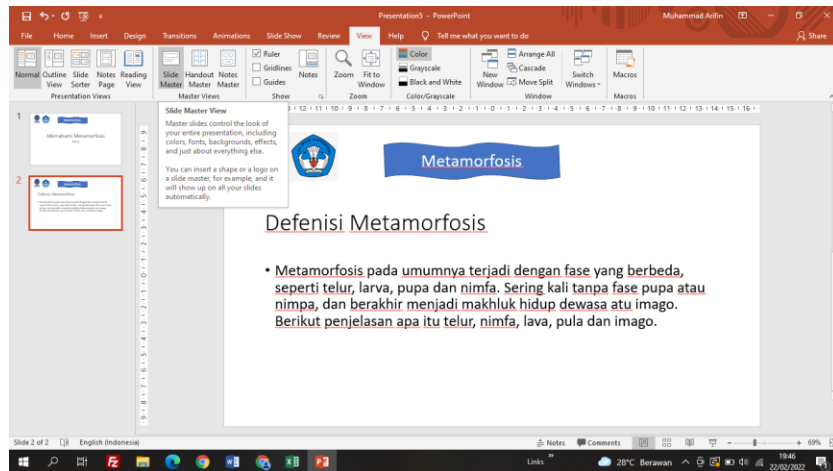
Gambar 7.10 Slide Master Sudah Dibuat dengan Permanent seperti Ada Logo UMSU, Tut Wuri Handayani, dan Judul Materi

Selanjut terlihat di atas, bagaimana dua *slide* yang memiliki master logo UMSU, Tut Wuri Handayani dan judul materi Metamorfosis.

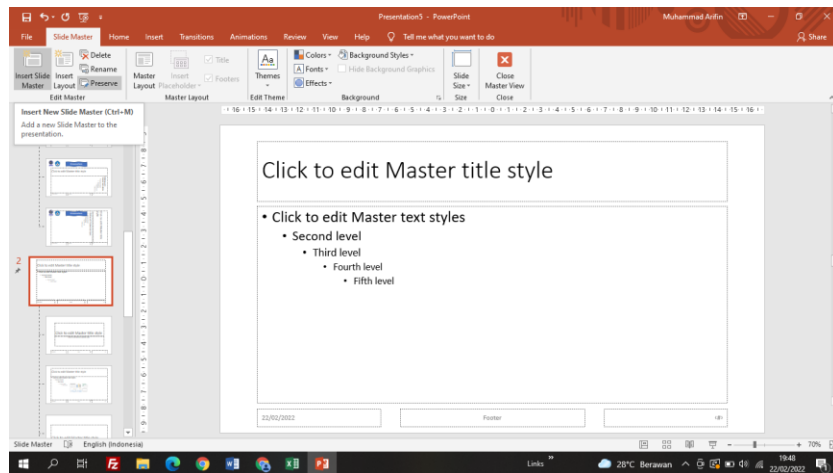
5. Membuat Slide Master Baru

Jika kita ingin menampilkan master yang lain maka, kita harus kembali ke master semula agar menambah master baru. Adapun langkahnya yakni tetap menggunakan file presentasi yang ada. (Lihat gambar di atas). Aktifkan salah

satu slide. Klik tab menu View > Slide Master. Klik bagian akhir ikon slide, pilih Insert Layout. (lihat gambar bawah).



Gambar 7.11 Cara Membuat Slide Master Baru

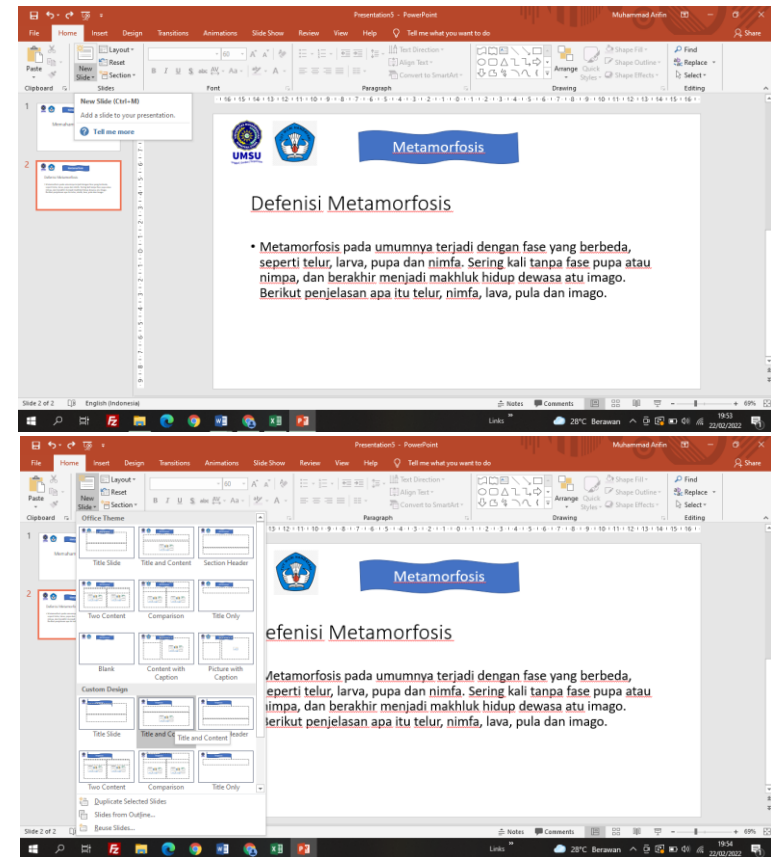


Gambar 7.12 Kotak Merah Sebelah Kiri Merupakan Slide Master Baru

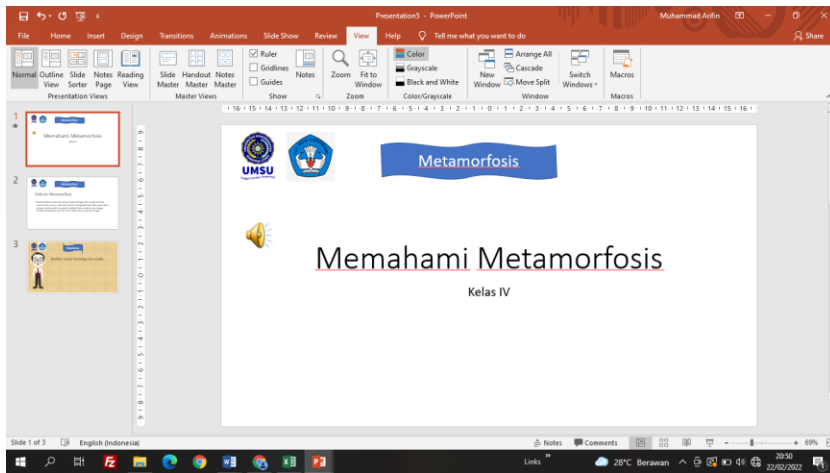
Lihat gambar kotak *slide* di sebelah kiri yang dikotaki merah, dan ada nomor 2 di samping kiri. Itulah master yang kedua. Di sini Anda dapat mengatur tampilan slide master lagi yang nantinya tampilan berbeda. Anda kemudian menutup

dialog *slide master* dengan memastikan di tab menu tampilan *slide master* dan klik *close master view*. Maka, akan tampil slide yang normal.

Untuk menambahkan agar berbeda tampilan antara *Slide Master 1* dan *Slide Master 2*. Anda harus mengklik *home* > *layout* dan pilih tampilan sesuai master yang sudah dibuat.



Gambar 7.13 Pemilihan Slide Master Baru



Gambar 7.14 Tampilan Slide yang Berbeda

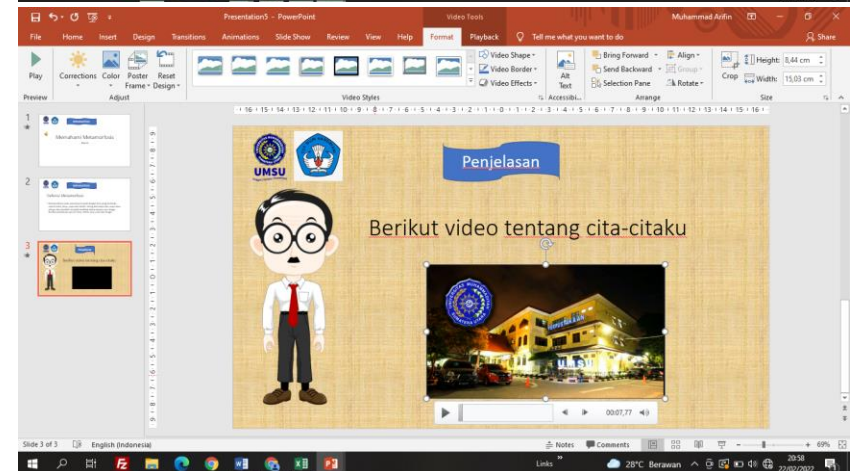
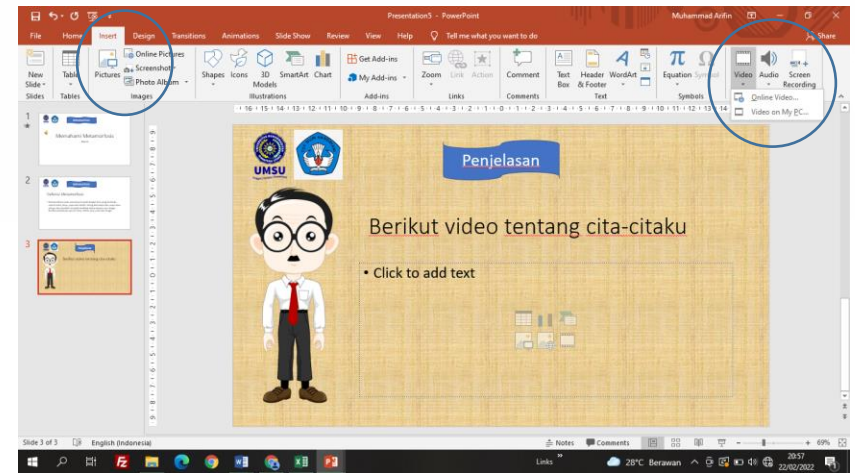
Gambar di atas sudah menunjukkan tampilan *slide* yang berbeda. Lihat *slide* 1, 2 dan 3. Slide 3 adalah *slide* yang sudah diatur *Slide Master*-nya. Dari sini Anda sudah bisa mengisi tampilan *Slide Master* 2 dengan penjelasan dari materi yang ada. Di atas, pembahasannya terkait dengan Cita-Citaku.

6. Menyisipkan Movie dan sound

Untuk memasukan video ke slide tentunya kita harus mengumpulkan terlebih dahulu dan tersimpan dalam folder yang sudah diberi nama.

Adapun caranya memasukkan video sebagai berikut;

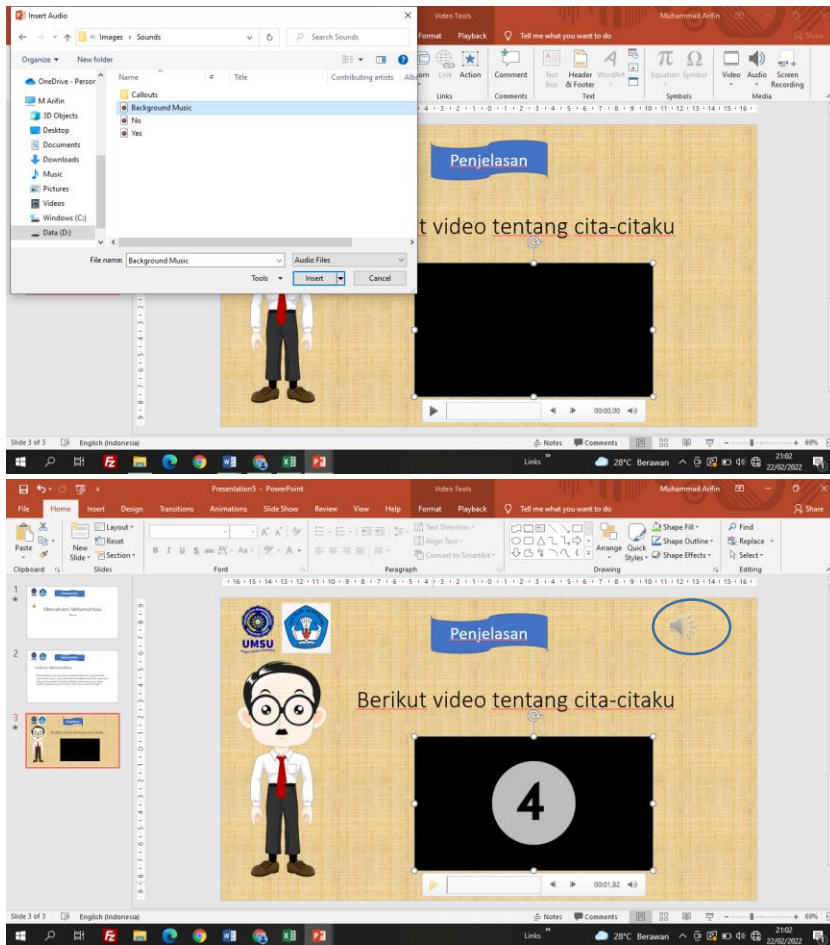
- 1). Klik insert > video > video on My PC
- 2). Selanjutnya pilih video yang tersimpan di folder dan klik ke lembar kerja PowerPoint.



Gambar 7.15 Slide yang Sudah Diisi dengan Video

Sementara cara memasukkan sound sebagai berikut

- 1) Klik *Insert* > *Audio* > Pilih file di Folder penyimpanan yang sudah ditentukan dan klik > *Insert*.
- 2) Cek gambar *speaker* yang digaris biru. Itu tanda sudah masuk sound ke slide.

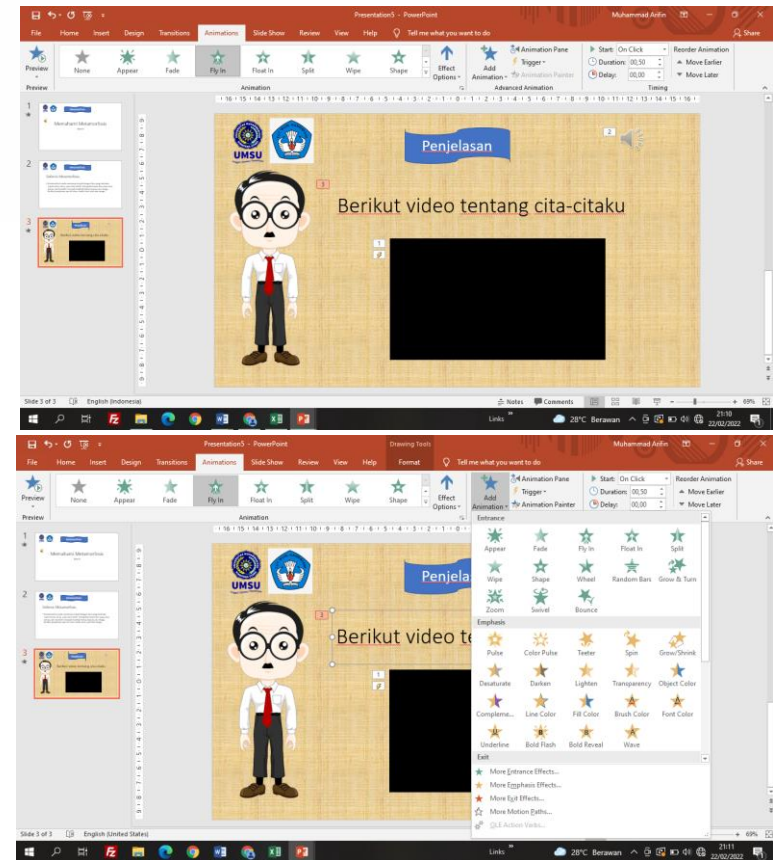


Gambar 7.16 Slide yang Sudah Diisi dengan Sound

7. Membuat Animasi dengan Custom Animasi

Presentasi akan lebih menarik jika gambar dan teks diberi animasi. Adapun langkah mengaktifkan animasi yakni;

- 1). Aktifkan salah satu di atas
- 2). Klik menu Animation > Fly in. Lihat gambar di bawah ini dan berikan Add Animation untuk mendapatkan effect yang lebih banyak.

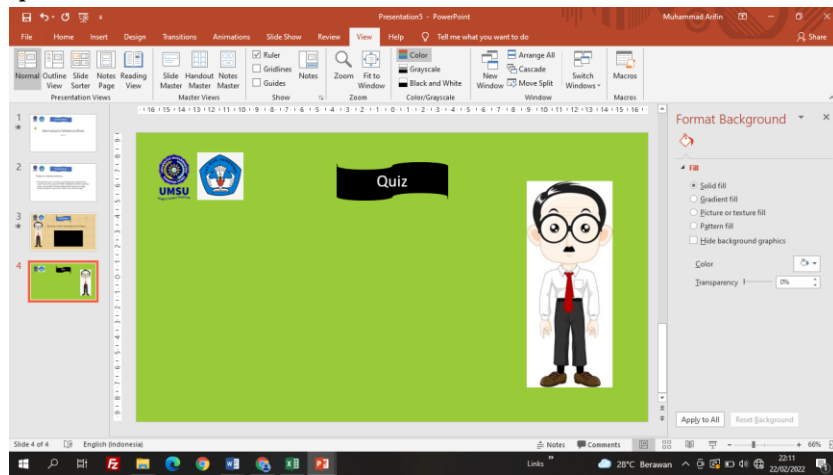


Gambar 7.17 Slide yang Sudah Diberi Animasi

8. Membuat Slide Quiz

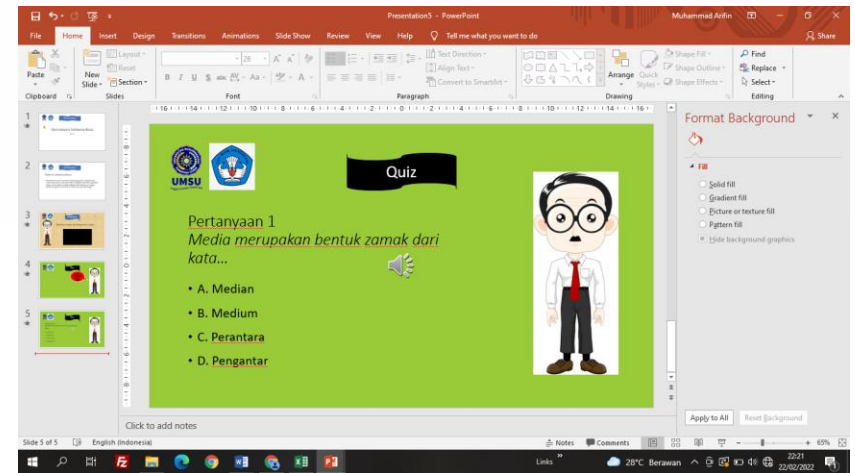
Untuk membuat *quiz* di PowerPoint, kita harus tetap memerhatikan pengaturan slide di *View > Slide Master*. Tetap pada posisi slide terakhir dan klik > *Insert Slide Master*. Maka akan muncul *Slide Master* yang nomor 4 di *PowerPoint*. Di sini Anda bisa mengatur tampilan *Slide Master* kembali. Setelah diatur selanjutnya Anda harus mengakhiri dengan *Close Master View*. Anda ke *Home* dan pilih *New Slide >* Anda harus memilih master slide yang sudah dibuat.

Berikut tampilan *master slide* baru yang berisi dengan quiz.



Gambar 7.18 Slide Master untuk Membuat Quiz

Pada *master slide quiz* ini, Anda bisa mengatur di tampilan normal *quiz* untuk melatih mahasiswa ketika Anda sudah memberi penjelasan. Untuk *quiz* Anda harus mengatur pertanyaan dan jawabannya. Dalam hal ini *multiple choice*. Berikut gambar tampilan *quiz* untuk siswa. Siswa yang benar jawabannya maka hasilnya **yes**, sedangkan yang jawaban salah, maka jawaban **no**.



Gambar 7.19 Slide Berisi tentang Quiz

Berikut adalah video cara tutorial cara membuat Media Pembelajaran Interaktif Melalui PowerPoint.



C. Rangkuman

Aplikasi Microsoft PowerPoint adalah sebuah *software* bagian dari Microsoft Office yang berfungsi untuk kebutuhan presentasi dan digunakan untuk membuat aplikasi atau perangkat penunjang proses presentasi lainnya. PowerPoint merupakan *software* yang dirancang khusus agar mampu menampilkan program multimedia dengan menarik, mudah dalam pembuatan, mudah dalam penggunaan dan relatif murah karena tidak membutuhkan bahan baku selain alat untuk penyimpanan data. PowerPoint dapat menyajikan teks, gambar, video, efek suara, lagu, grafik, diagram, dan animasi gerak sehingga melahirkan pengertian dan ingatan yang kuat, mudah diperbaiki, mudah disimpan, dan efisien.

Selain itu, juga dapat dipakai berulang-ulang, dapat diperbanyak dalam waktu singkat dan tanpa biaya serta bisa dikoneksikan dengan internet. Sedangkan kegunaan PowerPoint dalam pembelajaran dapat membantu guru maupun murid, menghindari penggunaan kalimat yang berlebihan, cocok untuk murid dengan tipe belajar yang berbeda-beda, mudah untuk dimodifikasi agar sesuai dengan kebutuhan murid, mudah untuk mengolah data di setiap slide dan ekonomis, mencetak data yang telah diolah dengan PowerPoint dapat dilakukan dengan berbagai format dan variasi, tidak membutuhkan kapasitas penyimpanan yang cukup besar.

D. Evaluasi

Rancang media pembelajaran berbasis PowerPoint dengan mengambil dari salah satu buku tematik kelas IV SD/MI. Buat Minimal 5 slide. Hasil rancangan nanti secara random akan dipresentasikan

BAB VIII

Media Pembelajaran Berbasis Web

A. Tujuan Pembelajaran

Setelah mempelajari materi ini mahasiswa mampu memahami dan menjelaskan defenisi media pembelajaran berbasis *web* dengan baik dan tepat. Mahasiswa dapat membuat dan mem-*publish* tulisan di *blog* maupun *wordpress*, serta mendesain tampilan dan setelan di *blog* dan *wordpress* dengan baik dan rapi.

B. Materi Pembelajaran

1. Defenisi *blog*

Defenisi *blog* (Muhammad Arifin R. E., 2017) adalah singkatan dari “Web Log” yang merupakan bentuk aplikasi web. Di mana saja *web* adalah halaman internet atau situs, sedangkan *log* adalah semacam jurnal, laporan atau diari. Jadi bisa disimpulkan bahwa pengertian dari *weblog* atau *blog* adalah *website* atau halaman internet yang memuat tentang laporan. Isi dari *blog* inilah yang nantinya akan membedakan dengan sebuah site atau *website*.

Dijelaskan lebih lanjut, dari pengertian di atas, bahwa *blog* adalah sebuah *diary online* yang dikelola oleh individu untuk menyalurkan ide, kreasi, pendapat serta melaporkan atau menuliskan hasil pengamatan atau pengalaman, bersifat tidak terikat pada aturan serta menarik untuk dibaca. Lalu, mengapa pada pengertiannya banyak yang mengarah ke diari? Tentu saja karena dalam pengirisan atau penulisan

diari, konsep yang digunakan adalah posting atau isi yang baru akan bergeser isi yang lama, hal ini sama dengan buku diari yang halaman per halaman untuk memisahkan tulisan atau isi berdasarkan pengirisan.

Defenisi lain, web merupakan penyederhanaan dari kata World Wide Web (www), yaitu perangkat lunak yang menyajikan informasi dan aplikasi digital pada sekumpulan halaman yang terhubung dengan sebuah sistem jaringan berbasis *Client-Server* (Desiningrum & Adrian, 2017) dalam (Batubara, 2021).

Sedangkan media pembelajaran berbasis *web* adalah media pembelajaran yang dapat diakses melalui jaringan internet. Media pembelajaran berbasis web adalah salah satu cara efektif dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik dalam suatu sistem jaringan. (Larasati, 2020 dan Marlina 2021) dalam (Batubara, 2021).

Batubara (2021) menegaskan, berdasarkan dua pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *web* adalah media pembelajaran digital yang ditayangkan melalui halaman situs *web* sehingga dapat diakses menggunakan aplikasi browser dan jaringan internet seperti; Blog pendidikan, Video YouTube, slider presentasi *online* dengan *google slide*, bahan ajar yang diajarkan dan disajikan melalui *canva.com*, kumpulan kuis yang disajikan melalui *Quizizz.com*, *google formulir*, dan *wordwall.net*, kumpulan artikel dan poster yang disajikan melalui *researchgate.net* dan situs *web* lainnya.

2. Layanan Penyedia Blog

Dalam buku ini akan dijelaskan layanan penyedia *blog*. Meskipun banyak layanan jasa penyedia *blogging* di internet. Tetapi, dalam buku ini hanya akan membahas dua yakni **WordPress** dan **Blogger**.

WordPress.

Dalam buku “Bikin Sendiri Blog dengan Blogger untuk Pemula:2015:4-5) dijelaskan, WordPress adalah sebuah perangkat lunak *blog* yang ditulis dalam PHP dan mendukung sistem basis data MySQL. WordPress adalah penerus resi dari b2/cafeolog yang dikembangkan oleh Michael Valdrighi. Nama WordPress diusulkan oleh Christine Selleck, teman dari Ketua Developer, Mat Mullenweg.

Bersumber dari beberapa *blog* menyebutkan bahwa WordPress dimulai dari tahun 2003 dengan bit kode tunggal untuk meningkatkan tipografi penulisan setiap hari, yang mana beberapa orang yang suka menulis masih dapat dihitung dengan jari. Sejak saat itu, WordPress telah tumbuh menjadi alat *blog* hosting pribadi (self-hosted blogging) terbesar di dunia dan telah digunakan ratusan ribu pemakai dan dilihat oleh 10 juta orang setiap harinya.

Blogger

Pertama kali ketika mendengar kata Blogger mungkin Anda akan langsung menuju pada istilah *blog*. Memang layanan satu ini memanfaatkan istilah tersebut guna memudahkan pengguna untuk mengingat. Blogger adalah produk dari Pyra Lab yang kemudian diakuisisi layanan blog oleh Google, sehingga sekarang blogger bisa dikatakan sebagai penyedia layanan blog tersukses dan teramai dalam urusan menggaet *netter* (pengguna internet).

Bagi penulis Blogger diakui lebih mudah sehingga untuk mengajarkan juga tidak terlalu sulit. Bagi pemula banyak memilih belajar *blog* dengan mengawali dengan Blogger.

3. Kiat Ngeblog

Wijaya Kesuma atau disapa Om Jay yang dikenal dengan “gurunya” ngeblog di Indonesia saat di Medan pada *Workshop e-Learning* yang diselenggarakan atas kerja sama Komunitas Guru TIK di Aula Kampus Universitas Pancabudi Medan, Jalan Gatot Subroto Medan, Sabtu, 18 Februari 2017 mengatakan, guru yang rajin menulis di blog atau *ngeblog* merupakan salah satu solusi untuk mengatasi pembelajaran abad 21 di mana belajar bisa dilakukan kapan saja dan dimana saja tanpa relung waktu.

Dengan rajin menulis di blog akan menambahkan kualitas diri bagi seorang guru. Selain berbagi ilmu, juga bisa mendapatkan penghasilan lebih.

Penulis buku *best seller* mengungkapkan bagaimana dirinya setiap harus menulis di blog. Bahkan, saat sakit dirinya juga berkesempatan menulis dan tulisannya bahkan memenangi perlombaan yang digelar pemerintah.

Bagi Om Jay, blog bisa sangat tepat digunakan bagi pembelajaran di abad 21. Alasannya, saat ini anak-anak sangat familiar dengan *gadget* maka guru harus mampu mendekati *gadget* tersebut dengan pembelajaran. Saat ada peserta yang menanyakan sekolah di Medan melarang siswa membawa handphone? Om Jay mengatakan, semua tergantung dengan komunikasi dan loby seorang guru.

Dia mengaku, akibat aktivitas yang tekun dan komitmen yang kuat membuat dirinya menjadi salah satu guru yang sosoknya diterbitkan salah satu media nasional

dan bermimpi satu guru memiliki blog yang aktif dan harus dikelola dengan baik.

Dalam situs pribadinya, Omjay menceritakan kegelisahan terhadap minimnya guru yang menulis di blog sehingga konten-konten edukasi sangat sedikit di internet. Makanya, untuk menggerakkan mimpi sejuta blog, dia membangun Komunitas Sejuta Guru Ngeblog (KSGN).

Dari *ngeblog* ini, katanya membawa perubahan dalam hidup yang awalnya hanya bersepeda motor kini memiliki mobil dan bisa berkeliling seluruh Indonesia. “Untuk menjadi orang kaya harus kreatif dan berkarakter,” ucapnya.

Dalam buku “TIK: Menulis Blog untuk Pendidikan” (2012:178-182) membagi kiat membangun blog pembelajaran. Menurutnya ada beberapa hal yang penting dan harus diperhatikan membangun *blog* yang disuaikan oleh siswa;

a) Kemauan

Kamu harus memiliki kemauan yang kuat dan minat yang tinggi dalam mengelola *blog* pembelajaran ini. Sebab, kamu tidak digaji dalam mengelolanya. Tetapi, bila kamu memiliki kemauan yang kuat untuk belajar. Yakin bisa membangun *blog* untuk pembelajaran yang bermanfaat untuk semua.

b) Kerja Keras

Tidak ada keberhasilan tanpa kerja keras. Semua kesuksesan itu dimulai dari kerja keras, dan dilakukan secara bertahap. Dalam membangun *blog* untuk pembelajaran harus benar-benar dituntut untuk kerja keras. Memasukan dan menulis materi pembelajaran yang menarik sehingga akan banyak orang yang berkunjung ke *blog* itu. Selain itu dilakukan pula promosi ke teman-teman.

c) **Kerja Cerdas**

Kamu harus bekerja cerdas agar *blog* yang dibuat menarik hati para pengguna internet agar mau belajar di *blog* kamu. Cara cerdas itu adalah buat *blog* kamu semenarik mungkin, lalu kirim ke email teman-teman kamu yang isinya kalau kamu telah membangun *blog* untuk media pembelajaran.

d) **Kerja Ikhlas**

Karena kami tidak dibayar dalam pengelolaan *blog* ini, maka kamu harus ikhlas dalam mengelolanya. Serahkan segala sesuatunya kepada Tuhan Pemilik Bumi. Niatkan dalam diri kami bahwa *blog* yang kamu kelola itu dibangun memang dengan niat untuk berbagai ilmu pengetahuan dan pengalaman. Ketika niat itu ikhlas, nantikan keajaiban *blog* yang akan kamu temui dan lihatlah apa yang terjadi. Mengisi tulisan di *blog*, serasa kamu memiliki tabungan yang nantinya akan tumbuh menjadi bertambah banyak. Bila kamu mengerjakan segala sesuatu dengan ikhlas karena Tuhan pemilik semesta, maka kamu pasti akan dituntun olehNya dan diberi kekuatan hebat untuk membangun *blog* pembelajaran.

e) **Kerja Tuntas**

Mengerjakan semua tugas harus sampai tuntas atau selesai. Kalau kamu sudah terbiasa mengerjakan sesuatu sampai tuntas, maka kamu akan menjadi orang yang professional di bidangnya. Biasakan kerja sampai tuntas, dan jangan meninggalkan tanggungjawab di tengah-tengah proses pekerjaan. Bila kamu mempunyai keinginan membangun *blog* untuk pembelajaran, maka kamu harus menyelesaikan materi-materi esensial yang

dapat membantu teman-teman kamu memahami materi yang diberikan oleh guru.

f) **Koneksi**

Memiliki hubungan yang baik dengan teman-teman alias 'gaul'. Kalau kamu orang yang gaul, maka akan dengan mudah membangun *blog* untuk pembelajaran. Mengapa? Karena kami akan tahu kebutuhan apa yang dibutuhkan oleh mereka dalam menunjang pembelajarannya di sekolah. Kamu pun harus pandai juga "gaul" dengan guru, sehingga ketika kamu mengalami kesulitan aka nada guru yang membantu kamu dengan sepenuh hati. Di dalam membangun *blog* untuk pembelajaran, koneksi ini sangat penting. Sebab kamu akan dapat dengan mudah menyebarkan *blog* kamu itu karena jaringan "gaul" kamu semakin luas.

g) **Komitmen**

Komitmen adalah sungguh-sungguh memegang janji yang telah diucapkan. Jadi, jangan patah semangat ketika dalam perjalanan membangun *blog* kamu menghadapi tantangan yang berat. Tidak ada kesuksesan tanpa perjuangan. Diperlukan komitmen yang tinggi dalam mewujudkan mimpi itu. Karena itu, komitmen kamu harus terus terjaga dalam membangun *blog* pembelajarna.

h) **Konsisten**

Kamu harus tetap teguh dalam pendirian. Tidak mudah goyah ketika ada yang mencibir. Pada saat kita melakukan kebaikan, ada saja orang yang sirik, karena itu kamu harus konsisten dalam pelaksanaannya. Berdisiplin dengan waktu dan penuh jadwal yang kamu buat sendiri. Sekali kamu melanggar apa yang sudah kamu janjikan dengan dirimu sendiri, maka kamu akan

menjadi orang yang inkonsisten. Karena itu biasanya konsisten dengan apa yang telah kita lakukan dan hadapi tantangan penuh percaya diri atau PD.

i) Kreativitas

Orang yang kreatif selalu memiliki kreativitas yang tinggi dalam membangun *blog* pembelajaran. Otaknya selalau menemukan hal-hal yang baru. Dia tidak mau *blog* yang dikelolanya merupakan hasil karya orang lain. Orang yang memiliki kreativitas tinggi selalu berupaya menari sendiri ide-ide 'brilian' yang ada dalam otaknya. Orang yang kreatif itu biasanya menghasilkan sesuatu yang unik.

j) Kontekstual

Apa yang kamu tuliskan dalam blog pembelajaran sebaiknya bersinggungan langsung dengan kehidupan nyata siswa. Dengan kamu membuat tulisan yang kontekstual akan membuat teman-teman kamu merasa terbantu dari tulisan kamu itu. Karena itu menulishlah sesuatu yang bersinggungan dengan kehidupan sehari-hari. Jangan menulis sesuatu yang tidak kontekstual.

k) Kredibel

Blog yang kamu buat harus dapat dipercaya oleh para blogger lainnya. Buat tulisan yang menarik bukan *copy paste* dari *blog* orang lain. Ketika *blog* kamu dianggap kredibel oleh orang lain, maka akan banyak pengunjung yang akan singgaih membaca tulisan kamu. Karena itu mulai membangun kredibilitas dalam pengelolaan *blog* kamu di internet.

l) Kolaborasi

Kamu harus mencari teman yang dapat bekerja sama dalam membangun *blog* pembelajaran. Tidak ada orang yang sukses tanpa bekerja sama dengan orang lain. Oleh

karena itu, carilah teman yang dapat berkolaborasi dengan kamu dalam membangun *blog* pembelajaran. Orang-orang yang sukses biasanya bisa bekerja sama dengan orang lain. Saling berbagi tugas dan menjalankan tanggungjawab dengan penuh amanah. Bila bisa saling mengisi dan berbagai dalam blog pembelajaran, maka akan membuahkan hasil.

4. Manfaat Blog dalam Pembelajaran

Manfaat lain dari *Blog* dalam Pembelajaran dalam buku "Guru Go Blog; Pemanfaatan Blog untuk Media Pembelajaran Alternatif", (2013: 17—18) dijelaskan beberapa manfaat *blog* dalam pembelajaran, antara lain:

Mempermudah komunikasi guru

Guru bisa mulai ngeblog jika ingin mudah berkominikasi dengan siswa, wali murid, atau guru yang lain. Konten yang ada di *blog* bisa sekadar posting pekerjaan rumah (PR) atau materi pelajaran yang lebih kompleks. Di blog, semua bisa dilakukan dengan sederhana karena blog mudah ditemukan.

Mendukung tumbuhnya dialog

Ketika guru menulis sesuai di blog-nya maka akan cenderung ditanggapi oleh siswa atau guru lain. Misalnya, guru menulis sesuatu yang provokatif di kelas, kemudian guru ingin siswa menjawabnya maka siswa tinggal mengi-sikannya di kolom komentar dan dialog pun terjadi.

Sementara manfaat ngeblog untuk siswa antara lain;

Membantu siswa memiliki tempat untuk bersuara: Blog adalah tempat bagi siswa untuk menyuarakan isi hatinya dan untuk mengembangkan keinginan pribadinya. Ini karena sifat blog lebih awet dibandingkan aplikasi lain, dimana konten yang dituliskan di blog akan lebih relevan dalam jangka waktu yang lama.

Siswa lebih semangat. Blog membuat siswa lebih semangat untuk *ngeblog*. Tidak hanya bagi siswa yang memiliki keinginan menulis saja, tetapi juga yang lain. Ini akan mempermudah mereka untuk mengkomunikasikan ide di masa depan.

Membiasakan siswa untuk belajar dan berkomunikasi: *Ngeblog* di bidang pendidikan tidak sama dengan sekadar menulis, tidak sama juga sekadar mengerjakan tugas tertentu. Kegiatan ini juga membuat siswa lebih mudah berkomunikasi dan menjalankan ide serta keinginan positif lainnya.

Sebagai media untuk berlatih menulis yang bertanggungjawab. Karena siswa bisa menjangkau semua audiens maka siswa mirip dengan jurnalis yang suaranya memiliki power.

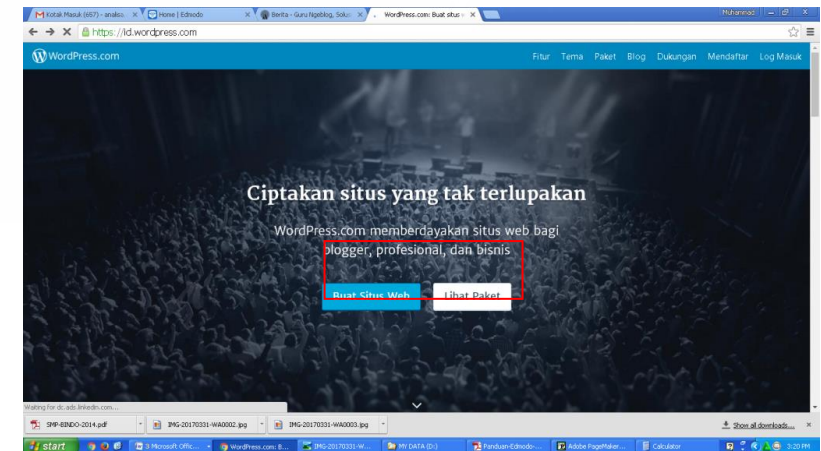
Bagi penulis sendiri, manfaat *ngeblog* adalah membangun komunikasi *online* antara penulis dan mahasiswa. Selain itu, untuk mempermudah dalam memberikan tugas kepada mahasiswa, mengurangi penggunaan kertas dan melatih berinternet sehat.

Setelah mendapat kiat-kiat dari ahlinya. Maka berikut cara membuat blog dari Blogger dan Wordpress.

5. Membuat Blog dengan Wordpress

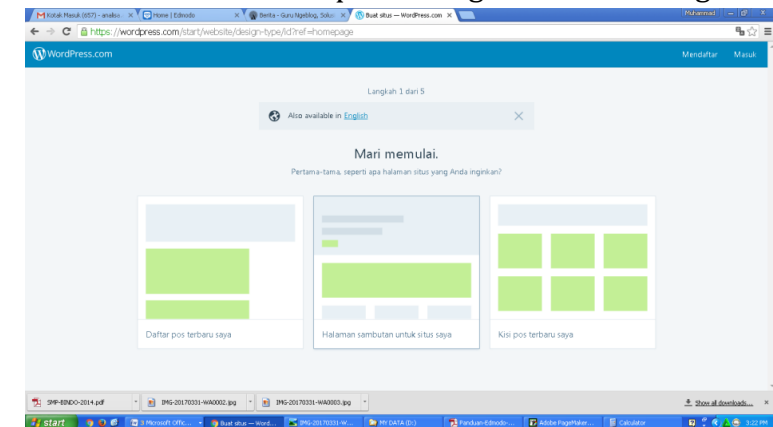
Adapun langkah-langkah membuat *blog* dengan wordpress sebagai berikut;

1. Buka aplikasi browser Anda, dan ketikkan <http://www.id.wordpress.com>
2. Kemudian klik buat situs web seperti gambar di bawah ini;



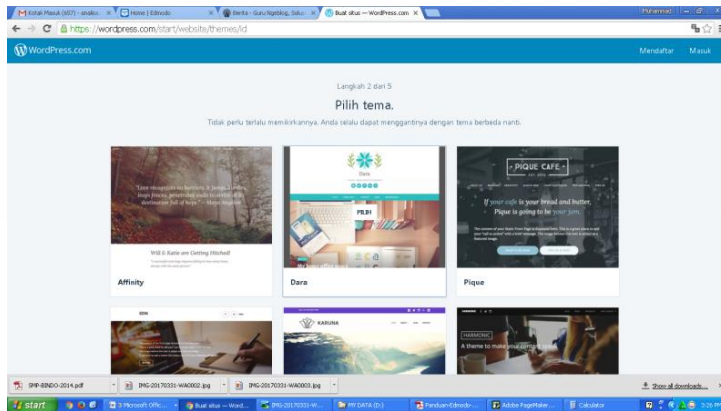
Gambar 8.1 Tampilan Cara Membuat Web melalui Wordpress

3. Kemudian tentukan jenis *blog* yang Anda akan buat. Tapi sebelum memulai Anda akan dihadapkan pada gambar di bawah ini; Klik halaman sambutan untuk situs Anda. Ini merupakan langkah 1 dari 5 langkah.



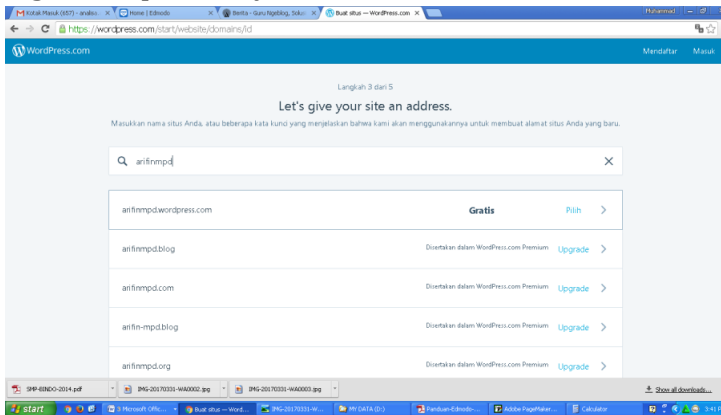
Gambar 8.2 Tampilan Memulai Membuat Web melalui Wordpress

4. Pilih salah satu tampilan awal desain *blog* Anda.
5. Kemudian pilih tema yang Anda ingin untuk digunakan pada *blog* Anda buat.



Gambar 8.3 Tampilan Tema di Wordpress

6. Setelah memilih tema. Klik >Pilih pada tema. Langkah selanjutnya adalah mencari nama domain, ketikkan pada kolom pencarian nama domain yang ingin kemudian pilih **select**. Saya mengetik nama arifinmpd dan keluar paket gratisnya arifinmpd.wordpress.com. Maka karena sudah sesuai saya pilih saja. Berikut gambar pilihannya;



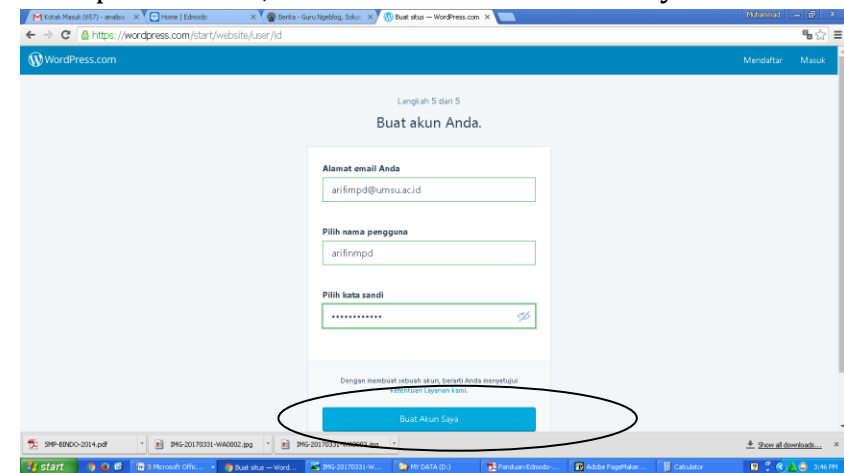
Gambar 8.4 Tampilan Memulai Membuat Web melalui Wordpress

7. Langkah selanjutnya pilih paket, pilih paket gratis.



Gambar 8.5 Tampilan Paket yang Dipilih di Wordpress

8. Selanjutnya masukkan **alamat email**, **nama pengguna** dan **kata sandi** yang akan digunakan untuk proses pendaftaran, kemudian klik **Buat Akun Saya**.



Gambar 8.6 Tampilan Buat Akun di Wordpress

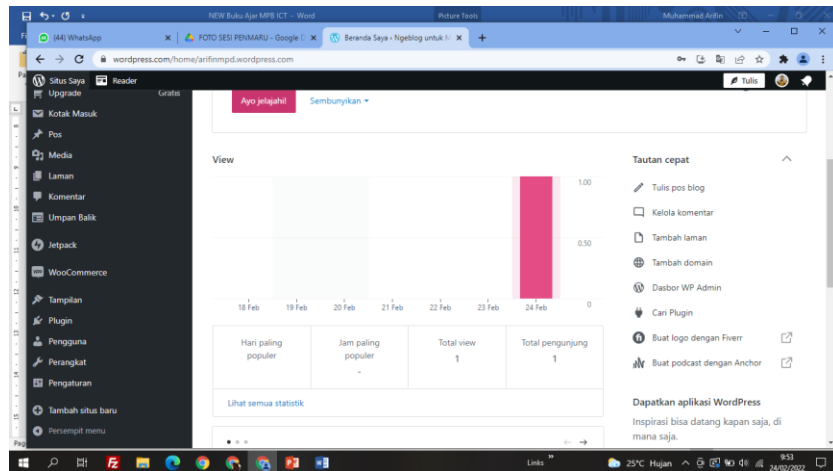
9. Luar biasa, proses registrasi sudah selesai. Silahkan cek email yang Anda gunakan saat proses pendaftaran untuk verifikasi ulang pendaftaran Anda. Klik Lanjutkan untuk proses selanjutnya.

6. Cara Setting Tampilan Dashboard

Setelah berhasil menginstal WordPress, langkah selanjutnya Anda akan belajar bagaimana cara setting tampilan *dashboard* WordPress yang sudah selesai di-*install* sebelumnya.

Adapun langkah sebagai berikut;

1. Login pada dashboard WordPress Anda dengan mengetik pada browser *namadomainAnda.com/wp-admin*, (<https://pengajarkreatif.wordpress.com/wp-admin>) masukkan *username* dan *password* WordPress yang telah dibuat ketika instalasi.
2. Anda akan menemukan tampilan *dashboard* WordPress seperti ketika pertama kali login, Perhatikan gambar di bawah ini;

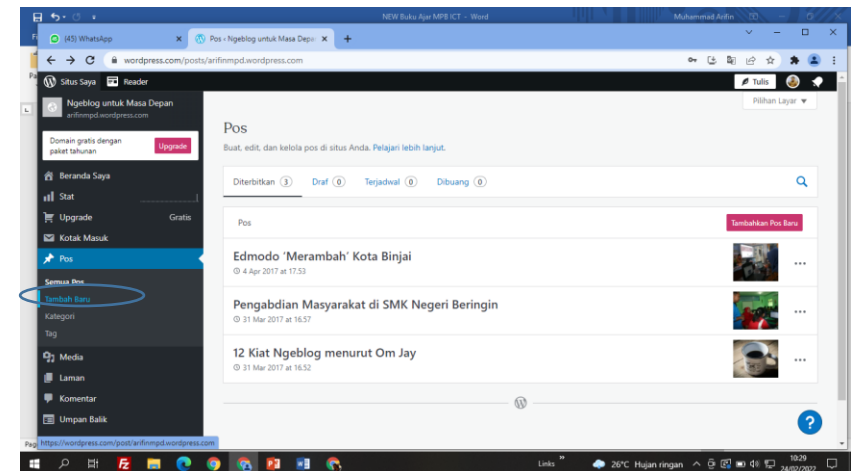


Gambar 8.7 Tampilan Dashboard di Wordpress

7. Cara Membuat Postingan

Posting adalah aktivitas tulis-menulis atau membuat sebuah artikel yang nantinya akan di-*publish* dan dilihat oleh semua orang yang mengakses halaman *website* WordPress Anda. Berikut langkah membuat postingan pada WordPress.

1. Masukkan pada *Dashboard* Anda, pilih **Post >> Tambah Baru**



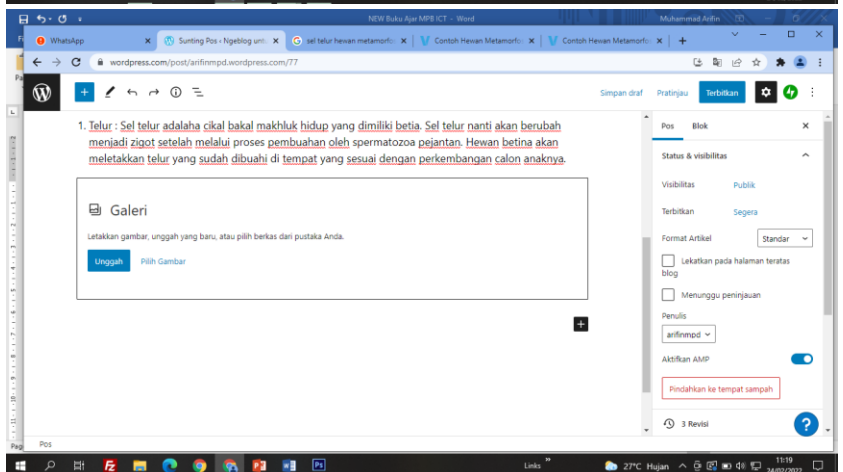
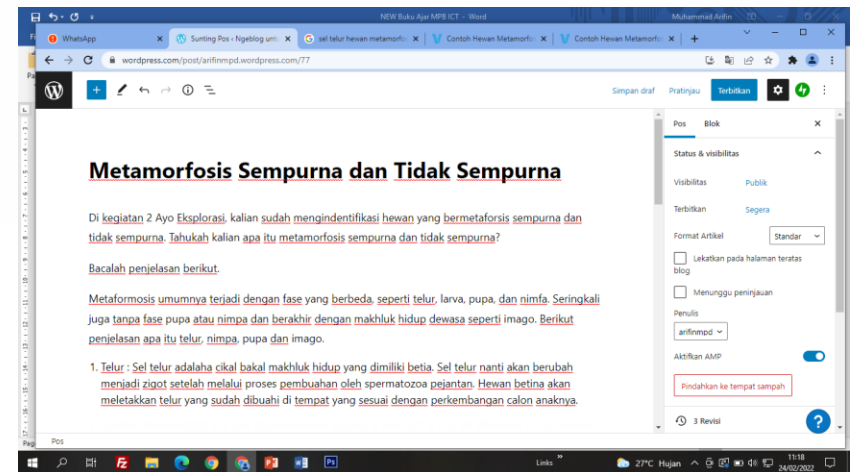
Gambar 8.8 Tampilan tambah baru untuk memulai memposting artikel

2. Anda akan menemukan halaman seperti ini, di mana terdapat tempat untuk menulis judul posting dan tempat menulis postingan. Untuk mulai menulis, sebagai mahasiswa calon guru, seharusnya Anda mengisi materi pada web dengan mencari sumber dari buku pelajaran SD. Kali ini diambil dari Buku PT Pustaka Mulia, dengan Tema 6 "Cita-Citaku" Tematik Terpadu JSIT untuk SDIT Kelas IV, Jilid 4 F, pada kegiatan 2 Memahami Metamorfosis Sempurna dan Tidak Sempurna.



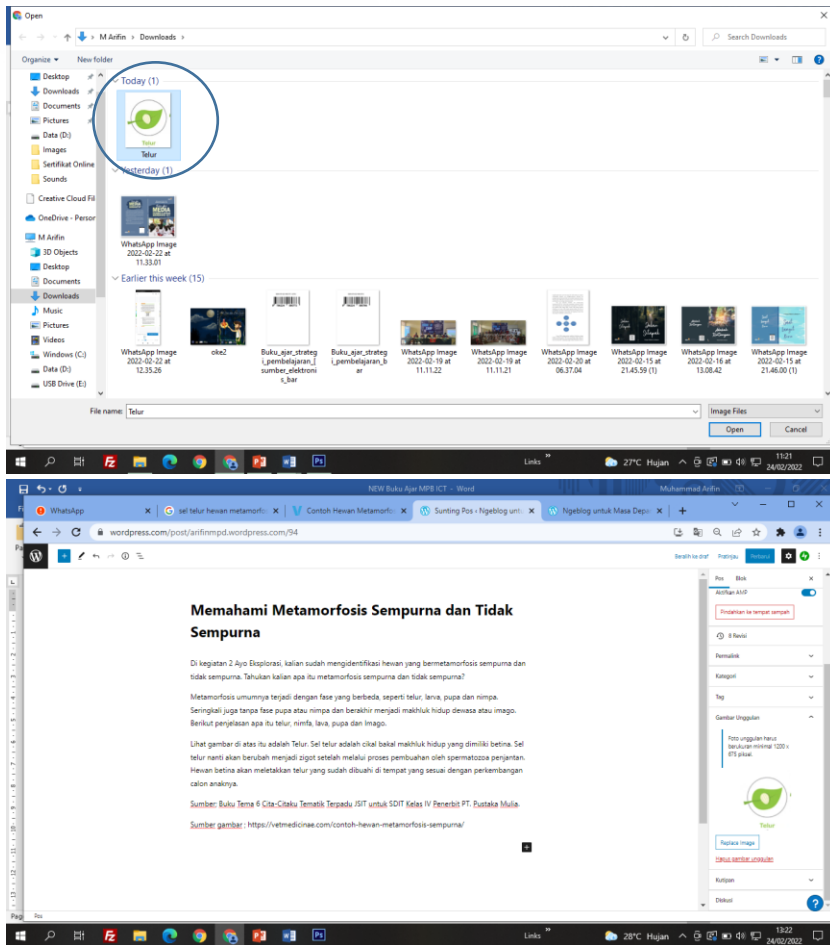
Gambar 8.9 Lembar Kerja untuk Mulai Menulis di Wordpress

3. Setelah menulis teks judul dan isi. Anda dapat menambahkan konten berupa gambar. Untuk gambar ini, sebaiknya Anda masukkan melalui pos sebelah kanan. Anda dapat memilih gambar unggah.
4. Selain itu, gambar atau video maupun yang lainnya, Anda juga dapat menggunakan opsi Tambahkan Media (yang dilingkari biru). Kemudian pilih gambar, lalu unggah, dan pilih gambar yang ingin Anda *upload*. Tunggu hasilnya hingga proses *upload* selesai.



Gambar 8.10 Tulisan di Lembar Kerja dan Galeri untuk Upload Foto

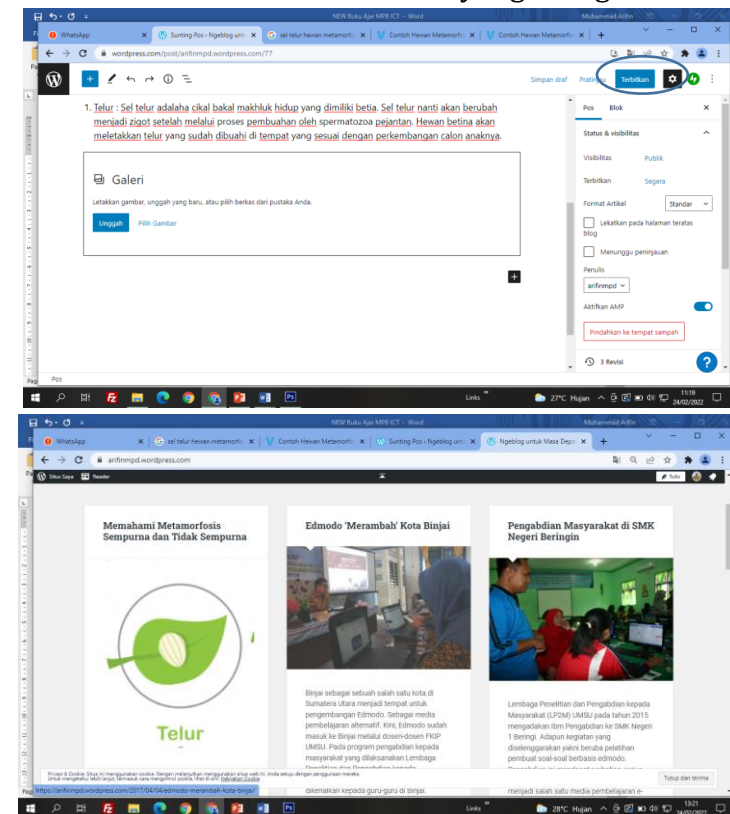
5. Setelah ukuran, title dan sebagainya disesuaikan. Anda langsung *upload*. Selanjutnya setelah berhasil, akan muncul gambar di bawah dan pilih *insert Into Post* atau sisipkan ke dalam *post*.



Gambar 8.11 Foto yang Diunggah Melalui Gambar Unggahan Sebelah Kanan

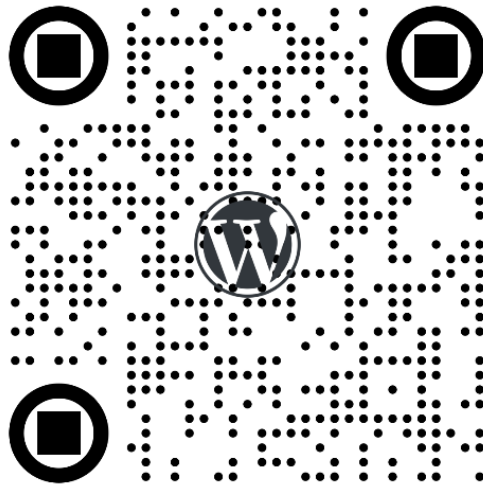
6. Selain itu, Anda juga dapat mengelompokkan ke tulisan yang Anda buat ke dalam kategori tertentu, bisa dengan membuat kategori baru atau mengikuti kategori yang sudah ada. Pilihan ini bisa Anda temukan pada bagian *Kategori*, di sebelah kanan area posting. Membuat kategori baru pun sangat mudah. Anda dapat pilih opsi *Tambah Kategori Baru*, tulis

- kategori yang Anda inginkan, dan klik untuk memberi tanda centang pada kategori tersebut.
7. Terdapat pula pilihan *Tags* yang bisa Anda gunakan sesuai dengan postingan yang Anda tulis. Untuk menambahkan cukup mudah. Anda hanya perlu menuliskan tag tersebut dan pilih *Add*.
 8. Setelah semua selesai, Anda dapat menerbitkan posting atau artikel tersebut dengan meng-klik tombol **Terbitkan**. Lihat gambar yang sudah dimasukkan dan klik terbitkan di sudut kanan yang dilingkari.



Gambar 8.12 Naskah Sudah Terbit dengan Gambar di Atas

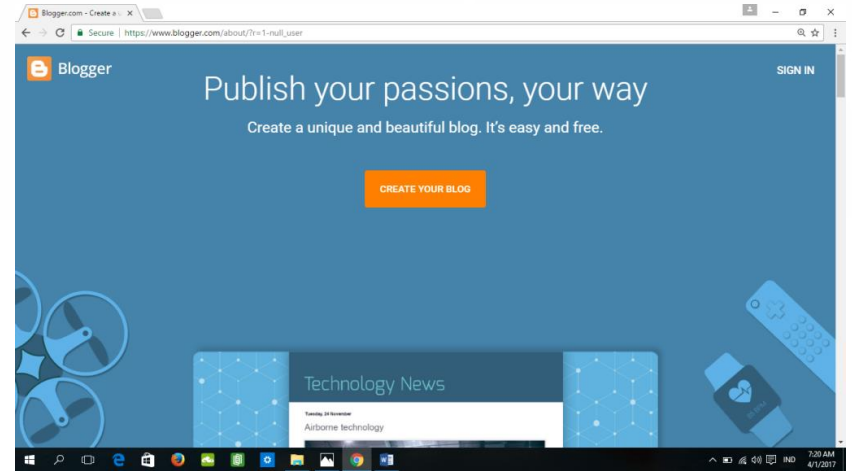
Cek **Barcode** untuk melihat website berbasis wordpress.



8. Membuat Blog dengan Blogger

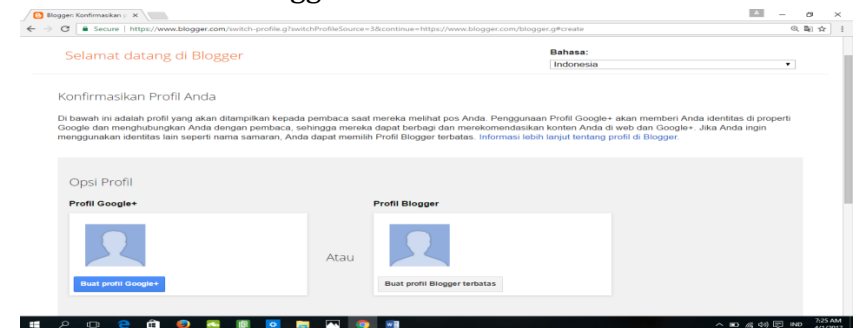
Untuk membuat *blog* syarat dan ketentuan harus berlaku. Misalnya, harus memiliki akun google/gmail. Cara membuat *blog* pendidikan sama dengan membuat *blog* biasa, adapun langkah-langkahnya sebagai berikut:

1. Login ke gmail, lalu akses <http://blogger.com>
2. Klik **Create Your Blog**.
3. Masukkan **Email** dan **Sandi** email. Lihat gambar di bawah ini;



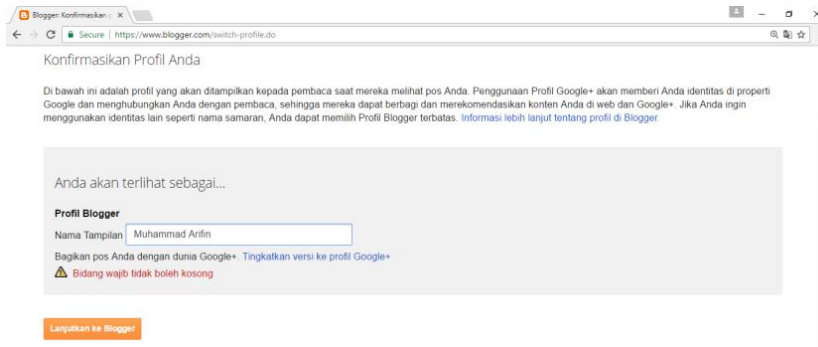
Gambar 8.13 Tampilan <https://www.blogger.com>

4. Tampilan yang pertama kali muncul adalah ucapan Selamat Datang di Blogger. Konfirmasi profil Anda di **Anda akan terselihat sebagai**. Klik Profile Google+ atau Profil Blogger.



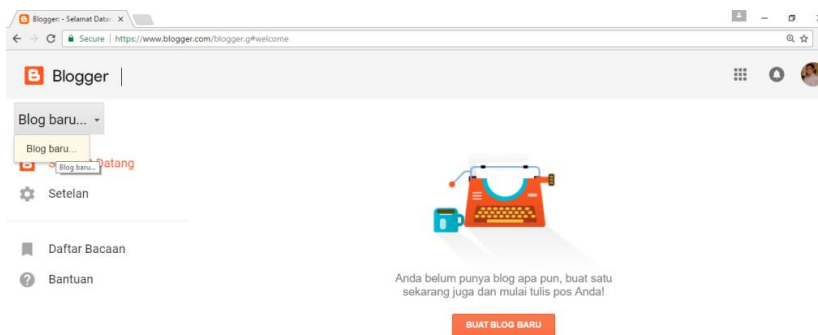
Gambar 8.14 Tampilan Ucapan Selamat Datang

5. Sebelum lanjut ke Klik tombol **Lanjutkan ke Blogger** untuk mengatur *blog*. Anda harus mengisi **Nama Tampilan**.

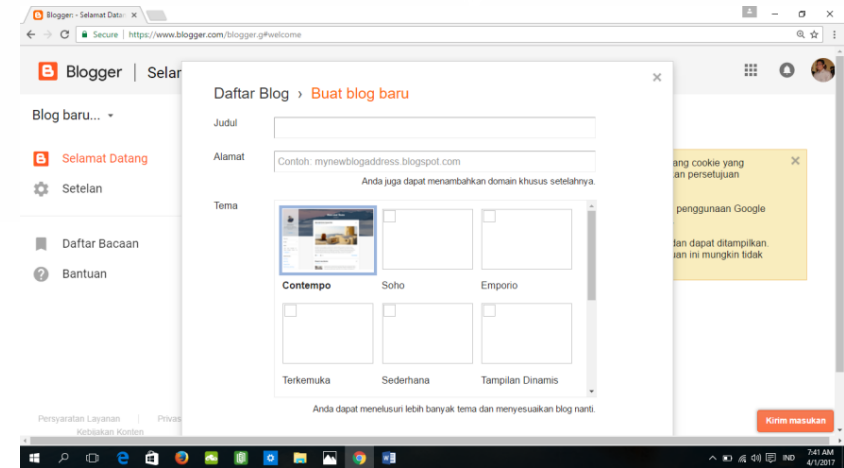


Gambar 8.15 Konfirmasi Profile Anda

6. Satu email bisa mengakomodasi lebih dari satu akun *blog*. Artinya, satu orang bisa membuat lebih dari satu *blog* bahkan sampai 100 *blog*.
7. Klik **Blog Baru** untuk membuat *blog*.
8. Muncul kota buat blog baru seperti berikut ;

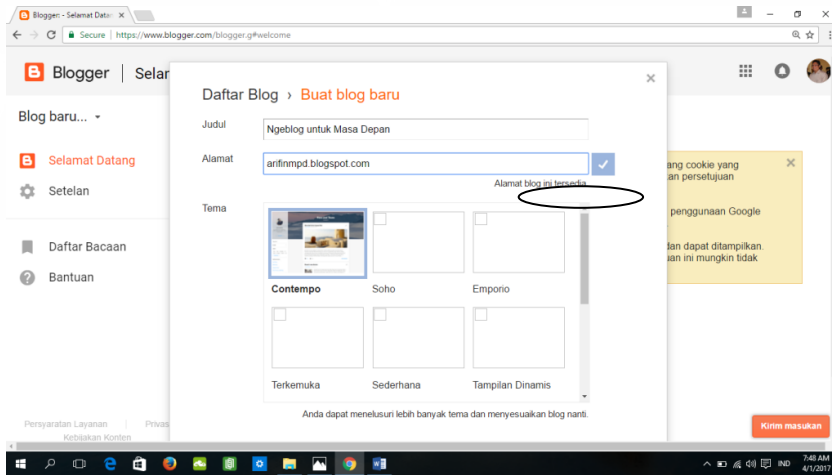


Gambar 8.16 Membuat Blog Baru



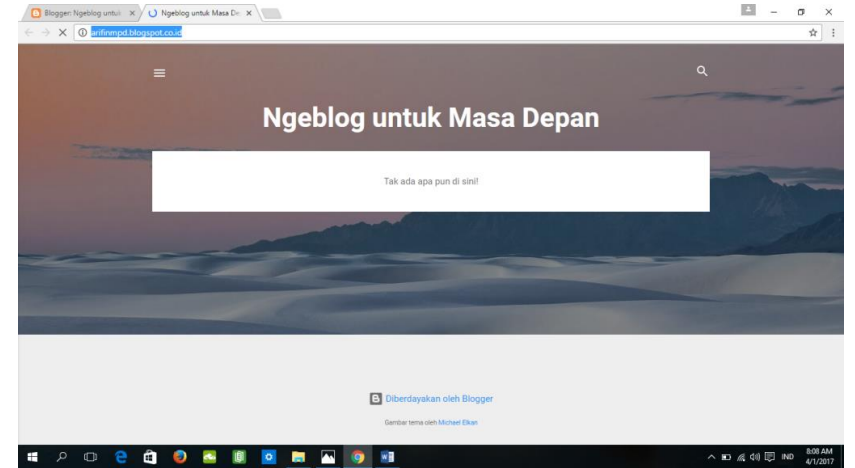
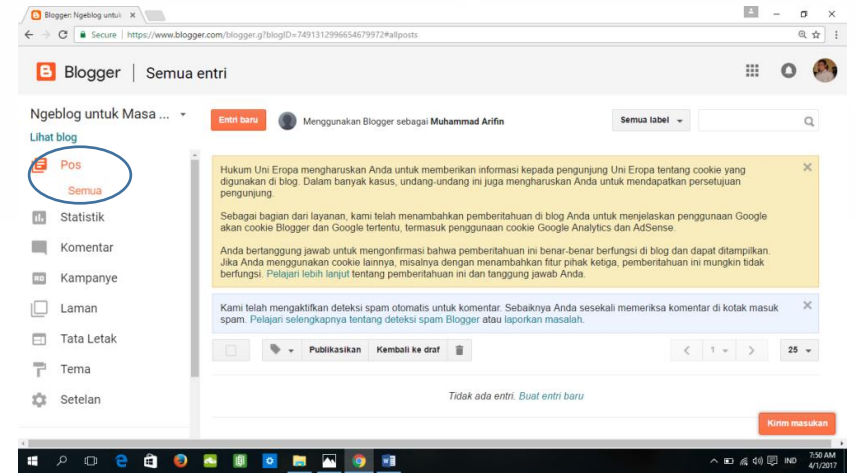
Gambar 8.17 Tampilan Judul dan Alamat Blog yang akan Dibuat

1. Isi judul blog yang akan dibuat di kotak **Judul**.
2. Buat alamat blog yang mudah bisa dikenal dan familiar. Sebagai bentuk awal sebaiknya alamat blog tentang **nama Anda**. Pada bagian alamat ini, digunakan untuk mengunjungi *blog* Anda. Blogger akan memberikan sub domain *blogspot* pada alamat yang Anda gunakan. Jika alamat sudah ada digunakan oleh pengguna lain maka *blogger* akan menampilkan ikon tanda seru berwarna kuning dan disertai dengan komentar "**Maaf, alamat blog ini tidak tersedia**". Tetapi, jika alamat blog tersedia, maka akan menampilkan kotak centang disertai dengan komentar "**Alamat Blog ini tersedia**".
3. Pilih template di kotak **template**.



Gambar 8.18 Tampilan Judul dan Alamat Blog Anda. Jika Disetujui maka Bisa Lanjut

4. Klik Buat Blog!. Selamat!. Blog Anda sudah jadi. Mudah bukan.
5. Secara *default* (tampilan awal), Blogger selalu mengarahkan pengguna pada halaman *dashbor* (home) di mana pada halaman ini Anda dapat melakukan pengaturan-pengaturan seperti mengganti bahasa, melakukan postingan dan lainnya. Untuk ingin melihat hasil blog Anda. Klik link, Lihat Blog, dimana blog Anda akan tampil;



Gambar 8.19 Tampilan untuk posting artikel (atas) dan judul blog yang dibuat sudah terlihat (bawah).

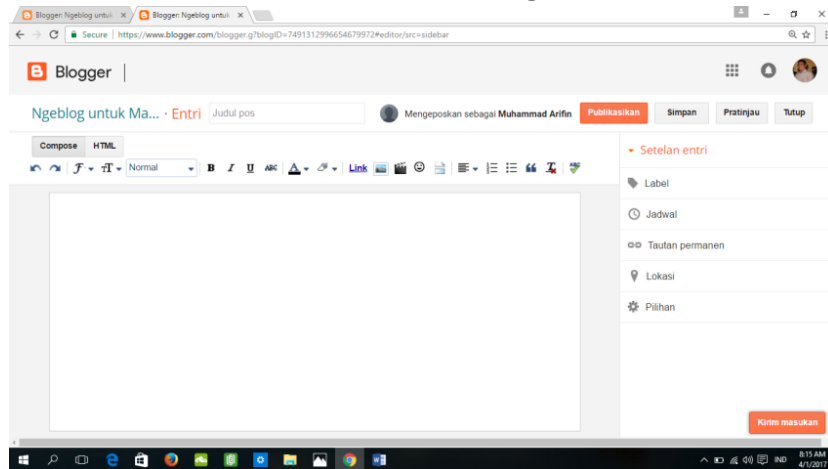
9. Cara membuat postingan

Postingan adalah aktivitas menulis atau membuat artikel yang nantinya akan di-*publish* dan dilihat oleh semua orang yang mengakses halaman *blog* Anda. Postingan juga merupakan suatu kegiatan mengisi *blog* baik dengan teks maupun gambar. Hasil dari kegiatan *posting* dinamakan *post* atau *entry*. Kegiatan ini perlu komitmen, ketekunan dan

keikhlasan karena tidak semua orang mampu menuangkan idenya setiap saat. Dalam melakukan postingan pemilik *blog* tidak dikenakan aturan apapun. Hanya saja tidak pihak-pihak lain atau melanggar norma dan SARA. (Madcoms, 2015:52)

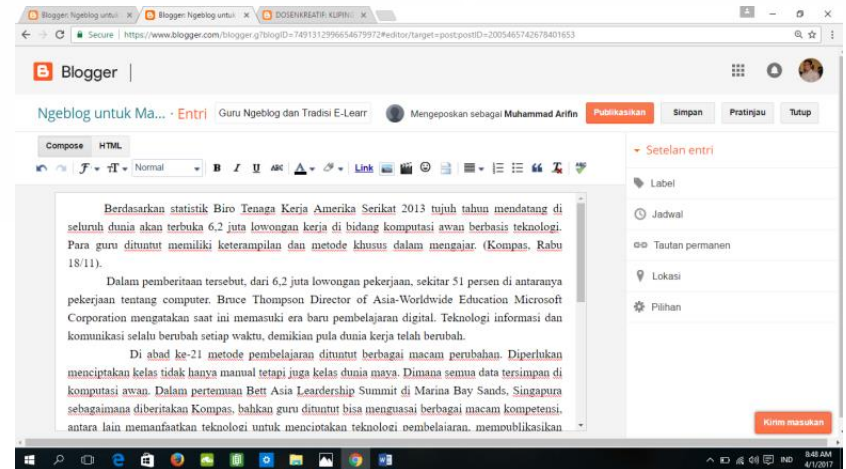
Di sini kita akan langsung masuk cara mem-*posting* terlebih dahulu. Adapun langkah-langkah yakni;

1. Klik **Entri Baru**. Maka muncul gambar di bawah ini;



Gambar 8.20 Lembar Kerja untuk Menulis di Blog

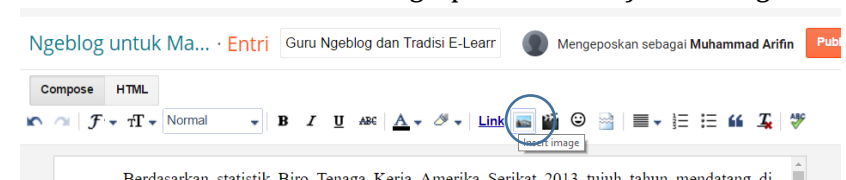
2. Awali kegiatan postingan dengan mengisi judul Pos. Judul tulisan yang Anda buat harus menarik, karena awal sebaiknya judul berisi tentang pentingnya ngeblog dan berinternet.



Gambar 8.21 Tulisan Sudah Diposting di Lembar Kerja Blog

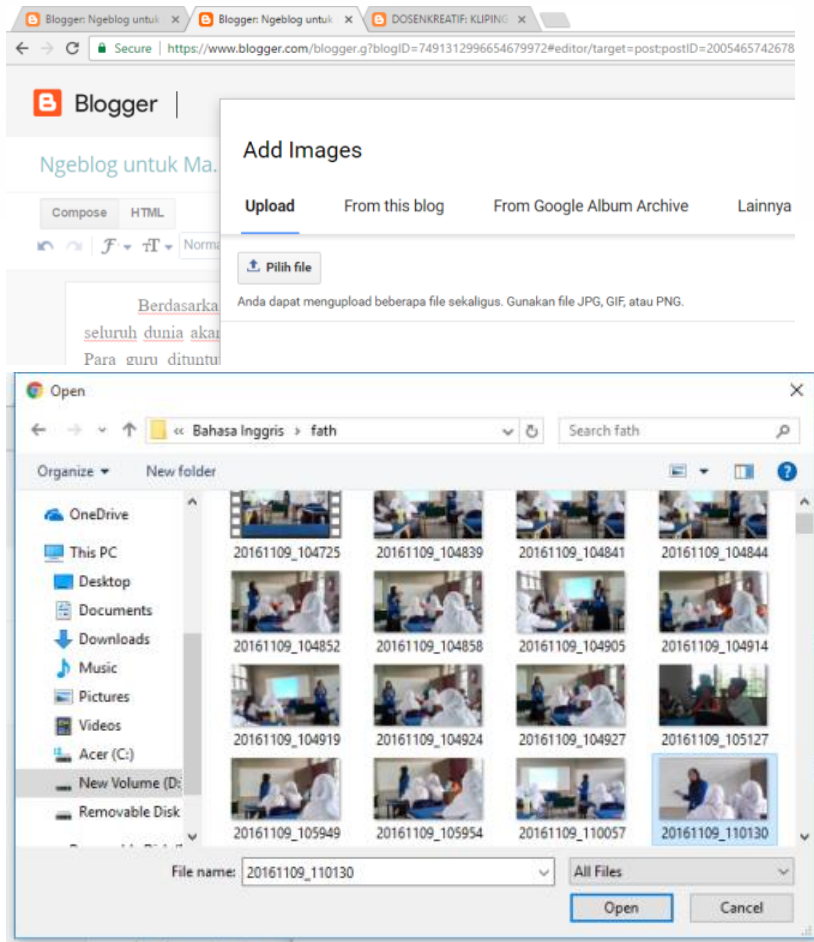
3. Setelah menulis posting untuk memperindah sebaiknya menyisipkan gambar foto atau logo karena mampu menghidupkan posting daripada hanya isi teks saja. Sebaiknya gambar disesuaikan dengan tema. Adapun caranya;

➤ Klik tombol *insert image* pada *toolbar formatting*.



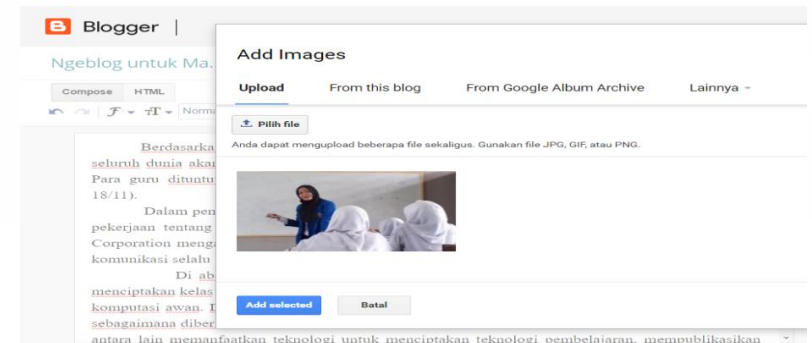
Gambar 8.22 Tampilan image (gambar) yang akan dimasukkan dalam tulisan

➤ Pilih file dengan cara; klik tombol *Pilih File* untuk mengambil gambar dari komputer atau laptop.



Gambar 8.23 Foto yang akan Dimasukkan

- Cari gambar yang akan disisipkan pada jendela *Open* yang tampil di atas
- Klik tombol *Open* dan tunggu sampai proses *upload* selesai.



Gambar 8.24 Foto yang Sudah Dipilih untuk Dimasukkan

- Jika sudah selesai klik *Add Selected* sehingga gambar akan langsung tampak dari postingan. Seperti yang tampak pada gambar di bawah ini;



Gambar 8.25 Foto sudah Diupload di Blog

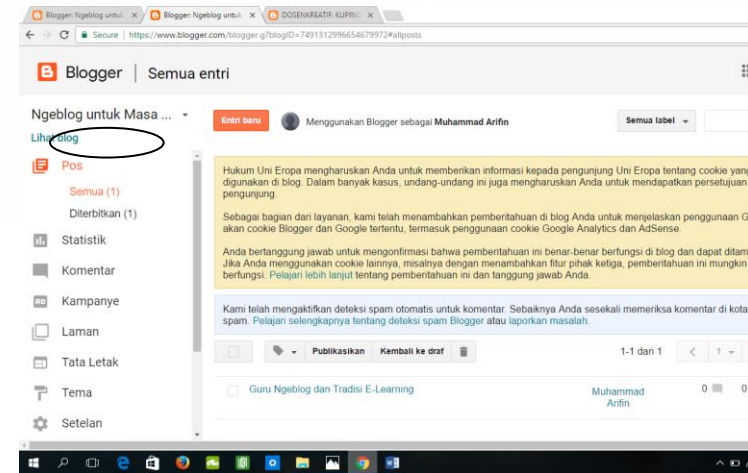
- Atur ukuran gambar dengan memilih ukuran yang telah disediakan *Small, Medium, Large, X-Large, atau Original Size*.

- Tentukan pula posisi gambar dalam *postingan* dengan memilih perataan yang telah disediakan, **Left**, **Center**, atau **Right**.
- Berikut gambar di bawah ini adalah tampilan posting ketika memilih perataan **right (kanan)** dan pilihan gambar **medium**.



Gambar 8.26 Foto yang Sudah Diupload di Tulisan dan Siap Diterbitkan

- Setelah setelan selesai dibuat dan di-format, maka *postingan* siap untuk dipublikasikan ke masyarakat pengguna internet. Gunakan tombol publikasi untuk melakukan kegiatan ini. Sebelum dipublikasikan lebih baik disimpan pada halaman postingan.
- Selanjutnya, setelah disimpan maka Anda bisa publikasikan. Namun sebelum dipublikasikan akan muncul gambar di bawah ini;



Gambar 8.27 Foto yang Sudah Diupload dan untuk Melihat Tulisan Lihat blog untuk Terbaru Ada di Bawah.

- Langkah selanjutnya, klik **Lihat Blog**. Link ini akan mengarahkan Anda untuk menunjukkan ke halaman tampilan publikasi. Alhamdulillah, postingan Anda berhasil.



Gambar 8.28 Foto Yang Sudah Diupload dan untuk Melihat Tulisan Lihat Blog untuk Terbaru Ada di Bawah.

Pindai atau *Scan* kode QR blog pembelajaran dari tahapan di atas.



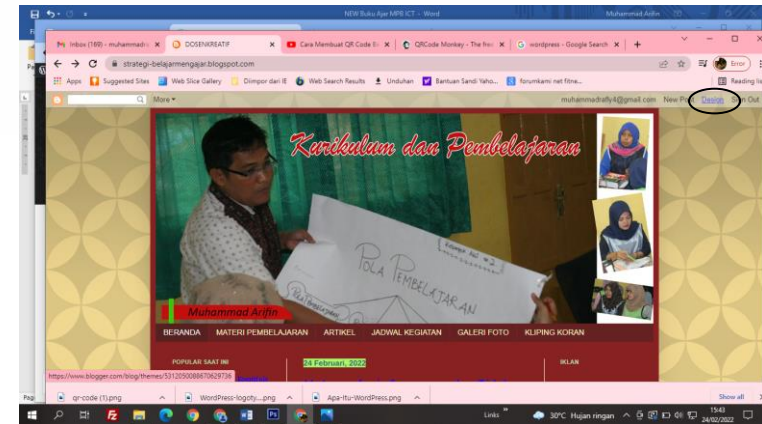
10. Teknik Memperbaiki Tampilan Blog

Setelah memiliki blog, terkadang ada sejumlah pertanyaan agar blog kita menarik. Pertanyaan yang sering muncul, bagaimana memperbaiki postingan yang sudah dilakukan. Sebelumnya dijelaskan, postingan atau istilahnya *Report* bisa saja terjadi atau dilakukan untuk menyempurnakan bagian-bagian yang dianggap masih belum sempurna.

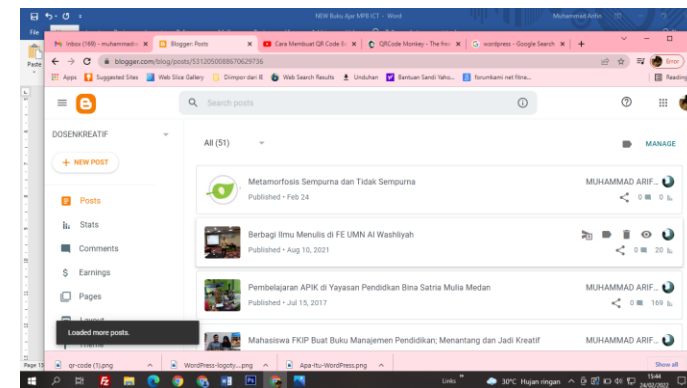
Adapun caranya sebagai berikut:

1. Jika Anda berada pada halaman blog. Maka, Anda bisa langsung meng-klik link *design*.
2. Maka akan muncul halaman pos, di mana semua daftar posting yang telah dibuat akan ditampilkan.
3. Ketika Anda akan memperbaiki, maka bisa pilih salah satu postingan yang akan diperbaiki lalu klik Judul, maka akan muncul tampilan sebagaimana kita memulai mengetik sejak awal. Di situ Anda tinggal

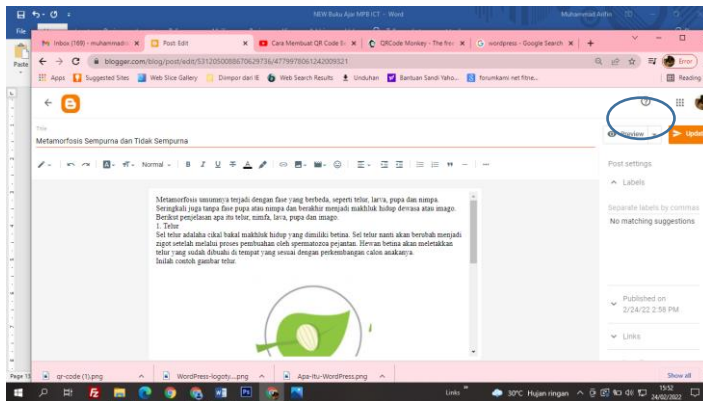
memperbaiki baik mengurangi atau menambahkan. Selanjutnya klik *update*.



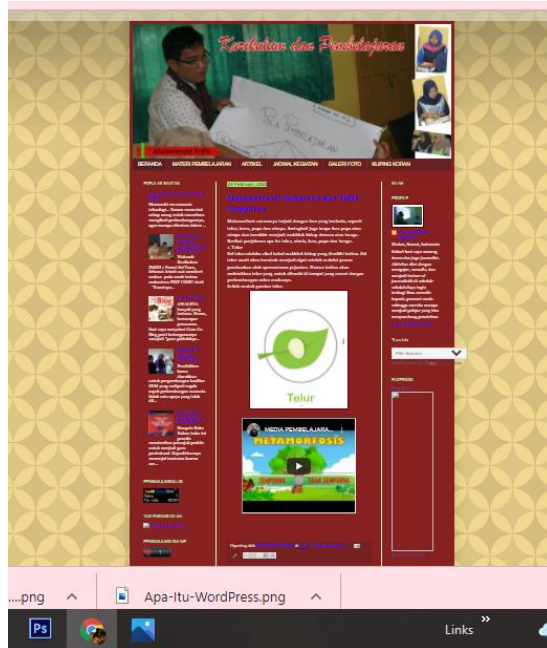
Gambar 8.29 Blog yang Sudah Terbuka



Gambar 8.30 Daftar Postingan



Gambar 8.31 Halaman yang Dipilih dan Siap Diperbaiki



Gambar 8.32 Tampilan Halaman Sudah Ditambah Video Pembelajaran

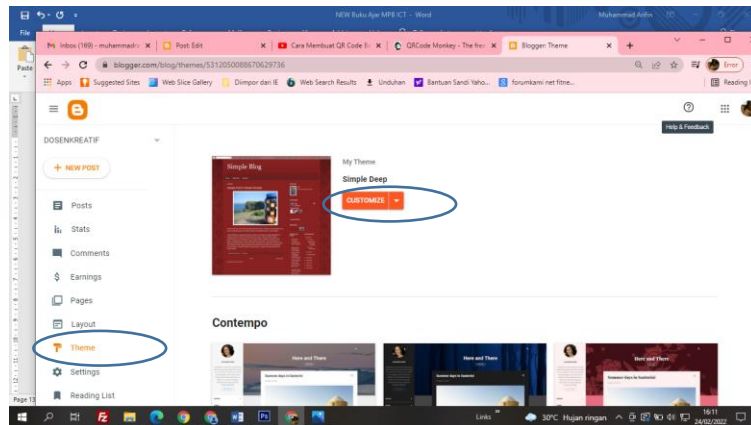
Pindai dan Klik code QR blog pembelajaran di bawah ini



Selain memperbaiki postingan, Anda juga bisa memperbaiki tampilan dan setelan pada *blog*. Ini menjadi keterampilan yang penting dimiliki sebagai seorang calon guru, dengan tampilan *blog* Anda yang rapi dan teratur maka akan menarik perhatian para peserta didik.

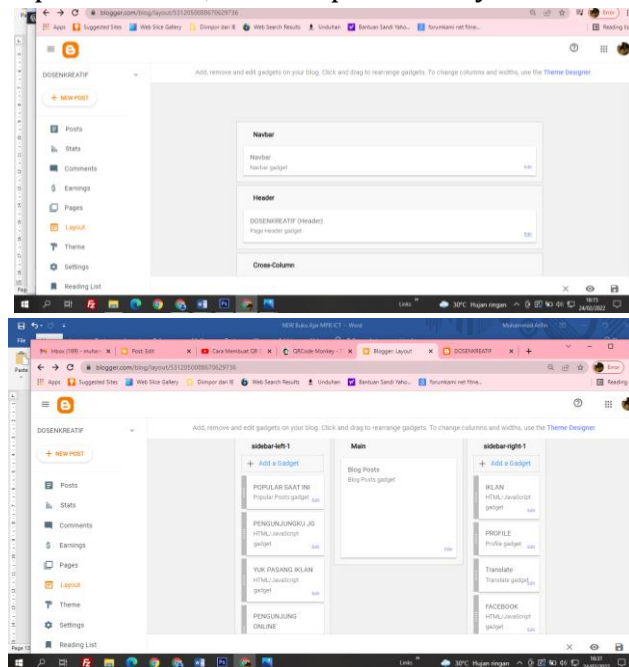
Adapun caranya sebagai berikut:

1. Jika Anda berada pada halaman *blog*. Maka, Anda bisa langsung meng-klik link design dan pilih theme atau tema. Silahkan pilih tema yang diinginkan dan selanjutnya klik **Sesuaikan**.



Gambar 8.33 Theme (tema) yang akan Dipilih

Selanjutnya, Anda bisa mengatur tata letak. Caranya, klik **Layout** atau **Tata Letak**. Setelah itu, Anda dapat edit pada tampilan header, dan tampilan lainnya.



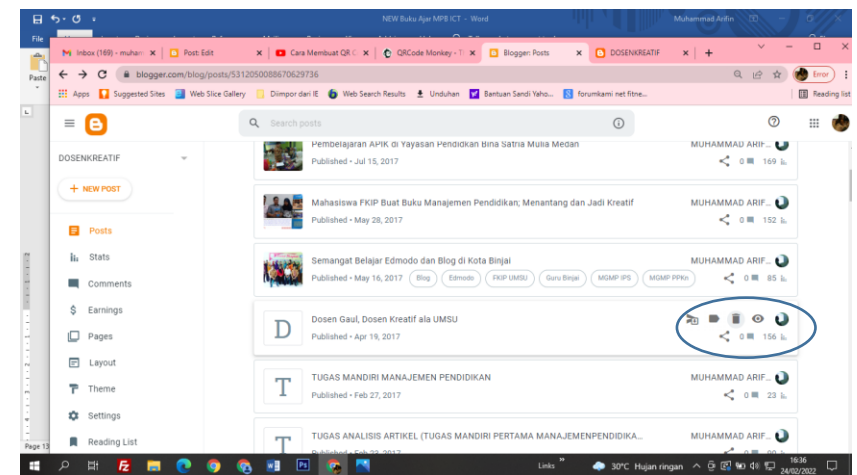
Gambar 8.34 Tampilan Tata Letak

11. Menghapus postingan

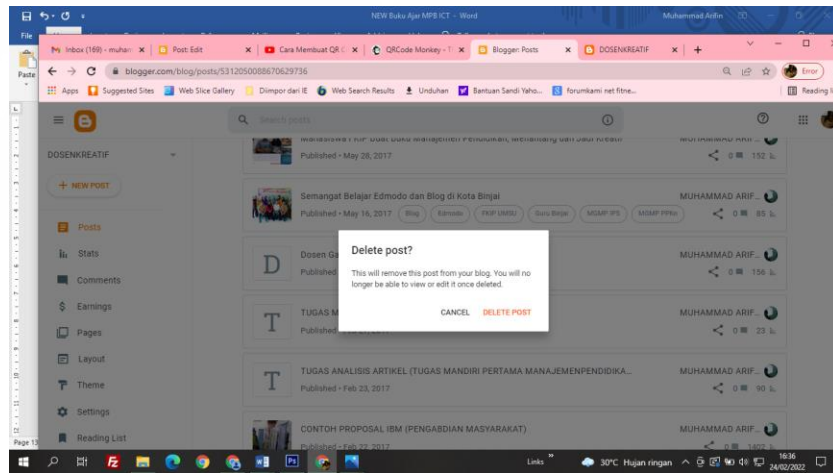
Sering Anda merasa ada yang kurang, atau tidak puas atas hasil tulisan di *blog*. Terkadang juga merasa postingan Anda amat mengganggu karena kesalahan-kesalahan, Anda tidak usah khawatir karena setiap postingan bisa dibenahi atau dihapus.

Adapun langkah-langkahnya sebagai berikut;

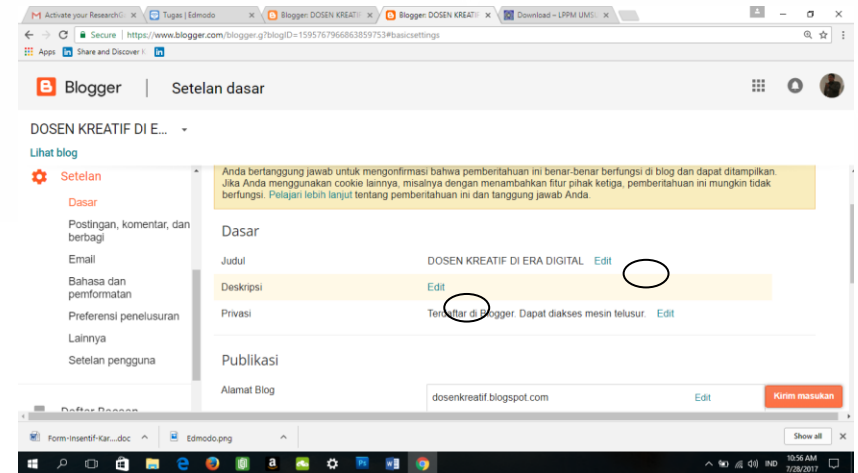
1. Masuk ke daftar postingan (lihat pelajaran saat edit) di atas.
2. Selanjutnya klik link hapus yang terdapat di postingan yang dipilih atau klik tombol hapus entri yang dipilih (lihat yang dilingkari di bawah). Selanjutnya pilih delete post. Maka postingan Anda akan terhapus dari tampilan.



Gambar 8.35 Menghapus Postingan



Gambar 8.36 Konfirmasi Penghapusan

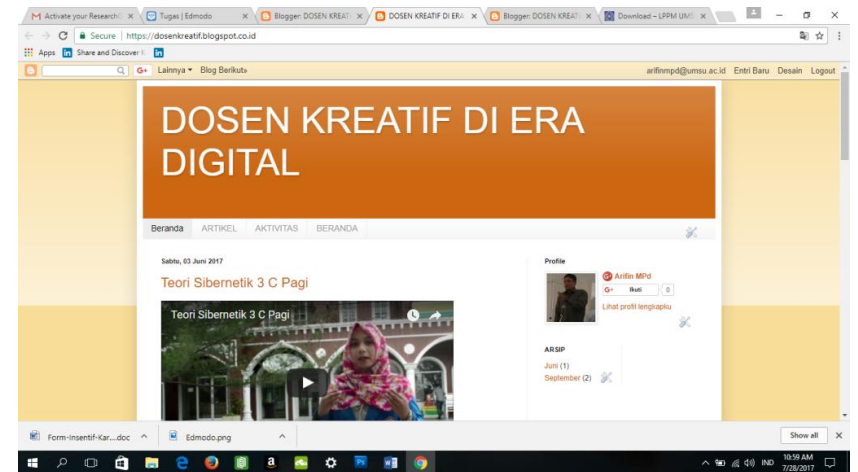


Gambar 8.37 Edit Blog

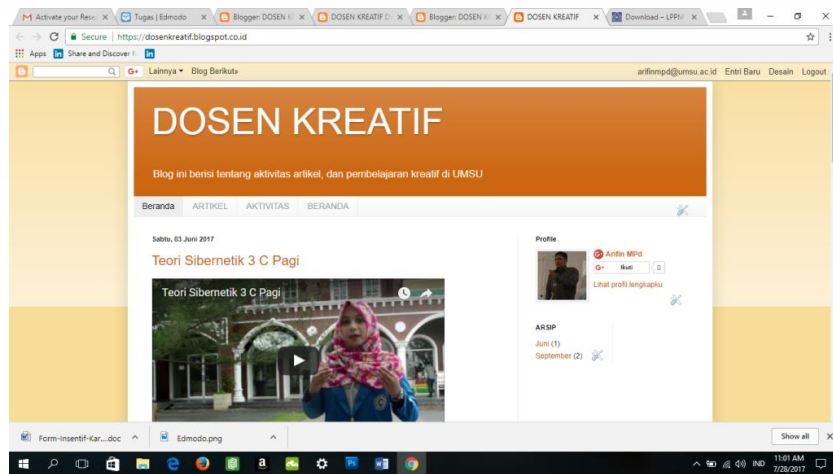
12. Mengganti judul di blog yang dibuat di awal registrasi

Saat Anda membuat blog, biasanya diminta untuk mengisi nama blog yang akan tampil di panel pengaturan atau profil. Terkadang, Anda tidak puas, maka judul *blog* bisa diubah. Adapun langkah sebagai berikut;

1. Masukkan ke dasbor
2. Muncul halaman setelan
3. Selanjutnya klik Setelan. Diawali Setelan Dasar
4. Nanti ada data isian Blog yang bisa diubah-ubah seperti Judul, dan Deskripsi. Klik edit untuk merubahnya.
5. Untuk Deskripsi. Diisi tentang urangaian atau penjelasan singkat blog yang dibuat. Sifatnya opsional, ada yang membiarkan kosong tetapi ada juga yang mengisi sebagai bentuk menguatkan kepada pembaca.



Gambar 8.38 Tampilan Awal



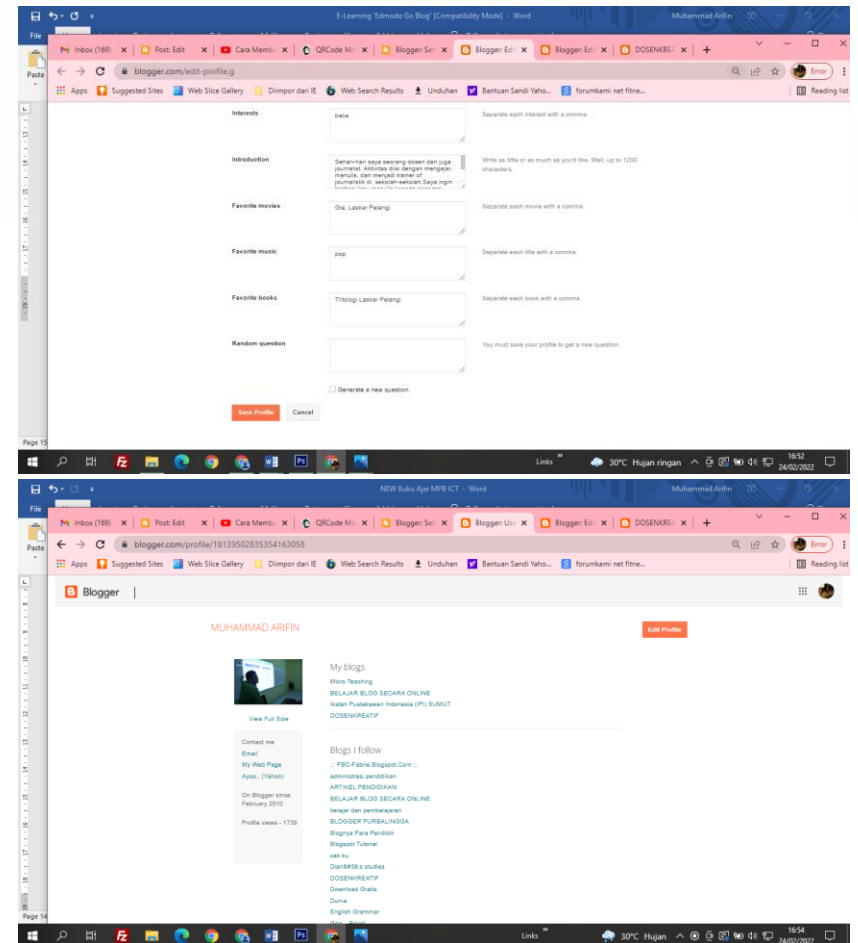
Gambar 8.39 Tampilan yang Sudah Diganti dan Diisi Deskripsi

13. Mengisi profil di Blog

Anda yang sudah memiliki blog. Tapi, belum mengisi profile penulis blog. Padahal, profile blog itu sangat baik karena pembaca *blog* atau warganet bisa mengetahui siapa sebenarnya diri Anda.

Adapun langkah-langkahnya sebagai berikut;

1. Klik Setelan.
2. Di setelan dasar pilih setelah pengguna.
3. Klik profile pengguna. Pilih Blogger dan klik Edit.
4. Nanti akan banyak data yang diisi. Maka selanjutnya Anda isi dengan sebaik-baiknya. Khusus tentang Perkenalkan Diri Anda. Upload foto dan akhiri dengan **Simpan Profil**.
5. Muncul foto, dan data yang sudah diisi. Selanjutnya klik **BLOG SAYA**. Maka akan kembali ke blog lengkap dengan profile.



Gambar 8.40 Tampilan Profile yang Sudah Diisi

14. Teknik Menyematkan *Google Slide* di Blog

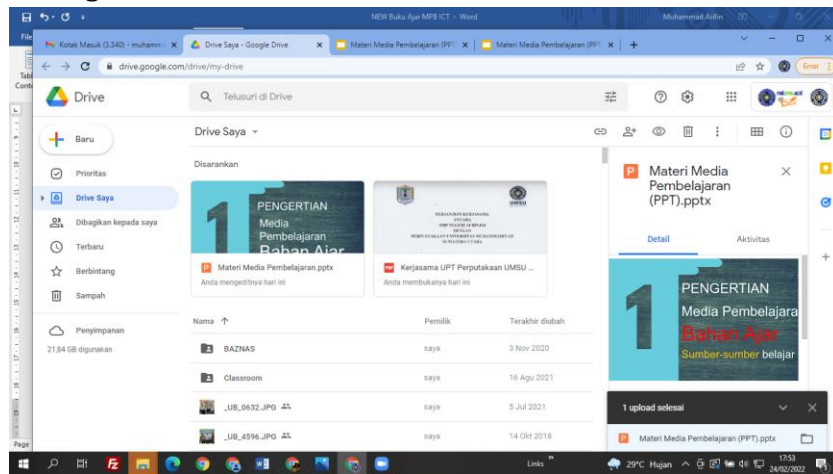
Perlu diketahui, agar tampilan blog kita menarik, maka harus ada kreativitas yang kita lakukan. Saat ini di google tersedia google slide yang dapat dimanfaatkan secara gratisan.

Google slide adalah aplikasi web yang dapat digunakan untuk membuat slide presentasi sebagaimana layaknya aplikasi PowerPoint. Di sini dapat file PowerPoint dapat diubah menjadi google slide sehingga tampilan dapat

dipublikasi di blog dan peserta didik dapat menikmati karena slide berjalan tanpa harus diklik. (Batubara, Media Pembelajaran MI/SD , 2021).

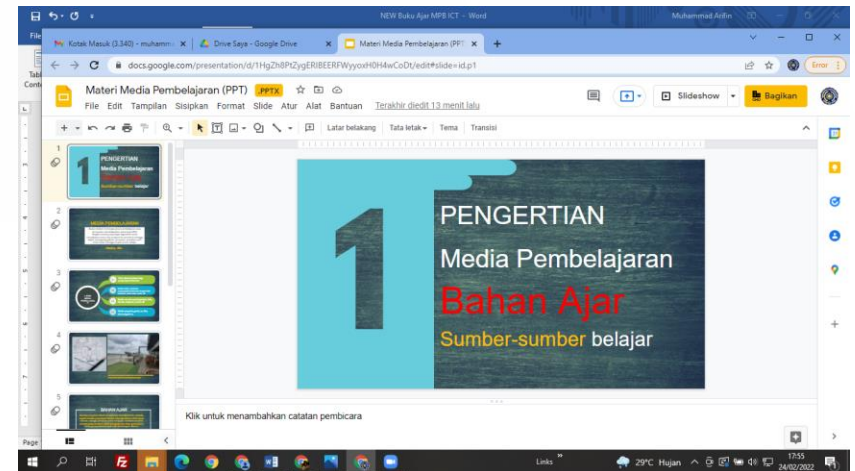
Untuk membuat *google slide* adalah sebagai berikut;

1. Anda harus memiliki file PowerPoint terlebih dahulu.
2. Buka google drive Anda.
3. Upload file di google drive dan setelah selesai seperti gambar di bawah ini.



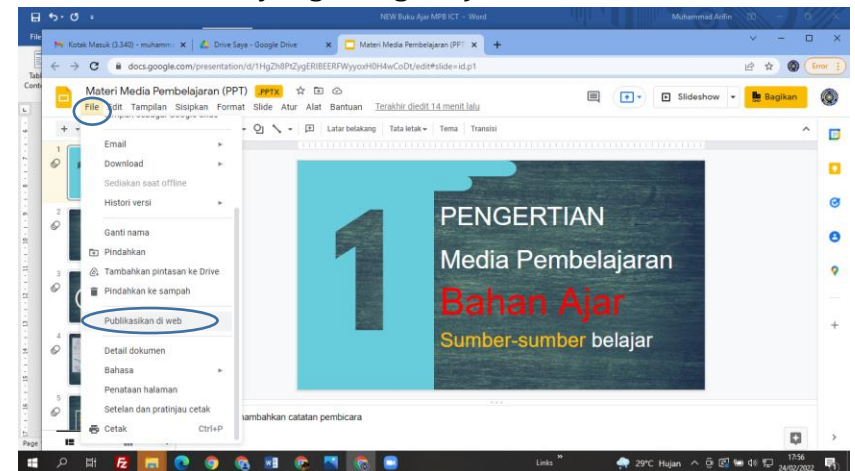
Gambar 8.41 Upload File PowerPoint di Google Drive

4. Klik upload selesai, maka tampilan materi PPT Anda akan tampil di *google drive*. Seperti gambar di bawah ini;

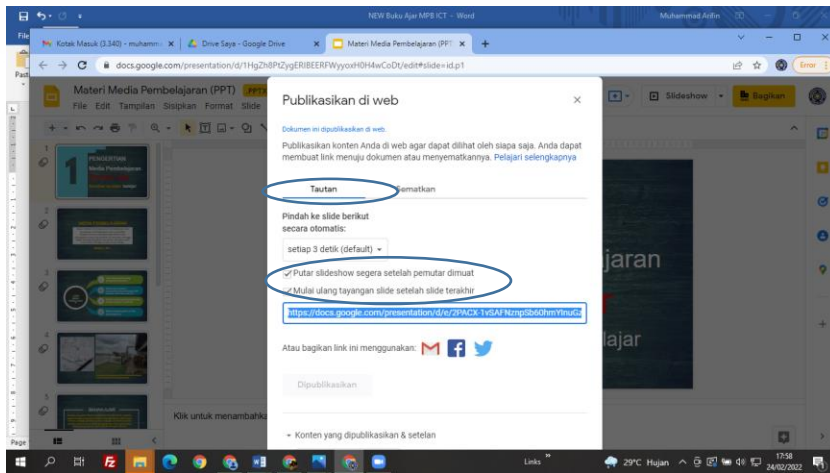


Gambar 8.42 Tampilan Google Drive

6. Selanjutnya, klik *file*, klik *publikasi di web*.
7. Muncul tampilan *publikasi di web*. Anda klik *Tautan*, ceklis, putar *slideshow* setelah *pemuat dimuat* dan *mulai ulang tayangan slide* setelah *slide terakhir*. (lihat gambar diawha dan yang dilingkari).

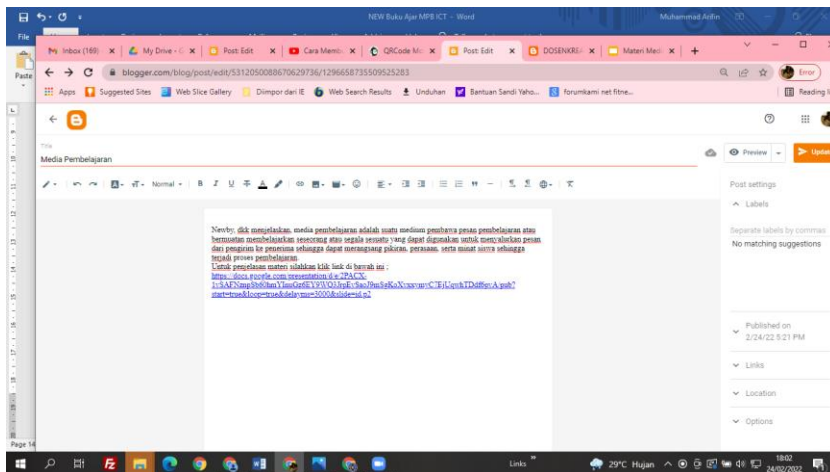


Gambar 8.43 Pilihan Publikasi di Web

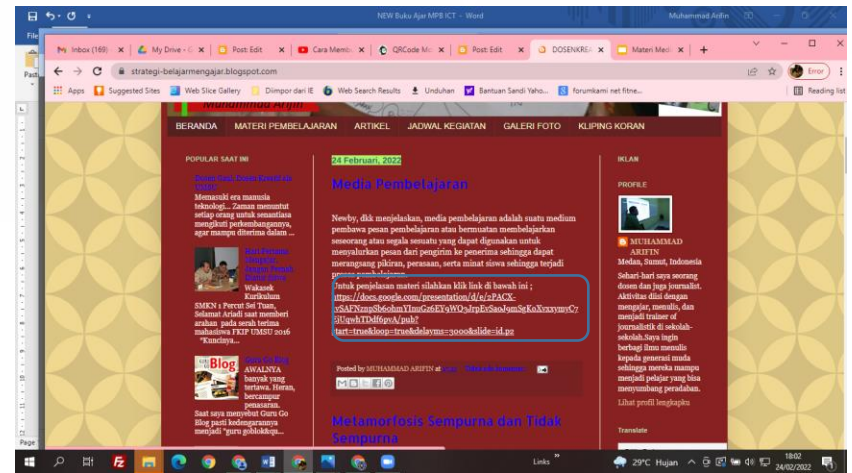


Gambar 8.44 Pilihan Tautan

8. Tekan Ctrl+C untuk menyalin. Lalu, *salin* dan *paste* kode HTML pada postingan Anda di blog yang sudah disiapkan. Klik update atau terbitkan. Lihat kode yang dilingkari. Itu adalah PowerPoint kita yang sudah bisa dilihat peserta didik.



Gambar 8.45 Google Slide Sudah Diupload di Draft Blog



Gambar 8.46 Google Slide sudah Diupload di Blog

Silahkan cek tutorial pembuatan *google slide* dan memasang di blog di bawah ini.



C. Rangkuman

Blog singkatan dari “Web Log” yang merupakan bentuk aplikasi web. Di mana saja *web* adalah halaman internet atau situs, sedangkan *log* adalah semacam jurnal, laporan atau diari. Jadi bisa disimpulkan bahwa pengertian dari *weblog* atau *blog* adalah *website* atau halaman internet yang memuat tentang laporan. Isi dari *blog* inilah yang nantinya akan membedakan dengan sebuah site atau *website*.

Media pembelajaran berbasis web adalah media pembelajaran yang dapat diakses melalui jaringan internet. Media pembelajaran berbasis Web adalah salah satu cara efektif dalam menyampaikan materi pembelajarannya kepada peserta didik dalam suatu sistem jaringan.

Dalam buku ini akan dijelaskan layanan penyedia *blog*. Meskipun banyak layanan jasa penyedia *blogging* di internet. Tetapi, dalam buku ini hanya akan membahas dua yakni **WordPress** dan **Blogger**.

Ada beberapa hal yang penting dan harus diperhatikan membangun *blog* yang disuaikan oleh siswa; Kemauan, Kerja Keras, Kerja Cerdas, Kerja Iklas, Kerja Tuntas, Koneksi, Komitmen, Konsisten, Kreativitas, Kontekstual, Kredibel, dan Kolaborasi.

D. Evaluasi

Buatlah *blog* dengan *blogger* atau *wordpress*. Adapun yang harus di dalam *blog* sebagai berikut;

1. Judul *blog* harus sesuai dengan nama mahasiswa
2. Harus ada profile pembuat *blog*
3. Harus ada isi artikel atau tulisan tentang Media Pembelajaran Berbasis ICT yang cocok untuk Anak SD.
4. Harus memasukkan *Google Slide* yang dimiliki mahasiswa.
5. Link *blog* harus dishare ke group Wa kelas untuk dilihat teman sekelas.
6. Tugas dikumpul pada pertemuan XIV dan pastikan sudah mendapat nilai dari WA pribadi mahasiswa dari dosen.

BAB IX

Media Pembelajaran Berbasis *E-Learning*

A. Tujuan Pembelajaran

Setelah mempelajari materi ini mahasiswa mampu memahami, menjelaskan pengertian dan manfaat aplikasi web berbasis *e-learning* dengan baik, mahasiswa dapat membuat dan mengoperasikan aplikasi *google classroom* dan *edmodo* serta mempraktikkan dengan membuat kelas rekayasa.

B. Materi Pembelajaran

1. Defenisi dan Manfaat Aplikasi Web *E-Learning*

Aplikasi *web e-learning* atau disebut dengan sistem manajemen pembelajaran (*elearning management system*) adalah aplikasi *web* yang dapat digunakan untuk mengelola kegiatan pembelajaran, seperti membagikan materi pelajaran, berdiskusi, mengumpulkan tugas, membuat kuis, dan merekam nilai dan aktivitas siswa. Dibandingkan dengan media pembelajaran daring lainnya, sistem *e-learning* memiliki peralatan yang lebih lengkap untuk mengelola kegiatan melalui halaman situs *web*. (Batubara, 2021: 188).

Defenisi di atas sesuai dengan diskusi di mana pada abad ke-21 metode pembelajaran dituntut berbagai macam perubahan. Diperlukan menciptakan kelas tidak hanya manual tetapi juga kelas dunia maya. Di mana semua data tersimpan di komputasi awan. Dalam pertemuan *Bett Asia Leardership Summit* di Marina Bay Sands, Singapura

sebagaimana diberitakan Kompas, bahkan guru dituntut bisa menguasai berbagai macam kompetensi, antara lain memanfaatkan teknologi untuk menciptakan teknologi pembelajaran, mempublikasikan pekerjaan rumah *online* bagi murid, serta membuat video. Guru ditantang untuk beradaptasi dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. (Muhammad Arifin R. E., 2017).

Sistem pembelajaran elektronik atau e-pembelajaran atau disingkat *e-learning* adalah cara baru dalam proses mengajar. Elearning merupakan dasar dan konsekuensi logis perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Dengan *e-learning*, peserta didik tidak perlu duduk manis di kelas untuk menyimak setiap ucapan guru secara langsung. E-learning juga dapat mempersingkat target waktu pembelajaran, dan tentu saja menghemat biaya yang harus dikeluarkan oleh sebuah program studi atau program pendidikan. (Darmawan, 2014) dalam (Muhammad Arifin R. E., 2017).

Menurut Siahaan dalam Deni Darmawan (2014), ada tiga fungsi *e-learning* dalam kegiatan pembelajaran dalam kelas (*class room instruction*), yakni, suplemen (tambahan) yang sifatnya pilihan (opsional), pelengkap (komplemen) atau pengganti (substitusi)

A. Suplemen (Tambahan)

E-learning berfungsi sebagai suplemen (tambahan) yakni peserta didik mempunyai kebebasan memilih, apakah akan memanfaatkan materi *e-learning* atau tidak. Dalam hal ini, tidak ada kewajiban/keharusan bagi peserta didik untuk mengakses semakin lebih mudah memahami materi pelajaran yang disajikan pendidik di kelas. materi *e-learning*. Sekalipun sifatnya opsional, peserta didik yang memanfaatkan

kannya tentu akan memiliki tambahan pengetahuan atau wawasan.

B. Komplemen (Pelengkap)

E-Learning berfungsi sebagai komplemen (pelengkap) yaitu, materinya diprogramkan untuk melengkapi materi pembelajaran yang diterima peserta didik di dalam kelas. Di sini berarti materi *e-learning* diprogramkan untuk menjadi materi *reinforcement* (penguatan), atau remedial bagi peserta didik di dalam mengikuti kegiatan pembelajaran tradisional.

Materi *e-learning* dikatakan sebagai *enrichment* (pengayaan), apabila kepada peserta didik yang dapat dengan cepat menguasai/memahami materi pelajaran yang disampaikan secara tatap muka (*fast learners*) diberikan kesempatan untuk mengakses materi *e-learning* yang memang secara khusus dikembalikan untuk mereka.

Dikatakan sebagai program remedial, apabila kepada peserta didik yang mengalami kesulitan memahami materi pelajaran yang disajikan pendidik secara tatap muka di kelas peserta didik yang memahami materi dengan lambat (*slow learners*) diberikan kesempatan untuk memanfaatkan materi *e-learning* yang memang secara khusus untuk mereka.

C. Substitusi (pengganti)

Beberapa perguruan tinggi di negara maju memberikan beberapa alternatif model kegiatan pembelajaran/ perkuliahan kepada para peserta didiknya. Tujuannya agar peserta didik dapat secara fleksibel mengelola kegiatan perkuliahannya sesuai dengan waktu dan aktivitas sehari-hari peserta didik.

Siemens dalam buku 'Pengembangan *E-Learning* Teori dan Praktis" karya Deni Darmawan menyebutkan, salah satu

kategori elearning yaitu blended learning yang menyediakan peluang terbaik untuk transisi pembelajaran dari kelas menuju e-learning. Blended learning melibat kelas (*face to face*) dan pembelajaran secara *online* sebagai proses pembelajarannya. Model ini cukup efektif untuk menambah efisiensi pembelajaran di kelas dan melakukan diskusi atau menambah/mencari informasi di luar kelas.

2. Pembelajaran Berbasis Edmodo

Media pembelajaran yang bisa digunakan untuk PJJ yang cocok untuk generasi millennial adalah Edmodo. Apa itu Edmodo? Edmodo adalah *platform* pembelajaran yang aman bagi guru, siswa dan sekolah berbasis media sosial. Edmodo menyediakan cara yang aman dan mudah bagi pembelajaran di kelas terhubung dan berkolaborasi dengan orangtua. Setiap tugas dan pekerjaan diberikan guru bisa dilihat orangtua sehingga orangtua mendapat progress perkembangan belajar anaknya. (Arifin M., 2017)

Edmodo berbasis di San Meteo, California dan didirikan pada 2008 di Chicago, Illinois oleh Nic Borg, Jeff O'Hara, Crystal Hutter. Edmodo juga membantu pengajar membangun sebuah kelas virtual/dunia maya berdasarkan pembagian kelas nyata di sekolah, di mana dalam kelas tersebut terdapat penugasan, quiz, dan pemberian nilai pada setiap pembelajaran.

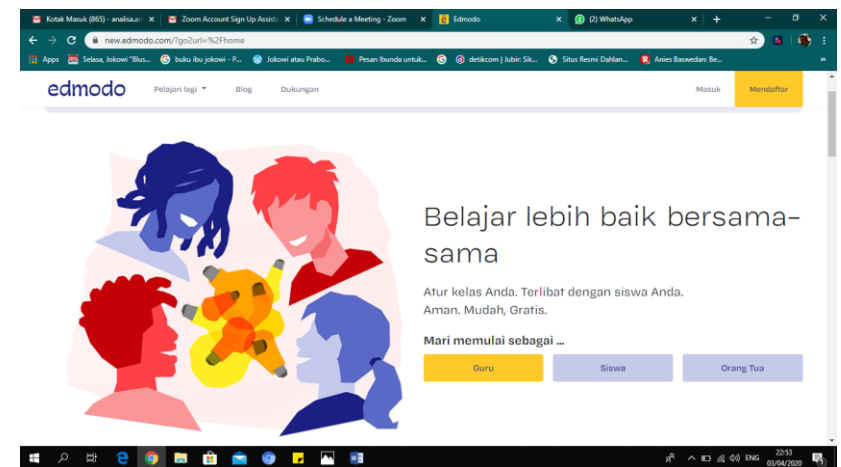
Di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) UMSU, Edmodo sudah digunakan sejak tahun 2012, hingga saat ini. Bahkan, sejumlah dosen juga menjadikan Edmodo untuk penelitian, dan pengabdian kepada masyarakat.

Berdasarkan penelitian (Lilyana Lukman, 2017) bahwa kualitas layanan Edmodo baik sehingga cenderung orang berminat menggunakannya. Diprediksi bawah semakin tinggi

kualitas yang diberikan akan berpengaruh terhadap makin tinggi minat pengguna memakai aplikasi Edmodo ini.

Bagaimana menggunakan Edmodo berikut tahapannya;

Pertama, pendidik harus memahami ada empat pilihan fitur di Edmodo. 1. Fitur untuk guru, 2. Fitur untuk pelajar/murid, 3. Fitur untuk orangtua. 4. Ada juga untuk *School and district*.



Gambar 9.1 Tampilan Edmodo Terbaru

1) Edmodo untuk Guru

Sesuai dengan laman halaman depan Edmodo bagi pendidik tinggal masuk saja klik guru. Sedangkan siswa tinggal mengklik siswa, sedangkan orangtua juga sama.

Ada tiga keuntungan yang bisa dimanfaatkan guru yakni, memuat kelas pembelajaran campuran. Bergabung dengan komunitas pembelajaran global dan menemukan dan berbagi sumber daya berharga. Guru bisa menggabungkan pembelajaran conventional dengan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) atau *e-learning*. Di mana pandemic virus Covid-19 ini

belajar *online* menggunakan Edmodo sangat tepat sekali dan belajar tetap berjalan dengan baik.

2) Edmodo Untuk Siswa

Tentunya untuk bisa melaksanakan pembelajaran guru harus mendaftar di Edmodo. Selanjutnya membuat instruksi dan arahan kepada peserta didik secara dimana nantinya siswa bisa mengerjakan tugas memanfaatkan program Edmodo.

Peserta didik yang akan bergabung harus memiliki *code group* sebagai syarat. *Code group* tersebut diberikan oleh guru atau dosen mereka. Dengan *code group* ini peserta didik dengan mudah bisa bergabung ke kelas mereka. *Code group* nantinya dipergunakan untuk bergabung group/kelas lain ketika banyak guru yang mengajar memanfaatkan program Edmodo. Sehingga semua mata pelajaran atau mata kuliah bisa diakses peserta bisa bergabung di kelas atau kelompok mata pelajaran/mata kuliah tertentu.

3) Edmodo Untuk Orangtua/Wali Murid

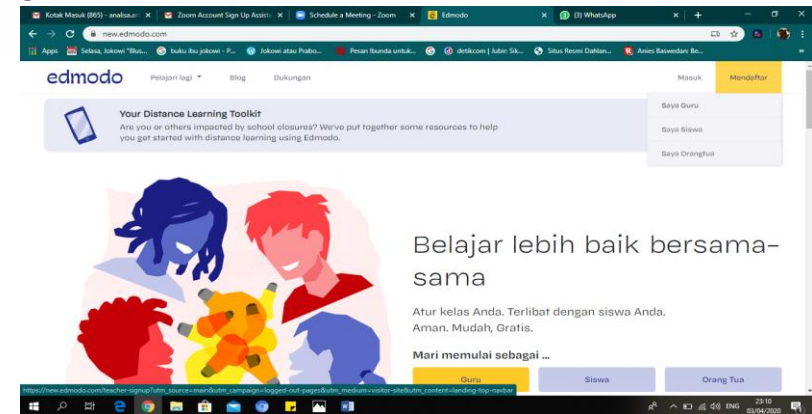
Sedangkan untuk orangtua/wali murid, keberadaan Edmodo bisa dimanfaatkan untuk mengetahui perkembangan anak-anaknya selama di sekolah.

Selama ini, sekolah dinilai memiliki kesulitan untuk membangun komunikasi antara orangtua/wali murid dalam waktu yang cepat. Walaupun ada membutuhkan server, atau masih dalam sistem konvensional melalui buku pegangan atau panduan.

Melalui Program Edmodo sekolah bisa menginformasi kepada orangtua/wali murid dengan cepat bagaimana perkembangan anak didiknya seperti aktivitas belajar, tugas, nilai dan lain-lainnya. Atau bahkan orangtua siswa bisa mendapat informasi ketika peserta didik tidak masuk kelas.

4) Cara membuat Edmodo Guru

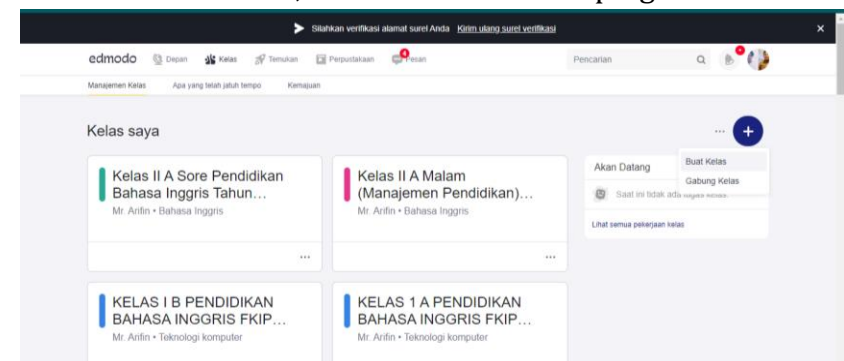
Adapun cara membuat Edmodo guru tentunya guru harus membuka laman; <https://new.edmodo.com/>. Selanjutnya, guru harus mendaftar terlebih dahulu;



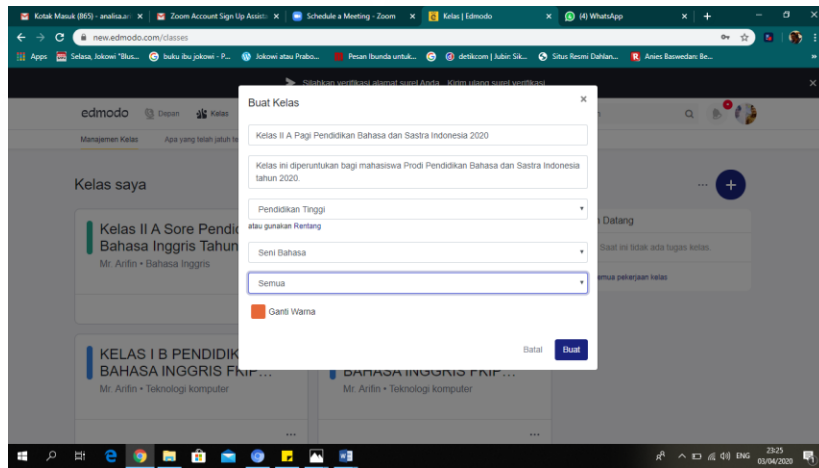
Gambar 9.2 Mendaftar sebagai Guru, Murid dan Orangtua

Pendaftaran bisa menggunakan alamat surel. Isilah dengan data lengkap. Selanjutnya saat masuk kembali gunakan surel dan *password* yang digunakan saat pendaftaran.

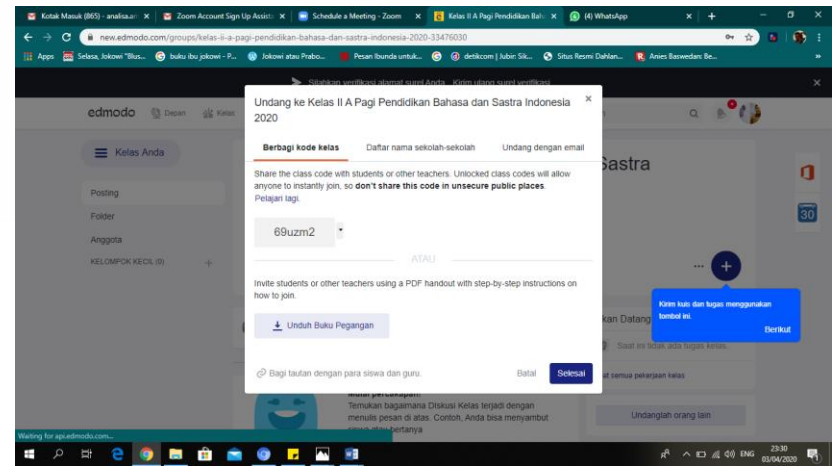
Setelah selesai mendaftar, kemudian guru harus membuat kelas. Klik, tanda tambah di samping kanan.



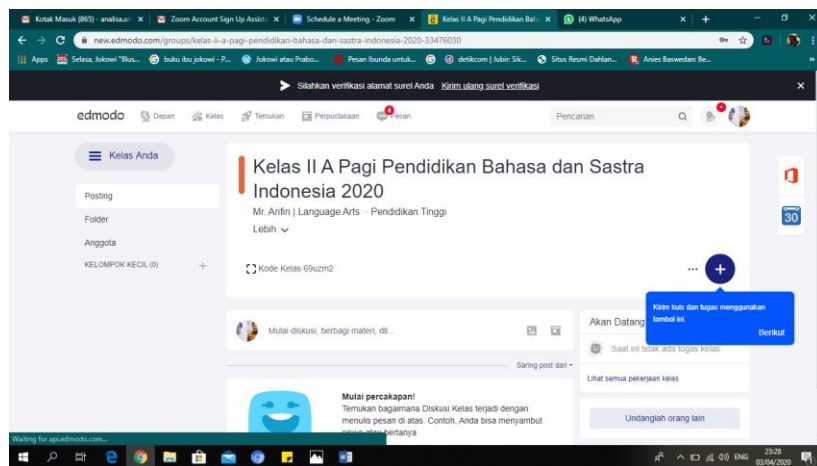
Gambar 9.3 Tampilan Awal ketika Ingin Membuat Kelas



Gambar 9.4 Data Kelas yang Diisi



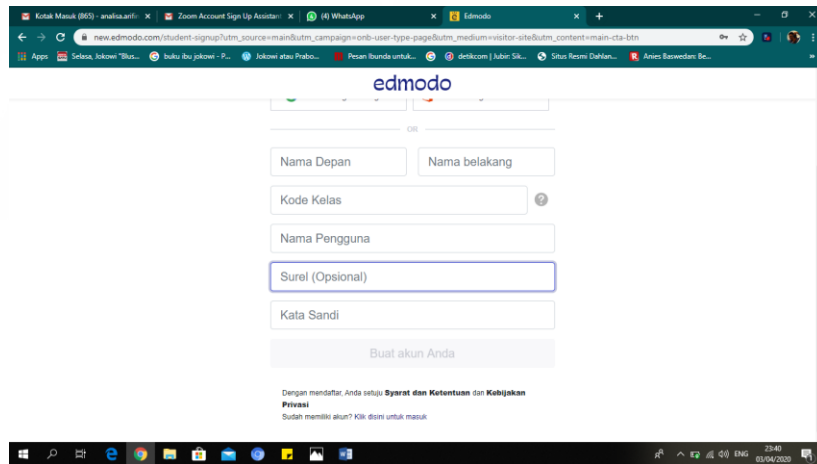
Gambar 9.6 Kode Kelas 69uzm2 yang Harus Dibagikan ke Siswa



Gambar 9.5 Tampilan Kelas yang Sudah Dibuat

Setelah membuat kelas, pendidik tinggal mengirim tugas ke siswa dan melakukan pendataan. Jangan lupa pendidik harus mengundang siswa untuk bergabung di kelas yang sudah dibentuk dengan membagikan kode kelas seperti di bawah ini;

- 5) **Cara membuat Edmodo Siswa**
 Setelah selesai membuat Edmodo guru, selanjutnya kita akan membuat Edmodo siswa. Adapun siswa harus memiliki;
1. Email yang aktif
 2. Password
 3. Kode group/kelas dari guru.
- Siswa kemudian masuk ke Edmodo dengan mengklik di url; <https://new.edmodo.com>. Di sini pilih siswa.



Gambar 9.7 Gambar Pendaftaran Siswa di Edmodo

Perlu diingat, untuk nama pengguna, surel dan kata sandi harus dicatat agar tidak lupa. Siswa atau mahasiswa nanti akan mendapat tugas dari guru maupun dosen. Tugas bisa berbentuk essay, bisa juga berbentuk **Quiz multiple choice**. Maka, siswa harus mengklik **take quiz, start quiz** dan jika selesai klik **Submit Quiz**.

3. Pembelajaran Berbasis Google Classroom

Ada yang menarik lagi untuk dibahas, dari media pembelajaran berbasis teknologi ternyata media yang baru dan kini banyak dimanfaatkan oleh kalangan pendidik pada masa pandemi Virus Covid-19 adalah *google classroom*.

Google classroom ternyata dapat diperoleh dengan gratis, tetapi pengguna terlebih dahulu harus mendaftarkan diri pada *Google Application for Education*. Ada sejumlah manfaat tentunya bisa diperoleh di antaranya;

Classroom di google itu adalah fitur produktivitas yang mencakup email, dokumen dan penyimpanan. Sebagai fitur yang dirancang bersama dengan pendidik, maka keberadaan

Google Classroom sangat membantu karena bisa menghemat waktu, menjaga agar kelas tetap teratur, dan meningkatkan komunikasi dua arah antara pendidik dan peserta didik.

Proses pengaturannya cukup cepat dan nyaman. Di sini pengguna khususnya guru bisa mengakses dengan mudah dan selanjutnya mendistribusikan tugas-tugas kepada peserta didiknya. Pendidik tentunya harus membagikan kode kelas ataupun mendaftarkan siswa. Wah, cukup bermanfaat!

Melalui *google classroom* diperoleh kemudahan lain, seperti siswa tidak perlu lagi mendownload, guru di sini bisa memberi peringkat dan umpan balik atas aktivitas pembelajaran.

A. Membuat *Google Classroom*

Google classroom adalah salah satu tempat yang aman untuk membagikan sumber belajar digital kepada siswa sehingga ia dapat membaca kapanpun dan di manapun ketika dia membutuhkan. Selain itu, tugas berupa file digital juga mudah dikumpulkan melalui *google classroom*.

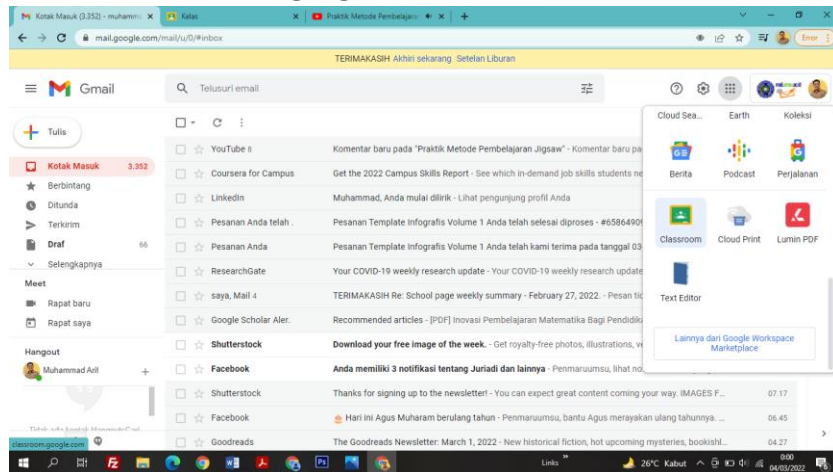
Tahapan pertama yang dilakukan, pendidik harus membuat *Google Classroom*.



Gambar 9.8 Tampilan Kelas *Google Classroom*

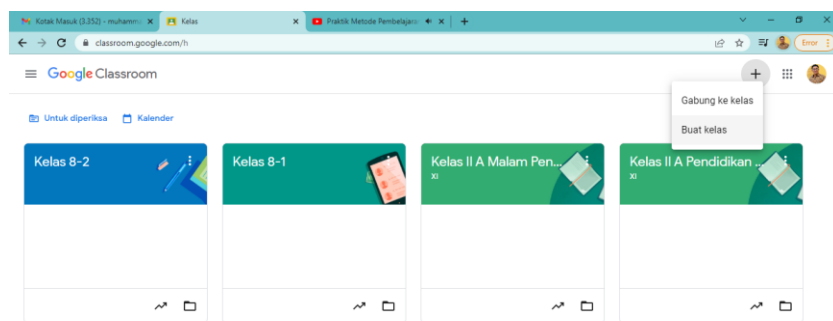
Adapun cara membuat kelas di *google classroom* sebagai berikut;

1. Buka situs *google*
2. Klik aplikasi *google* sebelah kanan atas dan pilih *google classroom* sebagai gambar di bawah ini.



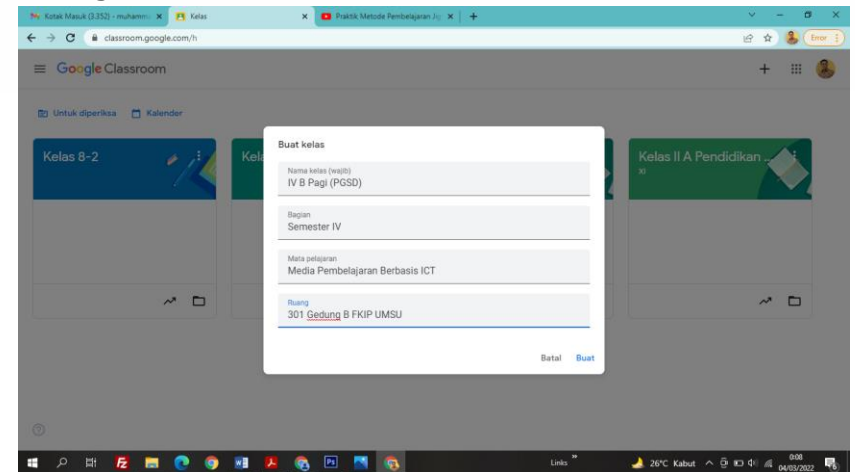
Gambar 9.9 Pemilihan *Google Classroom* di *Google*

3. Selanjutnya akan terbuka kota dialog *google classroom*. Maka klik tanda (+) klik buat kelas. Seperti gambar di bawah ini.

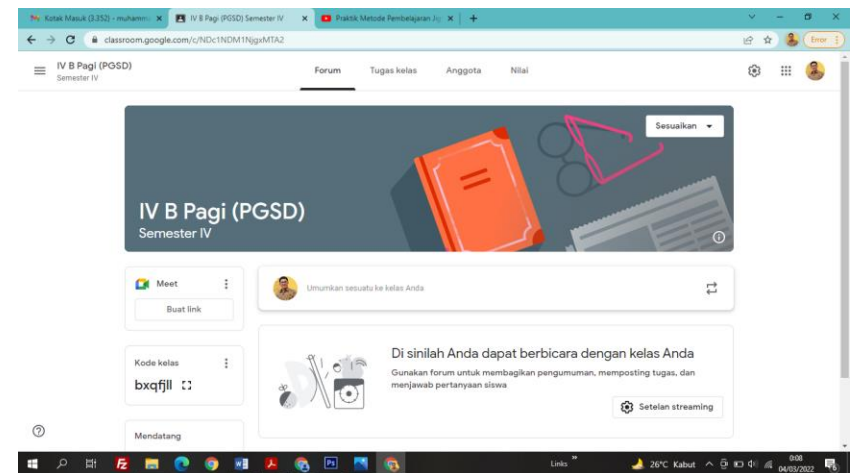


Gambar 9.10 Membuat Kelas

4. Selanjutnya akan terbuka kelas dan Anda diminta mengisi sesuai dengan data yang dibutuhkan. Lihat gambar di bawah ini.

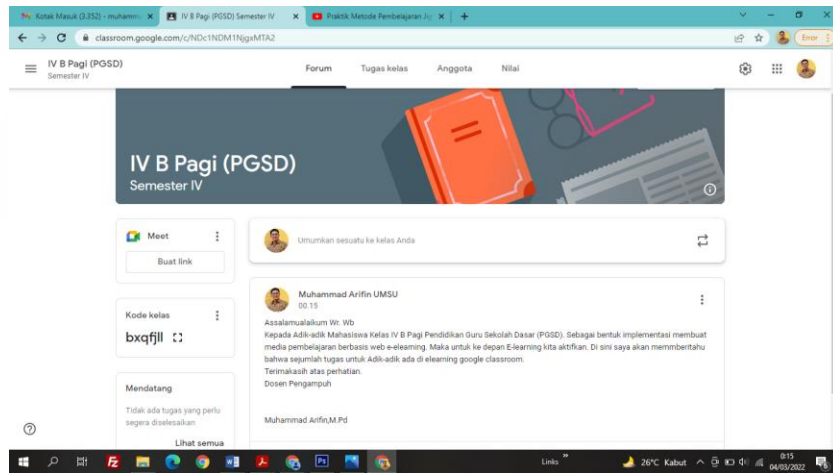


Gambar 9.11 Data Kelas yang Diisi



Gambar 9.12 Kelas Sudah Terbuat

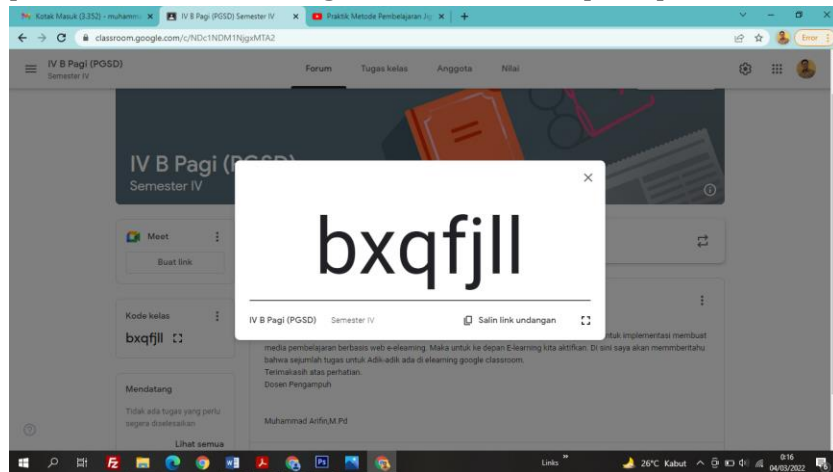
5. Selanjutnya Anda sebagai guru atau dosen membuat pengumuman untuk nantinya dibagikan ke kelas.



Gambar 9.13 Pengumuman yang Sudah Dibuat

B. Membagi Kelas Kode

Setelah pendidik memiliki *Google Classroom*, maka pendidik harus membagikan kode kelas kepada peserta didik.



Gambar 9.14 Kode Kelas yang Dibagikan kepada Siswa/mahasiswa

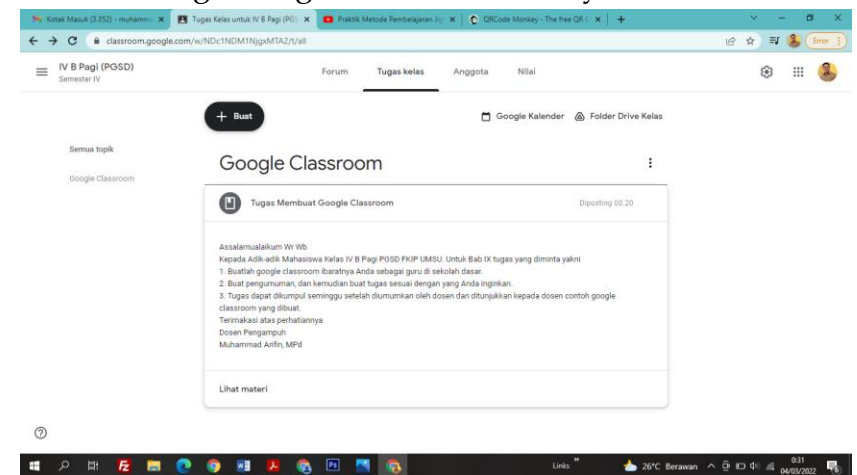
Dari kode kelas inilah yang menjadi 'kunci' peserta didik nantinya masuk dalam pembelajaran *online* yang

pendidik asuh. Tahapan lain yakni pendidik harus membuat pengantar, bisa juga melampirkan modul dan lainnya.

Bahkan melalui *Google Classroom* pendidik juga bisa membuat evaluasi berupa essay, dan juga multiple choice. Jadi, belajar online melalui *Google Classroom* juga akan asyik.

C. Membuat tugas

Setelah membuat pengumuman Anda selanjutnya bisa membuat tugas. Tugas ini memiliki banyak variasi.



Gambar 9.15 Tugas yang Sudah Dibuat dan Siap Dibagikan

C. Rangkuman

Aplikasi *web e-learning* adalah aplikasi *web* yang dapat digunakan untuk mengelola kegiatan pembelajaran, seperti membagikan materi pelajaran, berdiskusi, mengumpulkan tugas, membuat kuis, dan merekam nilai dan aktivitas siswa. Dibandingkan dengan media pembelajaran daring lainnya, sistem *e-learning* memiliki peralatan yang lebih lengkap untuk mengelola kegiatan melalui halaman situs web.

Dalam pertemuan Bett Asia Leadership Summit di Marina Bay Sands, Singapura sebagaimana diberitakan Kompas, bahkan guru dituntut bisa menguasai berbagai macam kompetensi, antara lain memanfaatkan teknologi untuk menciptakan teknologi pembelajaran, mempublikasikan pekerjaan rumah *online* bagi murid, serta membuat video. Guru ditantang untuk beradaptasi dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi.

E-learning yang bisa digunakan adalah Edmodo yakni *platform* pembelajaran yang aman bagi guru, siswa dan sekolah berbasis media sosial. Edmodo menyediakan cara yang aman dan mudah bagi pembelajaran di kelas terhubung dan berkolaborasi dengan orangtua. Setiap tugas dan pekerjaan diberikan guru bisa dilihat orangtua sehingga orangtua mendapat progress perkembangan belajar anaknya

Selain edmodo, ada juga *Google Classroom* di google itu adalah fitur produktivitas yang mencakup email, dokumen dan penyimpanan. Sebagai fitur yang dirancang bersama dengan pendidik, maka keberadaan *Google Classroom* sangat membantu karena bisa menghemat waktu, menjaga agar kelas tetap teratur, dan meningkatkan komunikasi dua arah antara pendidik dan peserta didik.

D. Evaluasi

Buatlah *e-learning* berbasis Google Classroom, buat dua kelas.

1. Kelas dari PLP Jati Diri 1. Di dalam kelas ada nama-nama teman PPL. Nanti dalam kelas minimal ada 5 orang yang berperan sebagai peserta didik.
2. Kelas dari murid SD di PLP I Jati Diri. Ada tugas yang diberikan kepada siswa. (Tidak wajib ada aktivitas)
Link *google class room* di kirim ke group WA, dikumpulkan pada pertemuan 13 Juni 2022.

BAB X

Media Pembelajaran Berbasis *Canva*

A. Tujuan Pembelajaran

Setelah mempelajari materi ini mahasiswa mampu memahami dan menjelaskan pengertian dan manfaat aplikasi Canva, mahasiswa dapat menginstall Canva dan mengoperasikannya, mahasiswa dapat membuat media pembelajaran ICT berbasis Canva.

B. Materi Pembelajaran

1. Defenisi Canva

Canva adalah website dan aplikasi yang paling populer saat ini khususnya di bidang desain grafis dan *brand building*. Canva merupakan sebuah perusahaan rintisan yang berbasis di Australia dan banyak membantu masyarakat untuk mendapatkan desain bagus serta menarik tanpa membutuhkan banyak usaha. Canva merupakan jalan keluar terbaik bagi yang ingin membuat desain untuk keperluan *social media, branding, printing, dan personal use* tetapi tidak bisa mengoperasikan Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, maupun CorelDraw. (Enterprise, 2021: 2).

Dari defenisi di atas dapat disimpulkan, Canva adalah sebuah aplikasi yang memadukan tiga aplikasi sekaligus yakni Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, dan Coreldraw. Aplikasi ini memberikan banyak manfaat kepada pengguna karena sangat membantu dalam bidang desain tanpa harus mengeluarkan banyak usaha. Sebagai aplikasi di bidang

desain grafis, Canva mampu menjawab kebutuhan personal diri seseorang khususnya sosial media, branding, printing.

Kehadiran Canva ternyata bisa dimanfaatkan oleh guru, dosen, atau pemateri untuk menyajikan presentasi lebih menarik, dan khususnya untuk guru untuk menginformasikan tentang pelajarannya kepada peserta didik agar peserta didik menyukainya.

Pada buku ini, penyajian tidak dimulai dari cara menginstal, atau mengunduh Canva. Tetapi lebih kepada bagaimana membuat desain saja. Maka, setelah membuat akun baru, menginstall Canva, maka langkah selanjutnya Anda bisa memulai mendesain.

Ada dua cara mendesain Canva.

1. Memilih template Instagram Post

Cara pertama ini bisa memanfaatkan template yang sudah disediakan Canva. Pengguna tinggal mendesain yang diinginkan, pada pilihan pertama ini sudah tersedia, ada warna, elemen (gambar dan ilustrasi), teks, font dan lainnya.

2. Membuat desain dari nol

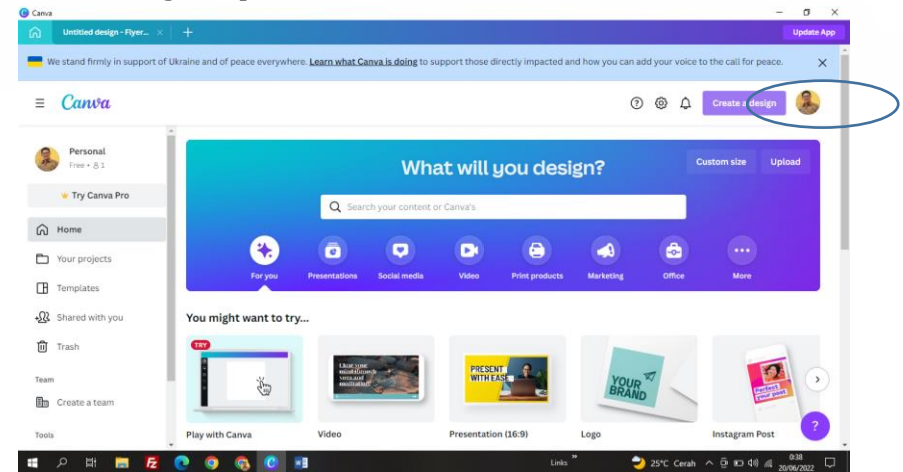
Cara kedua ini pengguna memulai mendesain Canva dari nol. Dimulai dari mengatur pilihan costum yang diinginkan.

Tapi pada buku ini, kita menggunakan dua pilihan template Instagram Post dan Presentation.

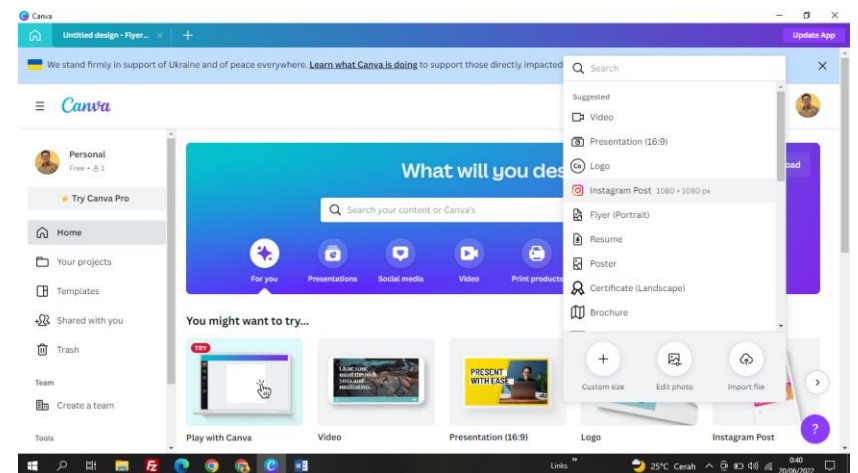
Memilih template

Untuk memulai cara yang pertama, dengan memilih template yang sudah disiapkan Canva. Seperti Instagram Post, maka cara membuat desain dari sebuah template cukup sederhana. Adapun langkah-langkah yang bisa dilaksanakan sebagai berikut ;

1. Setelah *log in*, pilih **Create a Design** sebelah kanan maka akan ada pilihan seperti video, presentation, logo, instagram post, dan lain-lain.



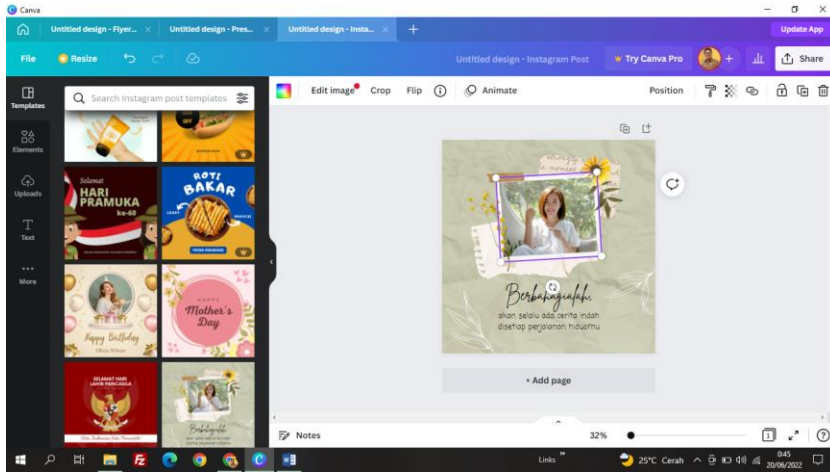
Gambar 10.1 Pilihan Log In dan Create Design untuk Membuat Design



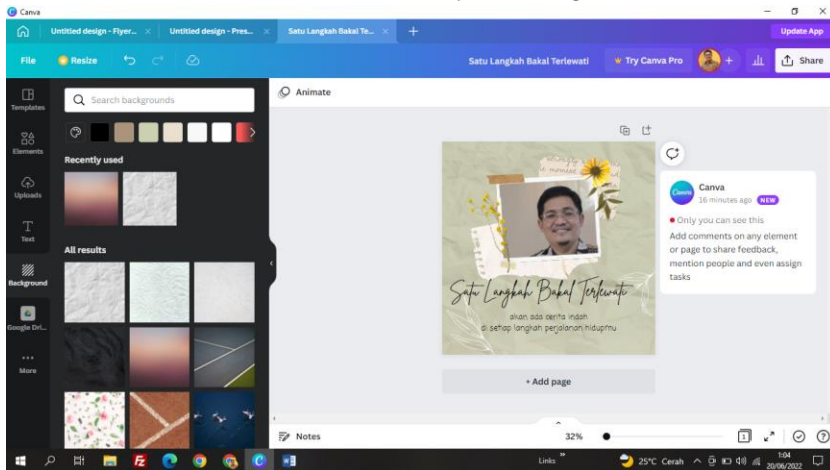
Gambar 10.2 Pilihan Design untuk Instagram Post

2. Memilih salah satu template yang akan digunakan. Di sini. Misalnya, membuat kata-kata bijak dalam design.

Tidak perlu waktu lama, dalam hitungan menit sudah siap.

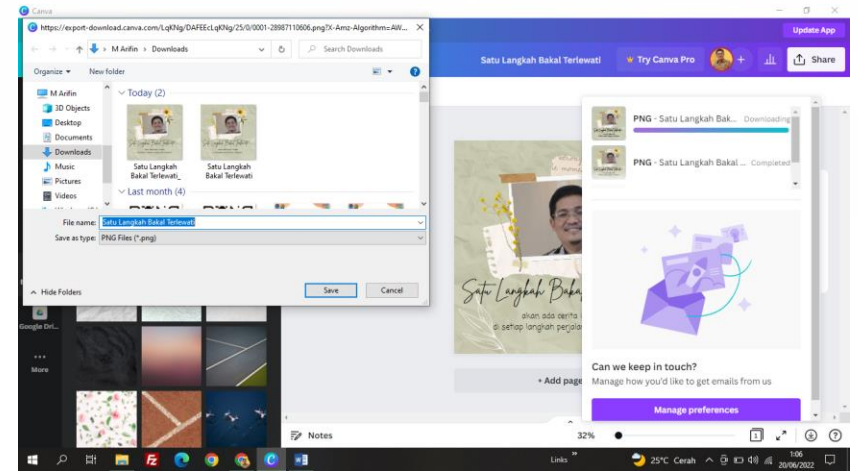


Gambar 10.3 Pilihan Template Instagram Post



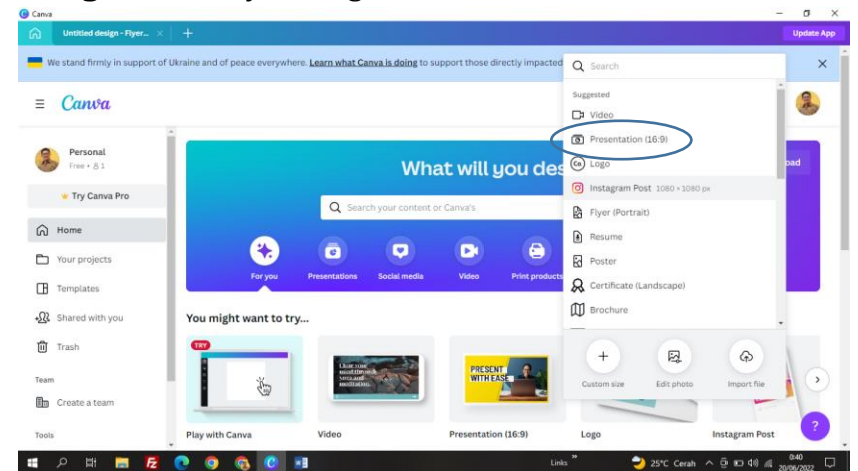
Gambar 10.4 Mengganti Foto pada Template Instagram Post

3. Jika sudah siap Anda bisa klik Share di sudut kanan atas, pilih Download, maka nanti akan muncul gambar di bawah ini. Lalu klik save di mana disimpan.



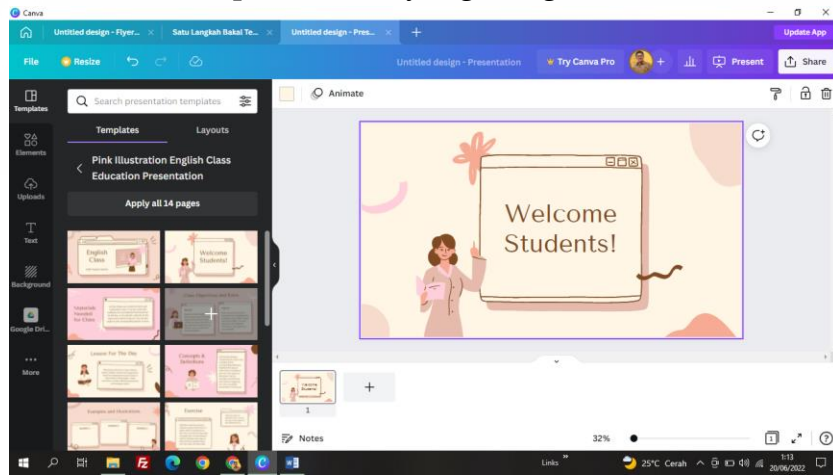
Gambar 10.5 Cara Menyimpan Hasil Desain Post Instagram

4. *Design* yang sudah tersimpan bisa diupload di Instagram masing-masing. Selesai!
Mendesain Materi Presentasi. Langkah untuk membuat materi presentase bisa dilakukan dengan mengklik **Create a Design**. Pilihannya sebagai berikut ;



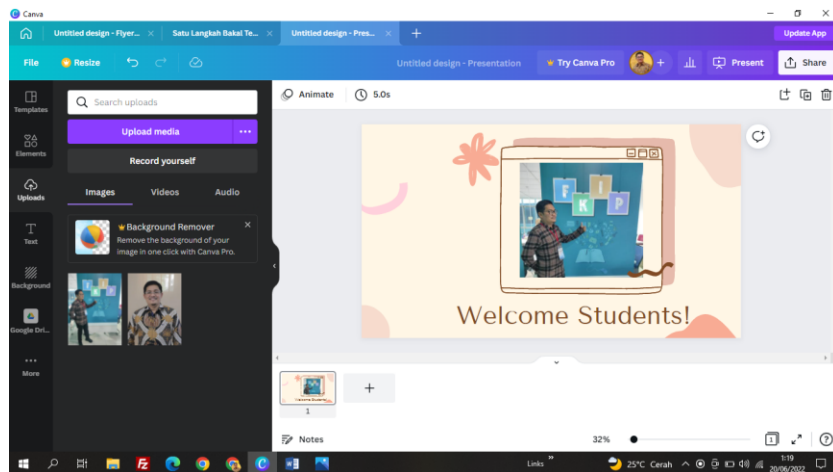
Gambar 10.6 Cara Men-design Presentation

1. Pilih template sesuai yang diinginkan.



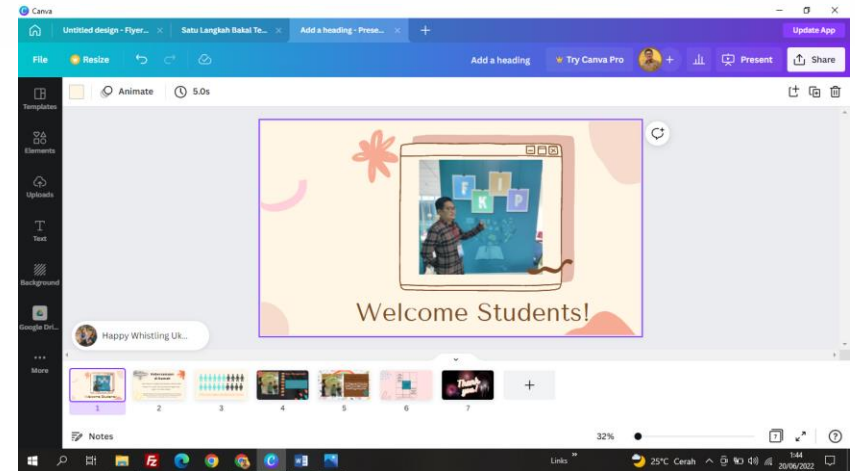
Gambar 10.7 Tampilan Awal Slide Presentation di Canva

2. Setelah memilih template selanjutnya kita bisa mendesain sesuai dengan keinginan tanpa harus memanfaatkan template yang disediakan Canva.



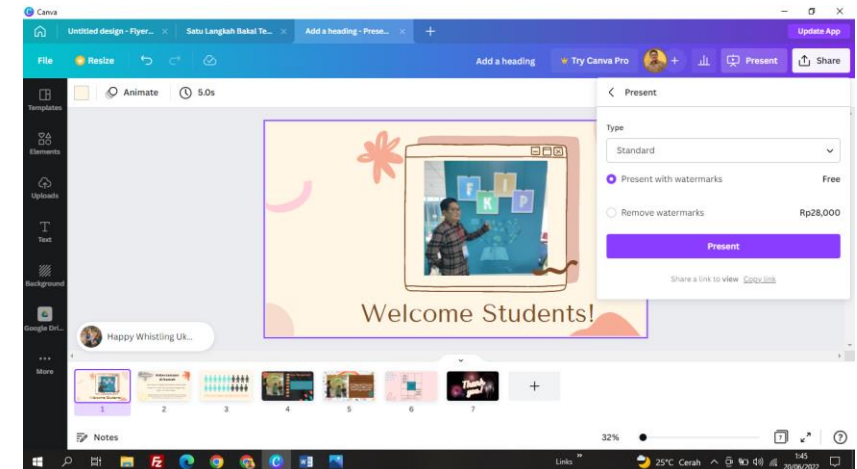
Gambar 10.8 Tampilan Slide Presentation di Canva Setelah Diganti Foto

3. Setelah selesai mendesain cover depan untuk presentasi Anda tinggal melanjutkan desain tinggal klik *Add Page* atau tambah halaman. Lakukan desain minimal 7 slide. Lihat gambar di bawah ini.



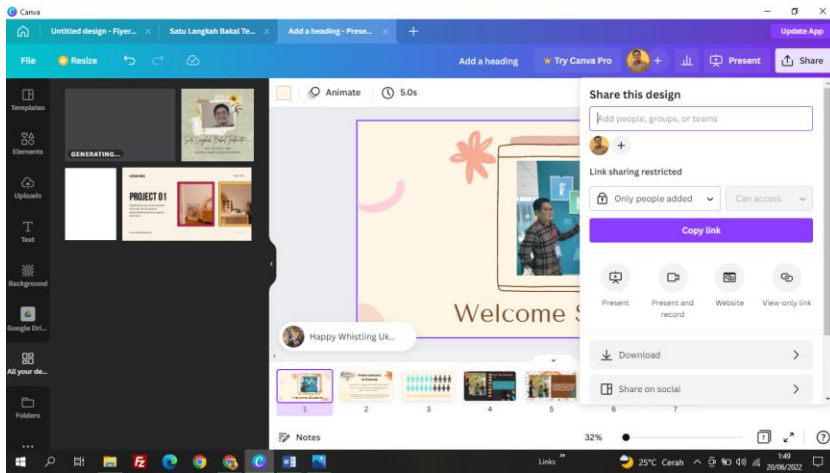
Gambar 10.9 Tampilan Desain Cover dan Slide Presentation yang Telah Dibuat

4. Klik *presentation* pilih yang *present with watermark*.



Gambar 10.10 Tampilan Penyimpanan Presentasi di Canva

4. Anda bisa kirim hasil membuat *canva present, present and record, website, view only link.*



Gambar 10.11 Penyimpanan Presentasi di Canva dengan Banyak Pilihan

C. Rangkuman

Aplikasi Canva menjawab tantangan bagi mereka yang buta akan desain grafis. Memadukan tiga aplikasi sekaligus membuat seseorang yang tak memahami desain grafis menjadi terbantu dan dimudahkan. Canva bisa membuat kita mampu membrandingkan diri sendiri maupun lembaga, karena desain-desain pilihan kekinian, seperti Intagram Post dan Presentation. Bagi guru, Canva bisa menjadi pilihan alternatif desain media pembelajaran berbasis ICT.

D. Evaluasi

1. Buat desain kata-kata bijak dari Canva, isinya foto Anda dan kata-kata bijak.
2. Buatlah desain Presentation menggunakan Canva sebanyak 7 slide.
Tugas Intagram Post dikirim dengan mengadd intagram dosen, sedangkan PPT dikirim melalui channel youtube pribadi dan dikirim linknya.

BAB XI

Media Pembelajaran Berbasis YouTube

A. Tujuan Pembelajaran

Setelah mempelajari materi ini mahasiswa mampu memahami dan menjelaskan pengertian dan manfaat aplikasi YouTube, mahasiswa dapat membuat *channel* YouTube, melakukan penyuntingan, cara upload video, mengenal monetisasi, dan membuat Thumbnail video YouTube serta membuat media pembelajaran berbasis YouTube.

B. Materi Pembelajaran

1. Sekilas tentang Youtube

YouTube merupakan media sosial yang sangat diminati generasi muda milenial saat ini. Bahkan penggunaan sangat digemari oleh masyarakat. *Youtube* menurut Hopkin, Jim (2006) dalam (Kevin David B Mangole, 2017) merupakan *website* sharing video yang dirancang 3 (tiga) alumni staf di *PayPal*, Februari 2005. Situs website ini memberi kesempatan *costumer* meng-*upload*, menyaksikan/menonton dan *sharing* video.

Perusahaan berada di San Bruno, California, pada prakteknya memanfaatkan keunggulan *Adobe Flash Video* dan HTML5 guna menunjukkan ragam konten video kreasi *user*, seperti film, televisi, dan pertunjukkan musik. Terdapat *content creator* amatir yang berpartisipasi *sharing* berbagai video, ada juga video edukasi dan orisinal.

YouTube memiliki lima jenis aplikasi dan fungsinya (Goenawan, 2018) yaitu 1). YouTube ini memiliki aplikasi

dasar yakni mengelola *subscribe* channel, menonton video, berkomentar, membuat *playlist*, menonton *live streaming*, dan berinteraksi, 2). YouTube Kids, aplikasi yang ditujukan untuk anak-anak, fitur diawasi orangtua, *channel blocking* dan kebanyakan videonya berisi tentang edukasi, 3). *YoutubeMusic*, aplikasi ini didedikasikan untuk *streaming* musik, semua berkaitan dengan musik, berdasarkan *genre*, *playlist*, dan rekomendasi, 4). YouTube Creato Studio, aplikasi ini dirancang untuk membantu *Creator Youtube* mengelola *channel* mereka, dan 5). YouTube TV, aplikasi ini tidak kalah menarik tetapi harus membayar sekitar Rp 60.000 untuk mendapatkan berbagai macam *channel* dan saluran TV kabel.

YouTube dinilai sebagai media sosial yang paling digemari sehingga memberi *opportunity* dari dunia edukasi karena pelaku dunia edukasi dituntut inovatif, kreatif membuat media-media pembelajaran ter-*update*, memberi *interesting* bagi peserta didik dalam hal ini mahasiswa di mana *Youtube* digunakan sebagai media ajar. Di dalamnya ada *platformsharing* video, memungkinkan secara mandiri mahasiswa membagikan informasi dan mencari pengetahuan baik praktik maupun teori. (Mujiyanto, 2019)

Melalui media YouTube mahasiswa dapat mengulangi pelajaran yang dijelaskan dosennya sebagai video pembelajaran ataupun tutorial. Menurut Suryaman (2015) dalam (Setiawan, 2021), *Youtube* memiliki kelebihan bagi mahasiswa sebagai media pembelajaran yaitu, informatif, *cost effective*, potensial, praktis, lengkap, dan interaktif.

2. Membuat Channel YouTube

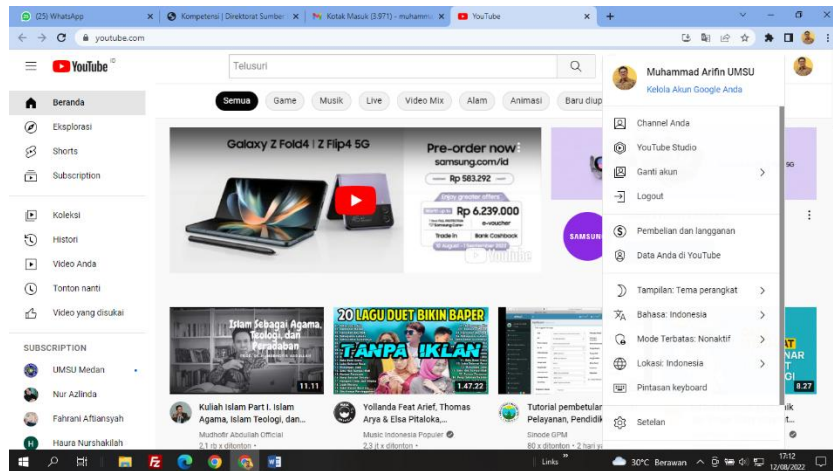
YouTube adalah milik Google, maka syarat untuk membuat channel YoutuTube harus memiliki akun gmail. Intinya, produk dari gmail harus diakses via akun gmail juga tentunya.

Menurut (Rahman, 2021) dijelaskan untuk membuat akun di Google, melalui gmail, minimal harus berusia 13 tahun. Sedangkan untuk Adsense harus 18 tahun ke atas, memiliki identitas seperti KTP/Pasport/SIM dan nomor rekening bank. Adsende dibutuhkan untuk pembayaran penghasilan monestasi YouTube. Khusus untuk monestasi YouTube inin nantinya akan diminta serangkaian verifikasi agar bisa menerima pembayaran dari YouTube. Verifikasi alamat, verifikasi identitas (KTP/SIM/Pasport), dan verifikasi nomor bank.

Adapun tahapan memuat Akun YouTube sebagai berikut ;

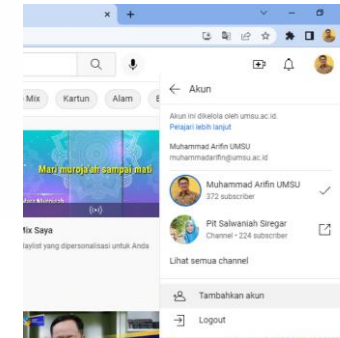
- a) Anda harus memiliki akun gmail sebagai syarat utama.
- b) Jika ingin membuat channel YouTube maka harus membuat akun YouTube. Perlu diketahui bahwa akun Yotube berbeda dengan channel YouTube. Akun YouTube berisi nama dan akun gmail. Jika Anda membuat channel YouTube dengan akun YouTube, nanti channel akan mengikuti akun gmail. Itu yang menyulitkan jika akan mengganti channel dan lainnya. (Rahman, 2021).

- c) Login ke dalam akun gmail, setelah login, masuk ke website www.youtube.com. Secara otomatis Anda akan login ke dalam akun YouTube melalui akun gmail. Data yang ditampilkan akan mengikuti data gmail Anda.



Gambar 11.1 Informasi tentang Akun YouTube.

- d) Di sini Anda sudah memiliki akun YouTube yang memang diambil dari akun gmail kalian. Jika Anda sudah memiliki akun YouTube, maka Anda juga bisa membuat akun tambahan.
- e) Silahkan klik ganti akun, di sana Anda dihadapkan kepada tambahkan akun seperti gambar di bawah ini.



Gambar 11.2 Tambahkan akun untuk membuat akun YouTube baru

Jika Anda sudah memiliki akun YouTube maka Anda tinggal mengelola akun dengan mengklik channel Anda. Lihat gambar di bawah ini :



Gambar 11.3 Tampilan Channel Anda (milik dosen)

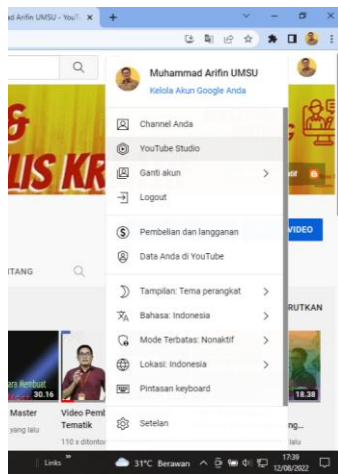
Pada gambar ini bisa melihat isi dari YouTube yang dimiliki di antaranya beranda, video, playlist, channel, dan tentang. Untuk Beranda berisi tentang video yang pernah diupload, demikian juga video berisi tentang video yang kita pernah upload. Di channel Anda ini kita juga bisa melihat nama dari channel kita, dan jumlah *subscriber*.

3. Melakukan Penyetingan Umum

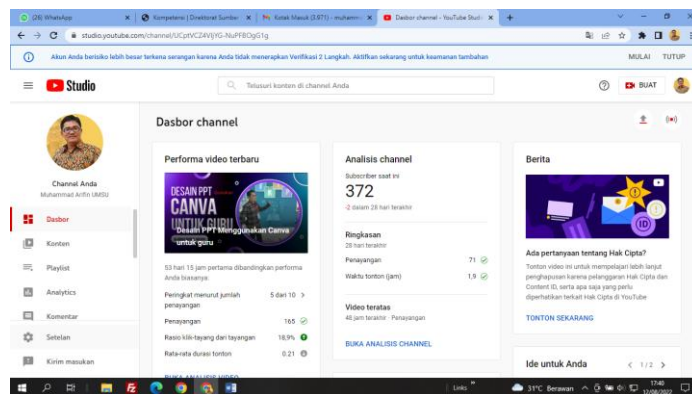
Setelah memiliki akun YouTube maka langkah selanjutnya bagaimana melakukan penyetingan yakni penyetingan umum channel. Ini harus dilakukan agar pengelolaan channel lebih mudah.

Adapun tahapannya sebagai berikut;

1. Masuk ke akun YouTube studio. Lihat gambar di bawah ini;



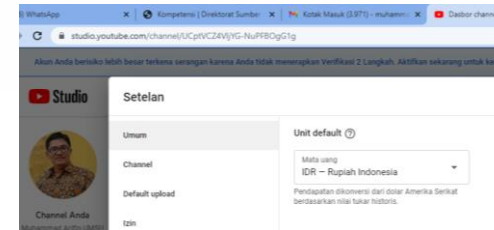
Gambar 11.4 Pilihan ke YouTube Studio



Gambar 11.5 Tampilan YouTube Studio

2. Pilihan setelan. Di sini Anda bisa melakukan sejumlah pengaturan, di antaranya ;

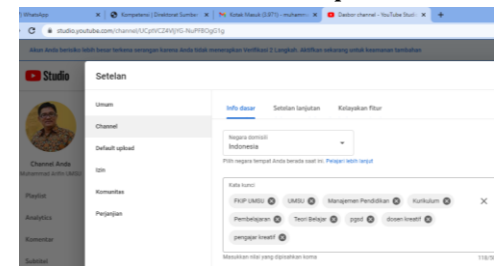
- a. Pengaturan mata uang



Gambar 11.6 Pengaturan Mata Uang Menjadi IDR-Rupiah Indonesia

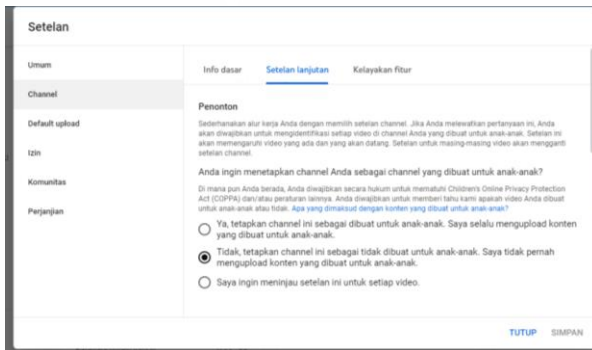
- b. Pengaturan channel

Pada pengaturan dasar ini, pilihan negara Indonesia, dan atur kata kunci, pemisahannya melalui tanda koma. Seperti ; FKIP, UMSU, dll



Gambar 11.7 Pengaturan Kata Kunci

- c. Selanjutnya, Anda harus mengatur channel Anda apakah dikhususkan untuk anak-anak atau tidak. Perlu ditetapkan channel sesuai dengan kontennya. Berikut gambarnya

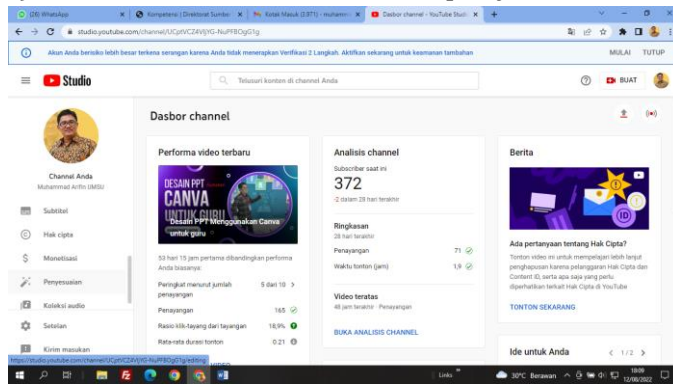


Gambar 11.8 Pengaturan terkait Penetapan Channel untuk Anak-anak atau Tidak

4. Pengaturan branding

Agar tampilan channel Anda menarik perlu dilakukan pengaturan branding. Di sini bisa ditampilkan logo atau icon-icon yang bisa membuat orang tertarik akan channel Anda. Adapun tahapan sebagai berikut;

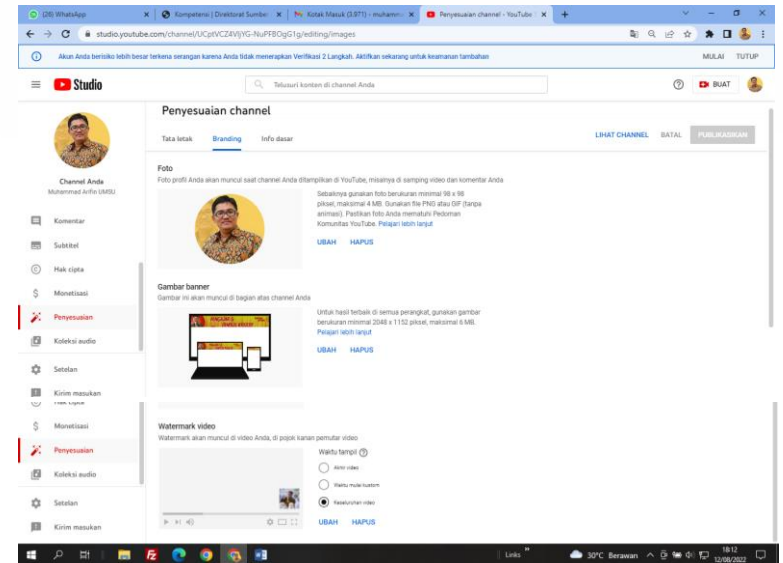
a) Masih di YouTube studi, klik penyesuaian



Gambar 11.9 Pilihan Penyesuaian

b) Maka akan tampil gambar sebagai berikut, dan pilih branding. Di sini Anda bisa mengatur foto dengan klik ubah dan pilih foto Anda, bisa mengatur banner dan pilih banner yang sudah Anda atur sebelumnya.

Selanjutnya, pilih watermark video. Di sini bisa memunculkan tombol YouTube atau gambar Anda.



Gambar 11.10 Tampilan Penyesuaian dan Pilihan Branding

5. Upload video

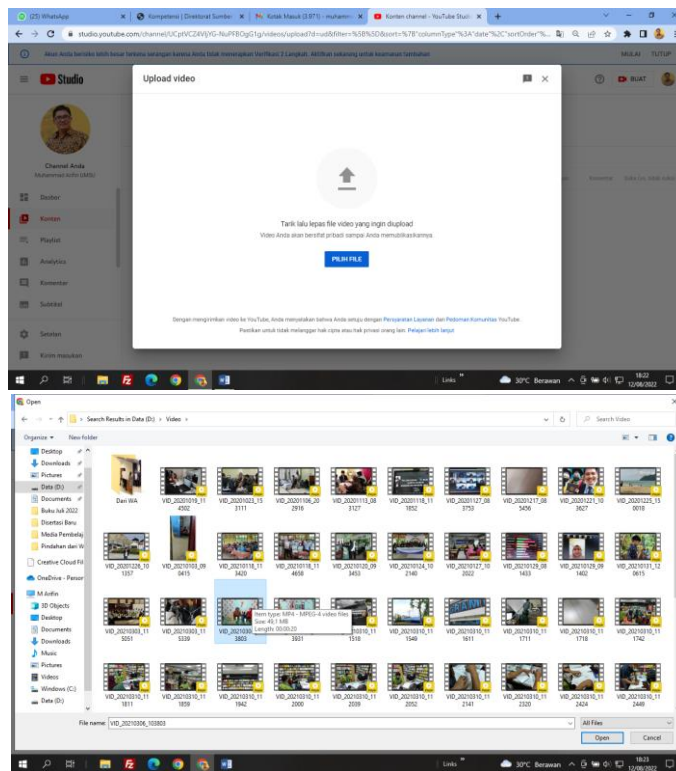
Setelah memahami pengaturan di channel YouTube langkah selanjutnya adalah bagaimana menginput video di YouTube. Adapun tahapannya sebagai berikut;

a) Anda bisa kembali ke channel Anda, selanjutnya ada gambar buat, klik upload video. Lihat gambar di bawah ini.



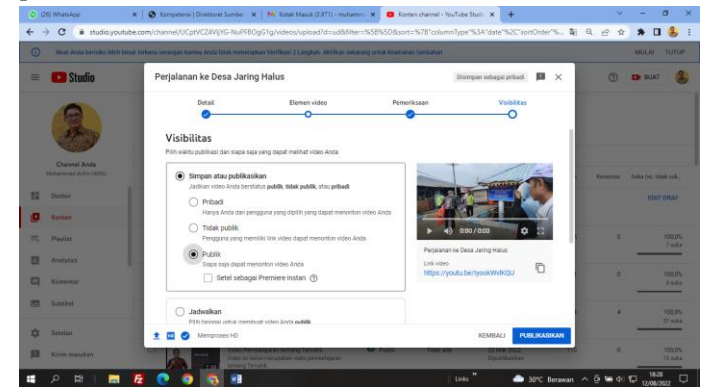
Gambar 11.11 Tampilan Upload Video

b) Selanjutnya upload video yang sudah Anda buat. Pilih file dan cari video Anda.



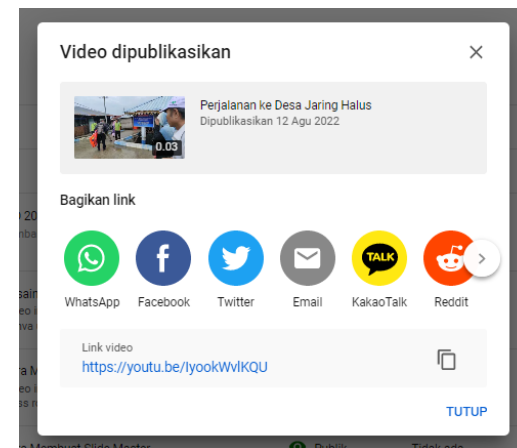
Gambar 11.12 Pilih File dan pilihan Video Anda

c) Di sini Anda mengisi judul dan deskripsi video. Tunggu beberapa saat dan pastikan video terunggah. Nanti akan melewati proses berikutnya, ada elemen video, pemeriksaan dan visibilitas. Selanjutnya, Anda klik publikasikan dan pilih publik.



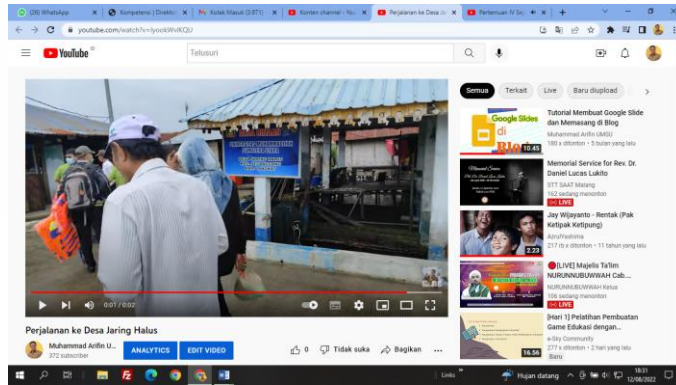
Gambar 11.13 Mengisi Judul dan Deskripsi Video

d) Video dipublikasikan Anda bisa memilih bagi link melalui berbagai media sosial, seperti gambar di bawah ini.



Gambar 11.14 Video Sudah Dipublikasikan dan Pilih bagi Link

e) Video sudah diupload



Gambar 11.15 Video yang Sudah Dipublikasikan

Berikut ini juga disampaikan video pembelajaran berbasis YouTube.



Gambar 11.16 Pembelajaran Berbasis YouTube

Gambar 11.16 adalah pelaksanaan pembelajaran menggunakan *Youtube* sebagai media pembelajaran di masa pandemi pada mata kuliah “Kurikulum dan Pembelajaran” di PBI FKIP UMSU menjabarkan gambaran mahasiswa merasa mudah memahami materi pembelajaran yang dijelaskan dosen melalui *channel youtube*. Dosen memaparkan materi perkuliahan dinilai sangat jelas dan mudah dipahami,

mahasiswa juga bisa mengulang-ulangi penjelasan dosen yang ada di *Youtube* tersebut.

Mahasiswa juga tidak hanya melihat, mendengar, dan memahami penjelasan dosen tetapi mahasiswa diberi kesempatan untuk bertanya melalui kolom komentar, dosen juga menjawab pertanyaan melalui kolom komentar. Hal ini membuat mahasiswa belajar meskipun tidak *real time* (bertatap muka langsung). Mahasiswa menilai dosen menjadi lebih kreatif dengan memanfaatkan banyak media pembelajaran, sehingga mahasiswa tidak merasa bosan setiap belajar karena model dan media selalu berganti. (Lubis, H. Z., Eriska, P., Bismala, L., Arifin, M., Hidayat, F. P., & IKom, M. & Lesmana, G. 2021).

Berikut contoh pembelajaran menggunakan YouTube.



C. Rangkuman

YouTube merupakan media sosial yang kini familiar dan sangat diminati generasi muda. *Youtube* merupakan *website* sharing video yang dirancang 3 (tiga) alumni staf di *PayPal*,

Februari 2005. Situs website ini memberi kesempatan *costumer* meng-*upload*, menyaksikan/menon-ton dan *sharing* video.

YouTube memiliki lima jenis aplikasi dan fungsinya (Goenawan, 2018) yaitu 1). *Youtube* ini memiliki aplikasi dasar yakni mengelola *subscribe* channel, menonton video, berkomentar, membuat *playlist*, menonton *live streaming*, dan berinteraksi, 2). *YouTubeKids*, aplikasi yang ditujukan untuk anak-anak, fitur diawasi orangtua, *channel blocking* dan kebanyakan videonya berisi tentang edukasi, 3). *YoutubeMusic*, aplikasi ini didedikasikan untuk *streaming* musik, semua berkaitan dengan musik, berdasarkan *gendre*, *playlist*, dan rekomendasi, 4). *Youtube Creato Studio*, aplikasi ini dirancang untuk membantu *Creator Youtube* mengelola *channel* mereka, dan 5). *YoutubeTV*, aplikasi ini tidak kalah menarik tetapi harus membayar sekitar Rp 60.000 untuk mendapatkan berbagai macam *channel* dan saluran TV kabel.

YouTube sangat bermanfaat di dunia edukasi karena pelaku dunia edukasi dituntut inovatif, kreatif membuat media-media pembelajaran ter-*update*, memberi *interesting* bagi peserta didik dalam hal ini mahasiswa di mana *Youtube* digunakan sebagai media ajar. Di dalamnya ada *platform sharing* video, memungkinkan secara mandiri mahasiswa membagikan informasi dan mencari pengetahuan baik praktik maupun teori.

Melalui media YouTube siswa maupun mahasiswa dapat mengulangi pelajaran yang dijelaskan dosennya sebagai video pembelajaran ataupun tutorial.

D. Evaluasi

1. Mahasiswa dituntut membuat video pembelajaran yang menarik dari hasil pembelajaran sebelumnya seperti pembelajaran berbasis PowerPoint dan Canva. Pembelajaran yang dibuat tersebut kemudian upload di YouTube.
2. Buatlah tutorial yang menarik untuk pembelajaran siswa SD dan upload di YouTube!.

DAFTAR PUSTAKA

- Akrim. (2022). *Buku Ajar: Strategi Pembelajaran*. Medan: UMSU Press.
- Amodiwiro. (2000). *Manajemen Pendidikan Indonesia*. Jakarta: PT Ardadizya Jaya.
- Arifin, M. (2017). *E-Learning Edmodo Go Blog*. Medan : UMSU Press.
- Arifin, R. E. (2021). *Mengajar Itu Asyik*. Medan: UMSU Press.
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran - Edisi Revisi*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Batubara, H. H. (2020). *Media Pembelajaran Efektif*. Semarang : Fatawa Publishing.
- Batubara, H. H. (2021). *Media Pembelajaran MI/SD*. Semarang: Graha Edu.
- Bell-Gredler. (1986). *Learning and instruction: Theory into practice*. New York: Macmillan.
- Candra, F. A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Berbasis TIK di Sekolah Dasar . *Prosiding Seminar Nasional PBSI-III Tahun 2020*, 99-110.
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran*. Bandung: Satu Nusa.
- Dauton, J. K. (1985). *Pelanning and Producing Intructional Media*. New York: Harper & Row Publishers.
- Enterprise, J. (2021). *Desain Grafis dengan Canva untuk Pemula*. Jakarta : PT Elexmedia Komputindo .
- Fajriani, K. (2021). *Media Pembelajaran Berbasis ICT*. Banyumas : Amerta Media .
- Fauzan, S. M. (2020). *Microteaching di SD/MI*. Jakarta: Kencana.
- Gerlach. (1971). *Teaching and Media. A Systematic Approach*. Cliffs: Prentice-Hall Inc.

- Godlief Erwin Samuel, I. M. (2013). Media Pembelajaran Berbasis ICT. *Prosiding Seminar Teknik Elektro dan Pendidikan Teknik Elektro (2013)* (pp. 125-128). Surabaya : Jurusan Teknik Elektro Fakultas Teknik Universitas Negeri Surabaya .
- Goenawan, M. A. (2018, November 1). <https://review.bukalapak.com/techno/5-jenis-aplikasi-youtube-dan-fungsinya-70494>. Retrieved from <https://review.bukalapak.com/techno/5-jenis-aplikasi-youtube-dan-fungsinya-70494>
- Halimah, L. (2017). *Keterampilan Mengajar*. Bandung : Refika Aditama .
- Heinich, M. R. (1982). *Intructional Media and The New Technologies of Instruction*. New York: John & Son.
- Iskandar, Y. (2018). *Buku Ajar Pengantar Aplikasi Komputer* . Sleman: Deepublish .
- Kevin David B Mangole, d. (2017). Pemanfaatan Youtube Dalam Meningkatkan Pengetahuan Masyarakat Di Desa Paslaten Kecamatan Remboken Minahasa. *E-Journal Universitas Sam Ratulangi*, 1-15.
- Latuheru. (1993). *Media Pembelajaran dalam Proses Belajar-Mengajar Kini*. Ujung Pandang: IKIP Ujung Pandnag.
- Lilyana Lukman, S. T. (2017). *Analisis Pengaruh Kualitas Sistem, Kualitas Informasi dan Kualitas Layanan terhadap Minat Mahasiswa Menggunakan Sistem Informasi Edmodo pada FKIP UMSU* . Medan : Skripsi .
- Lubis, H. Z., Eriska, P., Bismala, L., Arifin, M., Hidayat, F. P., & IKom, M. & Lesmana, G.(2021). Inovasi Pembelajaran di Masa Merdeka BelajarKampus Merdeka (New Normal); Antara Peluang dan Tantangan (Vol. 1).
- M.Arifin. (2012). *Manajemen Presentasi Bahan Ajar dengan Microsoft PowerPoint 2007*. Medan : Format Publishing.
- Muhammad Arifin, d. (2020). *Modul Kurikulum dan Pembelajaran* . Medan : UMSU Press.
- Muhammad Arifin, d. (2020). *Modul Kurikulum dan Pembelajaran* . Medan: UMSU Press.
- Muhammad Arifin, R. E. (2017). *E-Learning Edmodo Go Blog* . Medan: UMSU Press.
- Muhammad Arifin, R. E. (2019). *E-Learning Berbasis Edmodo*. Sleman : Deepublish.
- Mujianto, H. (2019). Pemanfaat Youtube sebagai Media Ajar Dalam Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar. *Journal Komunikasi Hasil Penelitian dan Pemikiran*, 135-159.
- Murfiah, U. (2017). *Pembelajaran Terpadu: Teori dan Praktik Baik di Sekolah* . Bandung: Refika Aditama .
- Rahman, S. (2021). *Buku Pintar Monetasi YouTube*. Jakarta : Elex Media Kompetindo .
- Reigeluth., L. P. (1992). *Intructional Design Strategies and Tactics*. Englewood Cliffs: Educational Technology Publications.
- Riyana, C. (2020). *Literasi ICT dan Media Pembelajaran* . Bandung : UPI Pers .
- Rusman. (2012). *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme guru* . Jakarta : Rajawali Pers.
- Sadiman, A. R. (2010). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo.
- Sadirman, A. S. (2006). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sainiyati, H. S. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT ; Konsep dan Aplikasi Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam* . Jakarta : Prenadamedia Group.

- Seels, G. (1990). *Exercises in Instructional Design*. Columbus: Merrill Publishing Company.
- Setiawan, T. Y. (2021). *Pemanfaatan Youtube pada Sistem Pembelajaran Dalam Jaringan Masa Pandemi Covid-19 di Kelas IIC Sekolah Dasar*. Jambi: <https://repository.unja.ac.id/>.
- Setiawan, N. H. (2018). *Media Pembelajaran: Teori dan Praktek*. Yogyakarta: Bildung.
- Sukayati, S. W. (2019). *Pembelajaran Tematik di SD*. Jakarta: Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan Matematika (PPPPTK) Matematika, Direktorat Jenderal Peningkatan Mutu Pendidik dan Tenaga Kependidikan, Departemen Pendidikan Nasional.
- Sutirman. (2013). *Media dan Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Toto Ruhimat, d. (2017). *Kurikulum dan Pengembangan*. Depok: Raja Grafindo Persada.
- Zainiyati, H. S. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT: Konsep dan Aplikasi pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Jakarta: Kencana.

GLOSARIUM

| | |
|----------------|--|
| Autentik | Sesuatu yang dapat dipercaya atau kata lain sah. |
| Belajar | Suatu proses yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku. |
| Permbelajaran | Proses interaksi antara pendidik dengan peserta didik, dan peserta didik dengan peserta didik, dalam rangka memperoleh pengetahuan yang dikehendaki dengan menggunakan berbagai media, metode, dan sumber belajar yang sesuai dengan kebutuhan. |
| Sumber belajar | Bagian penting dalam proses belajar siswa. Sumber-sumber belajar ini meliputi tempat belajar, bahan dan alat yang digunakan, personal guru, petugas perpustakaan, ahli media dan sumber lain baik secara langsung maupun tidak langsung dalam keberhasilan proses belajar. |
| Sensasi | Gerbang utama masuknya stimulus yang datang. Sensasi merupakan pengalaman dasar manusia dalam menangkap segala informasi. |
| Persepsi | Pemberian makna terhadap sensasi yang diterima. Artinya sensasi tidak akan berarti apa-apa jika tidak |

diterjemahkan oleh persepsi. Kemampuan mempersepsikan stimulus adalah awal dari proses membangun pengertian setiap individu.

Pembelajaran tematik Pembelajaran yang dirancang berdasarkan tema-tema tertentu di mana dalam pembahasannya tema itu ditinjau dari berbagai mata pelajaran.

Media pembelajaran berbasis *web* Media pembelajaran yang dapat diakses melalui jaringan internet.

INDEKS

A

Active learning, 106
Aplikasi, ix, 122, 141, 193,
209, 214, 215, 216
ASSURE, xvii, 108, 111
Audio, xi, 80, 81, 87, 136
Autentik, 53, 218

B

Batubara, iii, iv, xix, xx,
xxii, 69, 96, 101, 144,
193, 213, 228
Belajar, 1, 2, 56, 115, 116,
214, 217
Bell-Gredler, 3, 213
Blogger, ix, 143, 145, 146,
153, 164, 165, 167, 168,
184, 190
Buku Ajar, v, xix, xxi, xxix,
213, 214

C

Clarity, 106
Close Master View, 131,
139
Cone of Experience, 90
Cooperative Script, 20

D

Dahar, 2
Demonstration, 106

E

Edgar Dale, xii, 89, 90
Edmodo, ix, xiv, 196, 197,
198, 199, 200, 202, 203,
210, 213, 214, 226
E-learning, 194, 210
Evaluasi, v, vi, vii, viii, ix,
xx, 15, 25, 45, 64, 93,
110, 111, 119, 142, 191,
211
Examples Non Examples,
20

F

Fadlillah, 5
Familiarity, 106
Forgatry, 57, 58, 64, 65

G

Gagne, 2
Gawai, xi, 83, 84
Geslat, 48

Google Classroom, ix, xiv,
203, 204, 205, 208, 210,
211

Google Drive, xiv, 186

Google Slide, ix, xiv, 185,
188, 189, 191

Guru, xx, xxix, 6, 8, 9, 15,
30, 37, 39, 57, 58, 63, 64,
96, 116, 146, 147, 152,
194, 198, 200, 209

H

Hamalik, 67

Hardware, 115

Hasil Belajar, 13

Holistik, 52, 218

I

ICT, i, iii, iv, vii, xii, xix, xxi,
xxii, xxiii, xxv, xxvi, xxvii,
xxviii, xxix, 89, 93, 114,
115, 116, 117, 118, 119,
120, 191, 213, 214, 215,
216

Informasi, 214

Integrated, xi, 59, 61

Interpersonal, vi, 40

J

Jakobs, 57

Jigsaw, 18, 20, 25, 30

K

Kerucut Pengalaman, 90

Kognitif, 53

Komponen, xi, 11, 13, 14

Komputer, xi, 82, 83, 214

Komunikasi, vi, xi, xix, xxv,
xxvi, xxix, 27, 28, 29, 31,
32, 34, 36, 37, 40

Komunikasi Pembelajaran,
vi, xi, xix, xxix, 28, 34,
36, 37

Konkret, 54, 55

Konstruktivisme, 57

Kurikulum, 2, 9, 214, 216,
226

L

Lesson Study, 19

M

Madrasah Ibtidaiyah, xxv,
xxvii, 47

Manusia, xi, 57, 78, 79

Materi, v, vi, vii, viii, ix, xx,
xxvi, xxix, 1, 14, 22, 27,
47, 65, 67, 95, 99, 114,
122, 128, 143, 193, 195

Media, iv, v, vi, vii, viii, ix,
xi, xii, xix, xxi, xxii, xxiii,
xxix, 8, 15, 21, 22, 24,
27, 34, 37, 40, 41, 67, 68,
69, 70, 72, 73, 74, 75, 77,
78, 79, 80, 81, 82, 83, 84,

85, 86, 87, 88, 90, 91, 92,
93, 97, 100, 106, 108,
111, 118, 119, 120, 122,
123, 140, 143, 144, 152,
160, 190, 191, 193, 196,
213, 214, 215, 216, 218

Media Pembelajaran, iv, v,
vi, vii, viii, ix, xi, xii, xix,
xxi, xxix, 21, 40, 67, 70,
73, 77, 79, 80, 81, 83, 84,
85, 86, 87, 90, 93, 97,
106, 108, 118, 122, 140,
143, 152, 191, 193, 213,
214, 215, 216

Memori, 42

Mengajar, 96, 213, 214,
226

Metode, v, 15, 18, 19, 20,
21, 24

Metode Belajar, v, 18

MicrosoftWord, 118

Model, vi, xi, xii, xvii, 27,
28, 29, 32, 48, 57, 58, 59,
60, 61, 88, 101, 102,
108, 111, 112, 196, 215,
228

Mudhofir, 8

Multimedia, xii, 86, 87,
229

N

Numbered Heads
Together, 19

O

Open, 172

P

Pembelajaran Berbasis

ICT, vii, xix, xxix, 114

Pembelajaran Tematik, vi,
xi, xxix, 47, 49, 51, 53,
60, 61, 215

Pendidik, 204, 215

Pendidikan, xx, xxi, xxix,
50, 58, 64, 68, 147, 197,
213, 214, 215, 216, 226,
228, 230

Pengalaman, vii, 2, 12, 95,
230, 231

Perpustakaan, xi, 84, 85,
226

Persepsi, 41, 218

Pesan, xi, 27, 32, 40

Peserta didik, 59, 199

PGSD, xx, xxix, 58, 64, 65

Piaget, 48, 53, 54, 56, 65

Picture and Picture, 19

Pola Pembelajaran, v, xi,
xvi, xvii, 1, 5, 6, 7, 8

Postingan, viii, 158, 169

PowerPoint, viii, xii, xiv,
xix, xxvi, xxviii, xxix,
119, 122, 123, 124, 125,
126, 127, 128, 135, 138,
140, 141, 186, 188, 214

Praktik, vii, 120, 215

Problem Based
Instruction, 18
Proses, xi, 2, 5, 10, 11, 17,
28, 29, 32, 36, 37, 54, 75,
204, 214, 217

R

Reading Log dan DEAR,
xxvi
Realia, 88
Rina Febrina, 2
Role Playing, 18

S

SECTION, 111
Sekolah, xx, xxv, xxvii, xxix,
10, 47, 58, 64, 213, 215,
226, 228
Sekolah Dasar, xx, xxv,
xxvii, xxix, 47, 58, 64,
213
Sensasi, 40, 217
Sistem, v, xi, xvii, 10, 14,
17, 88, 98, 194, 214
Siswa, 4, 7, 11, 16, 31, 38,
57, 62, 63, 102, 139,
153, 198, 202, 203
Slide, viii, xii, 87, 124, 126,
128, 129, 130, 131, 132,
133, 134, 135, 136, 137,
138, 139, 140
Snowball Throwing, xxvi
Software, 115

Strategi, 213

T

T, 214
Team Games Tournament,
18
Tema, 50, 131, 159
Teori, vi, 48, 53, 57, 196,
215
TIK, xxiii, 114, 117, 146,
147, 213
Tradisional, 87

U

V

VCD, 114
Visual, xi, 80, 81, 87, 88

W

Web, viii, ix, xiv, xxix, 143,
144, 187, 190, 193
Wordpress, viii, 153, 154

X

Y

YouTube, xi, xx, xxvi,
xxviii, xxix, 25, 30, 31,
81, 82, 103, 104, 144

Z

TENTANG PENULIS



Muhammad Arifin, S.Pd., M.Pd., Bandar Klippa, 26 Juni 1977. Pria yang saat ini sedang menempuh pendidikan akhir di Program Doktor Manajemen Pendidikan (MP) Sekolah Pascasarjana Unimed aktif mengajar di FKIP UMSU. Aktif menulis sejumlah buku tentang bahan ajar dan pendidikan. Keprihatinan terhadap SDM calon guru mendasari lahirnya buku yang berkolaborasi dengan mahasiswa ini. Karya yang dihasilkan buku “Microsoft Office 2007” (Format Publisihing), “E-Learning; Edmodo Go Blog” (2017, UMSU Press) dan “Manajemen Pendidikan Masa Kini (2017, UMSU Press), “Microsoft Word dan Excel untuk Penulisan Karya Ilmiah (Skripsi)” (2019, Prenadamedia Group), “E-Learning Berbasis Edmodo” (2019, Deepublish), Bahan Ajar Manajemen Kurikulum dan Inovasi Pembelajaran (2019, Latifah Press). Modul Kurikulum dan Pembelajaran (2019, UMSU Press), Mengajar itu Asyik (2021, UMSU Press), Implementasi Studi Banding Perpustakaan (2022, UMSU Press), Manajemen Pembelajaran Pendidikan Jarak Jauh Untuk Millenial (2020, Haura Publishing). Aktif menulis book chapter dan antologi serta menjadi editor buku-buku karya mahasiswa dan siswa. Penulis bisa dihubungi melalui 082160827215, dan surel : muhammadarifin@umsu.ac.id dan analisa.arifin@gmail.com.

Hikmawan Syahptra, S.I.P., M.A.,

Penulis dilahirkan di Deli Serdang, 18 Oktober 1990. Ia adalah anak kelima dari enam bersaudara, dari pasangan Bapak Gunaris dan Ibu Halimatussakdiah. Penulis menamat bangku sekolah dasar di SDN 104214 Deli Tua pada tahun 2013, lalu melanjutkan sekolah di Ponpes Modern Muhammadiyah Kwala Madu hingga tingkat sekolah menengah atas pada tahun 2009. Gelar S1 diperoleh pada bidang Ilmu Pemerintahan di Universitas Brawijaya dengan predikat cumlaude pada tahun 2014. Selanjutnya Penulis mengambil gelar master pada bidang Ilmu Politik dan Pemerintahan pada Universitas Gadjah Mada dan tamat di tahun 2018. Saat ini Penulis aktif sebagai penulis, editor, pengelola penerbit, guru dan dosen di beberapa kampus di Kota Medan. Penulis bisa dihubungi melalui nomor ponsel dan WhatsApp: 081276139718 dan email: hikmawansp@gmail.com



Ismail Hanif Batubara, S.Pd.I., M.Pd.,

lahir di Aek Badak 27 Agustus 1987 Kec Sayur-matinggi, Kab. Tapanuli selatan sebagai anak keenam dari pasangan Sairun Batubara (Alm) dan Masniah Nasution. Pendidikan Dasar penulis ditempuh di SD Negeri 142528 Aek Badak dari tahun 1994-2000. Setelah itu melanjutkan studi ke MTs Swasta Al-Ahlyiah Aek Badak tahun 2000—2003. Penulis kemudian melanjutkan studi ke jenjang Sekolah Menengah Atas di MAN 2 Model Kota Padangsidempuan tahun 2003—2006. Pendidikan sarjana yang penulis tempuh adalah Pendidikan Matematika di Institut Agama Islam Negeri Sumatera Utara (IAIN SU) Fakultas Tarbiyah dan selesai pada tahun 2010. Pada tahun 2013 penulis kembali melanjutkan studi ke jenjang yang lebih tinggi pada Program Pascasarjana Universitas Negeri Medan Jurusan Pendidikan Matematika dan kembali menyelesaikan study pada tahun 2015 dengan predikat Cumlaude. Penulis saat ini berstatus sebagai Mahasiswa Doktor Pendidikan Matematika di Universitas Negeri Medan sejak tahun 2021. Penulis berprofesi sebagai guru di Yayasan Perguruan Bandung Medan pada tahun 2008-2009, Yayasan Perguruan Free Methodist Indonesia Medan pada tahun 2010—2015. Saat ini penulis *homebased* di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara (UMSU) sebagai Dosen Pendidikan Matematika Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP). Selain sebagai dosen tetap di UMSU, penulis juga dosen di Politeknik Pembangunan Pertanian Medan (Polbangtan) Medan dengan focus Matematika Terapan pada jurusan Perkebunan Presisi dan Teknologi Pertanian serta Statistik Terapan pada Mahasiswa RPL Pertanian. Beberapa artikel yang dimuat di jurnal

internasional antara lain: 1) Improving Student's Critical Thinking Ability Through Guided Discovery Learning Methods Assisted by Geogebra. 2) Improving Students Mathematical Communication Ability Through Guided Discovery Learning Method Assisted By Autograph. 3) Applying the Learning Multimedia Applications for Completion of Linear Equations with Subscription Methods (anggota) dan beberapa jurnal nasional yang terindeks DOAJ, google scholar, garuda dan terakreditasi oleh Sinta yang tertera pada google scholar atas nama penulis.


TENTANG EDITOR



Dr. Ir. Hj. R. Sabrina, M.Si., lahir di Rantau Prapat, 12 Mei 1961, dengan pangkat/ golongan ruangan, Pembina Utama /IV e, Jabatan Sekretaris Daerah Provinsi Sumatera Utara dan Eselon I. Pendidikan SD di tempuh di SD Negeri 5 Rantau Prapat (1972), SMP Negeri 2 Rantau Prapat (1975), SMA Negeri 1 Rantau Prapat (1979), pendidikan Sarjana di IPB Bogor Prodi Sosek Pertanian (1983), pendidikan Magister di USU Prodi Lingkungan Hidup (1998), sedangkan pendidikan doctor (S3) di University Sains Malaysia (Regional Planning).

Sebagai Aparatur Sipil Negeri (ASN) dengan jabatan tertinggi Sekda Provsu tentunya banyak kursus dan latihan yang diikuti mulai dari Diklat PIM I, PIM II, SPAMA, LEMHANAS, SEPALA, dan berbagai kursus lainnya. Aktif juga mengikuti seminar, lokakarya dan simposium, regional, nasional dan internasional. Pengalaman jabatan yang pernah diemban yakni Plh Gubernur Sumatera Utara 18-21 Juni 2018, Sekretaris Daerah 08 Juni 2018 hingga Juni 2021. Staf Ahli Menteri Bidang Pangan Kementerian Lingkungan Hidup dan Kehutanan, Plh Sekretaris Daerah Provsu, Asisten Perekonomian dan Pembangunan Sekda Provsu, Staf Ahli Gubsu Bidang Ekonomi, SDA, dan Keuangan, Pj Bupati Labuhanbatu Selatan.

Kepala Badan Investasi dan Promosi Provsu, Kepala Biro Pemberdayaan Perempuan Setda Provsu, Kabid Bangtas pada Bappedalda Provsu. Adapun penghargaan di antaranya Lencana Karya Bakti, Panca Warsa IV, Staya Lencana Karya Satya XXX, Lencana Melati, Piagam Penghargaan Predikat



Andalan, Lencana Dharma Bakti, Panca Warsa III Kesetiaan, Hayati Award, Satya Lencana Karya Satya XX, Satya Lencana Karya Satya X, dan Prestasi Akademik Gemilang.

Pengalaman keluar negeri yakni Thailand, Germany, Singapura, USA, Jepang, Astralia, Malaysia, Prancis, Hongkong, Prancis, Polandia, Belanda, Dubai, Rusia, Bulgaria, Italia, RRT, Inggris, Hungaria, Korea Selatan, baik mengikuti training dan menjalankan tugas. Saat ini menjadi dosen di Fakultas Ekonomi dan Bisnis (FEB) Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ICT

Melalui buku ajar ini akan diterangkan berbagai konsep dan ajaran praktis terkait pembelajaran menggunakan media ICT. Sebuah langkah yang harus dipenuhi mengingat kehidupan manusia yang semakin instan, kompleks dan cepat. Pendidikan di Indonesia harus mampu mengikuti perkembangan zaman, di mana manusia telah mencapai taraf kemajuan dalam menghadapi teknologi industri 4.0.

Media pembelajaran dapat diartikan sebagai semua komponen yang digunakan dalam menyampaikan sumber belajar kepada penerima sumber, atau dapat dikatakan bahwa media pembelajaran adalah komunikasi yang saling terkait dan terhubung antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Fungsinya adalah membangkitkan motivasi, minat, bahkan dan segala aspek perkembangan siswa.

Agar komunikasi pembelajaran berjalan dengan baik maka media yang harus dipilih adalah yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Maka media ICT dalam proses pembelajaran adalah cara untuk melihat dan menentukan setiap aspek perkembangan dan gaya belajar siswa sesuai dengan bakat dan minatnya agar dapat lebih diptimalkan.



Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3
Medan, Sumatera Utara
Website: <http://umsupress.umsu.ac.id/>
Email: umsupress@umsu.ac.id

BUKU PENDIDIKAN

ISBN 978-623-408-099-5



ISBN 978-623-408-100-8 (PDF)



Harga P. Jawa Rp. 85.000,00