

TURNITIN APLIKASI dan moda PEMBELAJARAN DARING

ORIGINALITY REPORT

22%
SIMILARITY INDEX

68%
INTERNET SOURCES

29%
PUBLICATIONS

39%
STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	www.researchgate.net Internet Source	1%
2	www.scribd.com Internet Source	1%
3	repositories.kemdikbud.go.id Internet Source	1%
4	media.neliti.com Internet Source	1%
5	jurnalteknodik.kemdikbud.go.id Internet Source	1%
6	sites.google.com Internet Source	1%
7	e-repository.perpus.iainsalatiga.ac.id Internet Source	1%
8	repo.uinsatu.ac.id Internet Source	2%
9	repository.uinsu.ac.id Internet Source	1%
10	ikhvhanjoufatah-makassar.blogspot.com Internet Source	1%

11	digilib.iain-palangkaraya.ac.id Internet Source	1%
12	jurnal.iainkediri.ac.id Internet Source	1%
13	www.tomatalikuang.com Internet Source	1%
14	digilib.uinsby.ac.id Internet Source	1%
15	eprints.binadarma.ac.id Internet Source	1%
16	docplayer.info Internet Source	1%
17	ejournal.poltektegal.ac.id Internet Source	1%
18	repository.uin-suska.ac.id Internet Source	1%
19	text-id.123dok.com Internet Source	1%
20	repository.radenintan.ac.id Internet Source	1%
21	Submitted to Hoa Sen University Student Paper	1%
22	id.wikihow.com Internet Source	1%
23	mlp-islam.blogspot.com Internet Source	1%

24	Submitted to Politeknik Negeri Bandung Student Paper	1 %
25	id.123dok.com Internet Source	1 %
26	jurnal.uinbanten.ac.id Internet Source	1 %
27	Suryadi, Agus Slamet Nugroho, Mila Wahyuni, Usrial. "Pengaruh Tayangan Berita Kriminal Televisi terhadap Perilaku Remaja Desa Senaung Kabupaten Muaro Jambi", MAUIZOH: Jurnal Ilmu Dakwah dan Komunikasi, 2019 Publication	1 %
28	core.ac.uk Internet Source	1 %
29	11180910-ghassa-pti-septialutfi.blogspot.com Internet Source	1 %
30	4intech.blogspot.com Internet Source	1 %
31	p4tkmatematika.kemdikbud.go.id Internet Source	1 %
32	repository.iainpurwokerto.ac.id Internet Source	1 %
33	repository.iainbengkulu.ac.id Internet Source	1 %

publikasiilmiah.ums.ac.id

34	Internet Source	1%
35	eprints.walisongo.ac.id Internet Source	1%
36	www.gurubantu.com Internet Source	1%
37	id.scribd.com Internet Source	1%
38	repository.unja.ac.id Internet Source	1%
39	123dok.com Internet Source	1%
40	e-journal.staima-alhikam.ac.id Internet Source	1%
41	eprints.radenfatah.ac.id Internet Source	1%
42	www.yakinbisa.my.id Internet Source	<1%
43	rumahseragam.com Internet Source	<1%
44	lib.unnes.ac.id Internet Source	<1%
45	ejournal.unesa.ac.id Internet Source	<1%
46	repository.iainpalopo.ac.id Internet Source	<1%

47	Submitted to Universitas Pendidikan Indonesia Student Paper	<1 %
48	nadiasaraswati-blog.tumblr.com Internet Source	<1 %
49	shintafebrianti.wordpress.com Internet Source	<1 %
50	repository.uinsaizu.ac.id Internet Source	<1 %
51	www.coursehero.com Internet Source	<1 %
52	www.mashenry.com Internet Source	<1 %
53	digilib.iainkendari.ac.id Internet Source	<1 %
54	Submitted to Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya Student Paper	<1 %
55	ddujjm.blogspot.com Internet Source	<1 %
56	ejournal.undiksha.ac.id Internet Source	<1 %
57	eprints.ums.ac.id Internet Source	<1 %
58	Submitted to Universitas Pendidikan Ganesha Student Paper	<1 %

59	www.asahansatu.co.id Internet Source	<1 %
60	proceeding.unram.ac.id Internet Source	<1 %
61	Submitted to UIN Sunan Ampel Surabaya Student Paper	<1 %
62	repository.ar-raniry.ac.id Internet Source	<1 %
63	journal.ojs-unita.com Internet Source	<1 %
64	www.depoedu.com Internet Source	<1 %
65	yunirapikad.blog.institutpendidikan.ac.id Internet Source	<1 %
66	nutrisitumbuhkembanganak.blogspot.com Internet Source	<1 %
67	www.tribunnewswiki.com Internet Source	<1 %
68	portalgeograf.blogspot.com Internet Source	<1 %
69	etheses.iainponorogo.ac.id Internet Source	<1 %
70	jurnal.yudharta.ac.id Internet Source	<1 %
71	Submitted to stipram Student Paper	<1 %

72	Submitted to UIN Syarif Hidayatullah Jakarta Student Paper	<1 %
73	ejournal-binainsani.ac.id Internet Source	<1 %
74	repo.iain-tulungagung.ac.id Internet Source	<1 %
75	repository.iainpare.ac.id Internet Source	<1 %
76	muhammaddilif96.wordpress.com Internet Source	<1 %
77	issuu.com Internet Source	<1 %
78	etd.iain-padangsidimpuan.ac.id Internet Source	<1 %
79	rudinalakhmad.blogspot.com Internet Source	<1 %
80	etheses.iainkediri.ac.id Internet Source	<1 %
81	ulayyah.home.blog Internet Source	<1 %
82	ejurnal.undana.ac.id Internet Source	<1 %
83	repository.upi.edu Internet Source	<1 %

84

Achmad Udin Zailani, Agung Agung, Nurjaya Agung, Sholihin Sholihin, Samsoni Samsoni. "SOSIALISASI GOOGLE CLASSROOM SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN ONLINE AKIBAT DAMPAK PANDEMIC COVID 19 DI SMPIT AL-MUSTOFA", SINAR SANG SURYA: Jurnal Pusat Pengabdian Kepada Masyarakat, 2020
Publication

<1 %

85

repository.unj.ac.id
Internet Source

<1 %

86

vm36.upi.edu
Internet Source

<1 %

87

getimanr.wordpress.com
Internet Source

<1 %

88

alfaidea.wordpress.com
Internet Source

<1 %

89

www.tebarilmu.com
Internet Source

<1 %

90

etheses.uin-malang.ac.id
Internet Source

<1 %

91

repositori.usu.ac.id
Internet Source

<1 %

92

journal.upgris.ac.id
Internet Source

<1 %

93

lisee.free.fr
Internet Source

<1 %

94	repo.undiksha.ac.id Internet Source	<1 %
95	jurnal.stituwjombang.ac.id Internet Source	<1 %
96	kreasianakciamis.blogspot.com Internet Source	<1 %
97	Submitted to Universitas Negeri Jakarta Student Paper	<1 %
98	ejurnal.stainparepare.ac.id Internet Source	<1 %
99	ojs.uho.ac.id Internet Source	<1 %
100	serupa.id Internet Source	<1 %
101	sip.iainpurwokerto.ac.id Internet Source	<1 %
102	e-journals.unmul.ac.id Internet Source	<1 %
103	repository.ut.ac.id Internet Source	<1 %
104	files1.simpkb.id Internet Source	<1 %
105	repository.unpas.ac.id Internet Source	<1 %
106	banjarnegara.kemenag.go.id Internet Source	<1 %

107	journal.uinjkt.ac.id Internet Source	<1 %
108	jurnal.unigal.ac.id Internet Source	<1 %
109	adoc.pub Internet Source	<1 %
110	sitinurhayati90.blogspot.com Internet Source	<1 %
111	Submitted to Universitas Sultan Ageng Tirtayasa Student Paper	<1 %
112	ojs.unikom.ac.id Internet Source	<1 %
113	rohmahnsblogspot.wordpress.com Internet Source	<1 %
114	ecampus.iainbatusangkar.ac.id Internet Source	<1 %
115	id.wikipedia.org Internet Source	<1 %
116	jurnalfaktarbiyah.iainkediri.ac.id Internet Source	<1 %
117	massirham.blogspot.com Internet Source	<1 %
118	proceedings2.upi.edu Internet Source	<1 %

repository.ub.ac.id

Exclude matches

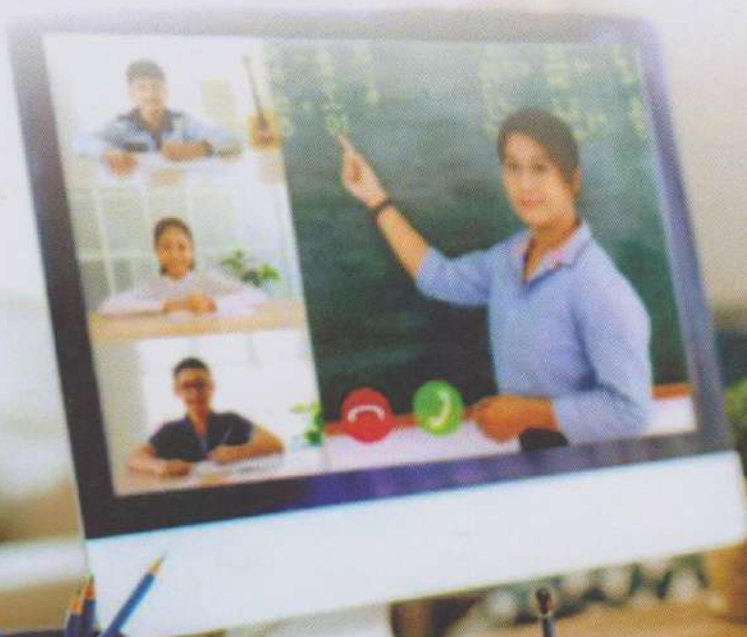
Off



Dr. H. Andi Mariono, M.Pd
Dr. Agus Purwowidodo, M.Pd
Dr. Muhamad Yasin, S.Ag., M.Pd



APLIKASI DAN MODA BELAJAR BERBASIS PEMBELAJARAN DARING



**APLIKASI DAN MODA BELAJAR
BERBASIS PEMBELAJARAN DARING**

Dr. H. Andi Mariono, M.Pd

Dr. Agus Purwowidodo, M.Pd

Dr. Muhamad Yasin, S.Ag. M.Pd



Penebar Media Pustaka

APLIKASI DAN MODA BELAJAR BERBASIS PEMBELAJARAN DARING

Penulis : Dr. H. Andi Mariono, M.Pd
Dr. Agus Purwowidodo, M.Pd
Dr. Muhamad Yasin, S.Ag. M.Pd
Editor : M Fathurrohman
Desain : Wahyudin

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Dilarang memperbanyak atau memindahkan sebagian atau seluruh isi buku ini ke dalam bentuk apa pun, secara elektronik maupun mekanis, tanpa izin tertulis dari penerbit atau penulis.

All Rights Reserved

Diterbitkan oleh:

Penebar Media Pustaka

Alamat : Jl. Samas km 1, Palbapang, Bantul, Bantul, Yogyakarta, 55713."

Hp. : 085643895795

E-mail : penebarcom@gmail.com

Katalog Dalam Terbitan (KDT)

Dr. H. Andi Mariono, M.Pd., Dr. Agus Purwowidodo, M.Pd.,

Dr. Muhamad Yasin, S.Ag. M.Pd, Aplikasi dan Moda Belajar

Berbasis Pembelajaran Daring; Editor: M Fathurrohman—Cetakan 1—Yogyakarta: Penebar Media Pustaka, 2021

x + 162; 14 x 20 cm

ISBN: 978-623-6875-56-8

Cetakan 1, 2021

KATA PENGANTAR

Maha Puji Allah SWT atas segala karunia-Nya sehingga buku ini bisa diselesaikan sesuai dengan target yang telah ditentukan. Selain itu tak lupa bacaan salawat patut diucapkan untuk Nabi Muhammad SAW sebagai manusia yang berpengaruh besar pada peradaban manusia hingga menjadi sekarang ini. Agama Islam beserta ajaran-ajarannya yang sejuk, damai, menjadi kabar gembira, dan sebagai pedoman hidup telah mengalami perkembangan yang pesat.

Saat pandemi Covid-19 merebak dan seluruh siswa beserta guru dirumahkan untuk beraktivitas dari rumah masing-masing, terjadilah perubahan pola pembelajaran antara siswa dengan guru. Pembelajaran yang biasa terjadi secara langsung antara guru dan siswa pada ruangan kelas, dipaksa harus dilakukan dengan pola jarak jauh. Dalam konteks ini, pembelajaran tidak dapat dilangsungkan sebagaimana biasanya, tetapi pembelajaran dilakukan dengan pola jarak jauh dan memanfaatkan aplikasi digital dan moda pembelajaran berbasis e-learning dan melibatkan orang tua siswa sebagai pengawasnya. Hal ini tetap berjalan untuk menghindarkan diri dari lahirnya kejumudan dalam proses pembelajaran.

Guru dalam domain pelaksanaan tugas dan fungsinya adalah sosok yang memiliki tugas dan fungsi untuk merencanakan dan melaksanakan proses pembelajaran, menilai hasil pembelajaran, melakukan pembimbingan dan pelatihan, serta melakukan penelitian dan pengabdian kepada masyarakat. Permasalahan yang dihadapi guru saat merebaknya pandemi Covid-19 terjadi mulai dari perencanaan karena sebelumnya, perencanaan dibuat untuk konteks pembelajaran langsung.

Selanjutnya yang terlihat nyata terkait dengan proses pembelajaran, kegiatan ini sama sekali tidak dapat berlangsung dalam nuansa seperti biasa. Pembelajaran harus berlangsung dalam moda daring atau luring jarak jauh. Demikian halnya

dengan tugas pembimbingan dan pelatihan, guru mengalami keterbatasan untuk melakukannya secara intensif terhadap siswa masing-masing.

Pada moment pandemi Covid-19 terlihat jelas guru-guru yang memiliki jiwa-jiwa inovatif dan kreatif sehingga mereka mampu mengatasi permasalahan pembelajaran dan pembimbingan yang dihadapinya. Di tengah minimnya pengalaman melaksanakan pembelajaran dengan moda daring, para guru dengan sangat cepat melakukan pengubahan haluan pola pembelajaran. Kenyataan ini mengindikasikan bahwa keterpaksaan dapat melahirkan inovasi dan kreatifitas di kalangan guru. Guru benar-benar telah menempatkan diri sebagai agen perubahan.

Buku ini hadir sebagai solusi dalam Melihat fenomena PJJ yang begitu marak dilakukan oleh sebagian besar sekolah, perlu pula mengkaji peran guru saat ini dan masa depan. Hal ini perlu ditelaah karena selama beberapa dekade, guru menjadi aktor utama dalam proses pembelajaran yang dilakukan di sekolah. Dengan demikian, selama ini peran guru berada pada titik sentral yang sangat strategis dan tidak tergantikan.

Saat pandemi Covid-19 merebak dan seluruh siswa beserta guru dirumahkan untuk beraktivitas dari rumah masing-masing, terjadilah perubahan pola pembelajaran antara siswa dengan guru. Pembelajaran yang biasa terjadi secara langsung antara guru dan siswa pada ruangan kelas, dipaksa harus dilakukan dengan pola jarak jauh. Dalam konteks ini, pembelajaran tidak dapat dilangsungkan sebagaimana biasanya, tetapi pembelajaran dilakukan dengan pola jarak jauh dan harus melibatkan orang tua siswa sebagai pengawasnya. Pola ini tetap berjalan untuk menghindarkan diri dari lahirnya kejumudan dalam proses pembelajaran.

Apabila buku ini dilihat sekilas terutama dari judulnya maka dimungkinkan dalam hati pembaca akan berkata “buku tentang ini sudah banyak beredar.” Meskipun banyak ditemukan buku yang bertema sama dengan buku ini namun diharapkan

buku ini bisa memberikan referensi warna tambahan bagi dunia Pendidikan. Hal ini merujuk pada konsep pembelajaran kekinian yang menjadi tugas dan fungsi utamanya, guru memiliki peran sebagai tutor, *resource linkers*, fasilitator, *gate keepers*, dan *catalyst*. Dalam kapasitas sebagai tutor, guru memiliki tugas sebagai pemberi bimbingan belajar terhadap seluruh siswa pada mata pelajaran yang diampunya. Sebagai seorang *resource linkers*, guru memosisikan diri menjadi penghubung atas sumber daya yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran. Berkenaan dengan fasilitator, guru berada pada posisi penyedia kebutuhan pembelajaran yang dilakukan setiap siswanya. Dalam posisi *gate keepers*, guru menempatkan diri sebagai penyeleksi materi yang dianggap penting dan esensial untuk dipahami siswa dalam pembelajaran yang dilaksanakannya. Sedangkan sebagai *catalyst*, seorang guru merupakan sosok yang menjadi agen perubahan sehingga pembelajaran yang dilakukannya akan bermanfaat bagi kehidupan masa depan siswa.

Tak lupa juga kami ucapkan terima kasih kepada rekan dosen bidang studi yang telah memberikan arahan kepada kami sehingga makalah ini dapat terselesaikan dengan baik. Kami ucapkan pula terima kasih sebanyak-banyaknya kepada teman-teman yang sudah ikut berpartisipasi meluangkan waktunya untuk sekedar membantu kami. Dan ucapan terima kasih kami untuk semua yang tak bisa kami sebutkan satu per satu.

Penulis menyadari bahwa masih terdapat kekurangan maupun mungkin kesalahan dalam penulisan buku ini sehingga penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun untuk perbaikan di masa yang akan datang dari seluruh pembaca.

Akhir kata, penulis berharap dengan adanya buku ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca dan para mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Pendidikan (FTIK) IAIN Tulungagung umumnya. Penyusun mengucapkan terima kasih dan mohon maaf jika terdapat kesalahan buku penulisan buku ini.

Surabaya, 20 Pebruari 2021

DAFTAR ISI

	Hal.
Kata Pengantar	iii
Daftar Isi	vi
BAB I : Aplikasi Portal Pembelajaran Daring Rumah Belajar	1
A. Pendahuluan	1
B. Fungsi dan Manfaat Rumah Belajar	3
C. Tujuan Portal Rumah Belajar	6
D. Implementasi Portal Rumah Belajar	7
E. Kendala dan Solusi Implementasi Portal Rumah Belajar	7
F. Kesimpulan	9
BAB II : Situs Web Berbagi Video Youtube	12
A. Pendahuluan	12
B. Sejarah dan Karakteristik Media Berbagi Video Youtube	13
C. Manfaat dan Fungsi Media Sosial Youtube	15
D. Tujuan Youtube sebagai Media Belajar	16
E. Implementasi Youtube untuk Pembelajaran	16
F. Keunggulan dan kelemahan Penggunaan Youtube sebagai Media Belajar	18
G. Kesimpulan	20
BAB III : Aplikasi Belajar Ruang Guru	22
A. Pendahuluan	22
B. Sejarah Penemuan Aplikasi Ruang Guru	23
C. Manfaat dan Kelebihan Aplikasi Ruang Guru	26
D. Cara Pengoperasian Aplikasi Ruang Guru	29
E. Desain Pembelajaran Aplikasi Ruang Guru	30
F. Kendala, Tantangan, dan Solusi dalam	32

	Implementasi Aplikasi Ruang Guru	
	G. Kesimpulan	33
BAB IV	: Aplikasi Belajar On Line Platform Edmodo	37
	A. Pendahuluan	37
	B. Sejarah Aplikasi Belajar Edmodo	38
	C. Manfaat Aplikasi Belajar Edmodo	40
	D. Tujuan Pengembangan Aplikasi Edmodo	40
	E. Implementasi Aplikasi Edmodo dalam Pembelajaran Daring	41
	F. Kesimpulan	43
BAB V	: Aplikasi Belajar Google Classroom	46
	A. Pendahuluan	46
	B. Sejarah Aplikasi Belajar Google Classroom	47
	C. Manfaat Aplikasi Belajar Google Classroom	47
	D. Tujuan Pengembangan Aplikasi Belajar Google Classroom	48
	E. Cara Penggunaan Aplikasi Belajar Google Classroom	51
	F. Implementasi <i>Google Classroom</i> dalam Pembelajaran Daring	52
	G. Kesimpulan	56
BAB VI	: Aplikasi Belajar dengan Platform Cloud Zoom	60
	A. Pendahuluan	60
	B. Sejarah Aplikasi <i>Zoom Cloud</i>	61
	C. Tujuan Pengembangan Aplikasi <i>Zoom Cloud</i>	63
	D. Manfaat Pengembangan Aplikasi <i>Zoom Cloud</i>	64
	E. Kelebihan dan Kekurangan Aplikasi <i>Zoom Cloud</i>	65
	F. Pengoperasian aplikasi <i>Zoom Cloud</i>	66

	G.	Implementasi Aplikasi Zoom dalam Pembelajaran Daring	68
	H.	Kesimpulan	70
BAB VII	:	Aplikasi Jejaring Sosial Berbasis Web Schoology	72
	A.	Pendahuluan	72
	B.	Sejarah dan Karakteristik Aplikasi Belajar Schoology	73
	C.	Manfaat Aplikasi Belajar Schoology	75
	D.	Tujuan Pengembangan Aplikasi Belajar Schoology	76
	E.	Desain dan Langkah-Langkah Untuk Pembelajaran Daring	77
	F.	Implementasi Aplikasi Schoology untuk Pembelajaran Daring	79
	G.	Hambatan dan Solusi Implementasi Aplikasi Belajar Schoology	79
	H.	Kesimpulan	81
BAB VIII	:	Aplikasi Perpustakaan Digital (E-Library)	83
	A.	Pendahuluan	83
	B.	Sejarah Aplikasi Perpustakaan Digital	84
	C.	Manfaat dan Fungsi Aplikasi Perpustakaan Digital	87
	D.	Tujuan Aplikasi Perpustakaan Digital	89
	E.	Eksplorasi Aplikasi Perpustakaan Digital	90
	F.	Kesimpulan	91
BAB IX	:	Aplikasi Whatsapp	97
	A.	Pendahuluan	
	B.	Sejarah Aplikasi Whatsapp	100
	C.	Manfaat Whatsapp Sebagai Media dan Sumber Belajar.	103
	D.	Desain Pembelajaran dengan Menggunakan Whatsapp	106
	E.	Kesimpulan	109

BAB X	: Ponsel Cerdas Handphone dan Smartphone	112
	A. Pendahuluan	112
	B. Sejarah Ponsel Cerdas Handphone dan Smartphone	114
	C. Pengertian Media dan Sumber Belajar Smartphone dan Handphone	119
	D. Fungsi Media dan Sumber Belajar Smartphone dan Handphone	121
	E. Tujuan Media dan Sumber Belajar Smartphone dan Handphone	123
	F. Manfaat Media dan Sumber Belajar Smartphone dan Handphone	123
	G. Cara Pengoperasian Smartphone dan Handphone dan dalam Pembelajaran	125
	H. Implementasi Langkah-Langkah Pembelajaran dengan Media dan Sumber Belajar	127
	I. Kesimpulan	128
BAB XI	: Media Dan Sumber Siaran Televisi Manual dan Televisi Smart	132
	A. Pendahuluan	132
	B. Sejarah Media dan Sumber Televisi Manual & Smart	133
	C. Tujuan Pengembangan Media Televisi	138
	D. Manfaat Televisi sebagai Media Masa	139
	E. Televisi sebagai Sumber dan Media Pendidikan	139
	F. Pengoperasian Media Televisi	142
	G. Implementasi Media dan Sumber Belajar Televisi Pada Pembelajaran Jarak Jauh	143
	H. Kesimpulan	146
	Biografi Penulis	148

BAB I

APLIKASI PORTAL PEMBELAJARAN DARING RUMAH BELAJAR

A. Pendahuluan

Pusat Teknologi Informasi dan Komunikasi (Pustekkom) Kemdikbud telah membuat dan mengembangkan Rumah Belajar sejak tahun 2011 sebagai salah satu portal pembelajaran berbasis *web*, yang berisi berbagai layanan pembelajaran seperti Kelas Maya, Lab Maya, Sumber Belajar, dan Peta Budaya. Rumah Belajar merupakan portal pembelajaran resmi milik Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan yang bisa diakses dengan alamat URL <http://belajar.kemdikbud.go.id> Portal Rumah Belajar menyediakan fasilitas Sumber Belajar, Kelas Maya, Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan, Kurikulum 2013, dan Jelajah Luar Angkasa. Rumah Belajar dapat dimanfaatkan peserta didik, guru, dan masyarakat luas.

Rumah Belajar sebagai salah satu sistem pembelajaran interaktif diharapkan akan mempercepat penguasaan materi peserta didik sehingga meningkat kualitas peserta didik Indonesia. Portal ini menyediakan berbagai bahan belajar serta fasilitas komunikasi dan interaksi antar komunitas pendidikan, bahan belajar untuk guru, bahan belajar untuk peserta didik, wahana aktivitas komunitas (forum), bank soal, dan katalog media pembelajaran. Portal Rumah Belajar ini ditujukan untuk peserta didik, guru, dan masyarakat luas, atau siapa pun yang mau belajar.

Portal Rumah Belajar hadir untuk mendukung dan menyediakan fitur, media, dan konten pembelajaran bagi pendidik, peserta didik, dan masyarakat. Beberapa contoh fitur yang dimaksud antara lain Buku Sekolah Elektronik (BSE) yang berfungsi sebagai alternatif referensi bahan-bahan belajar berupa buku-buku pelajaran yang bisa di *download* dan fitur Peta Budaya yang memuat konten mengenai pengetahuan anekaragam budaya di Indonesia yang bisa menumbuhkan dan meningkatkan

kecintaan serta kepedulian peserta didik, pendidik, maupun masyarakat umum terhadap budaya dan cagar budaya di Indonesia. Kesemua konten tersebut dapat diakses langsung secara *online* maupun *offline* (mengunduh file materi atau konten dari portal Rumah Belajar) dengan harapan adanya Rumah Belajar ini dapat menambah pengetahuan serta literasi bagi peserta didik, pendidik, maupun masyarakat umum dalam melakukan kegiatan pembelajaran kapan saja, di mana saja, dan bisa diulangi sebanyak sesuai keinginan pengguna. Selain itu, keefektifan model dapat diketahui dari peningkatan kemampuan peserta pelatihan dalam mendayagunakan elearning Portal Rumah Belajar.

Secara lengkap, Rumah Belajar terdiri dari delapan fitur utama yaitu Sumber Belajar, Buku Sekolah Elektronik (BSE), Bank Soal, Laboratorium Maya, Peta Budaya, Wahana Jelajah Angkasa, Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan (PKB)/Diklat Online, dan Kelas Maya. Terdapat pula fitur tambahan yaitu Karya Komunitas, Karya Pendidik, dan Karya Bahasa Sastra. Untuk dapat memanfaatkan fitur-fitur pada portal Rumah Belajar secara lengkap dan optimal, pengguna harus memiliki jaringan internet dan beberapa perangkat teknologi lainnya seperti komputer beserta perangkat lunak (*software*) pendukung, di antaranya, yaitu *Adobe Acrobat Reader*, *WinRAR*, maupun *Adobe Flash 9 Player*. Fitur sumber belajar Portal Rumah Belajar memuat bahan-bahan belajar yang dapat digunakan oleh guru dan peserta didik sebagai sumber belajar di sekolah maupun di rumah. Adapun yang dimaksud bahan belajar adalah segala bentuk konten baik teks, gambar, foto, audio, video, animasi, simulasi, dan lain-lain yang dapat digunakan untuk belajar.

Kehadiran Portal Rumah Belajar di dunia maya (internet) menambah khasanah sumber belajar bagi dunia pendidikan di Indonesia. Portal Rumah Belajar ini memudahkan guru membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, karena tersedia berbagai komponen yang diperlukan untuk pembelajaran baik di kelas maupun di luar kelas, terutama penugasan kepada peserta didik

agar peserta didik sedini mungkin mengenal teknologi (Warsihna, 2012).

Rumah Belajar ditujukan untuk peserta didik, pendidik, masyarakat umum, serta siapapun yang mau belajar. Portal Rumah Belajar diharapkan bisa menjadi milik komunitas dengan pengisian konten/media yang berprinsip “dari dan untuk” komunitas belajar. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, dalam hal ini yaitu Pustekkom, berperan sebagai inisiator, Pendidik, dan regulator. Oleh karena itu, pembelajaran berbasis web adalah kegiatan atau proses pembelajaran yang sebagian atau seluruhnya dilaksanakan dengan memanfaatkan website atau portal sebagai sarana penyampaian bahan belajar maupun sarana interaksi dan komunikasi.

Selain itu, guru dapat memanfaatkan portal Rumah Belajar, yaitu sebagai sumber belajar saat pembelajaran di kelas, sebagai penugasan untuk belajar mandiri, dimanfaatkan pada saat jam kosong (guru tidak hadir), dan sebagai sarana pembelajaran (e-learning).

Ada beberapa hasil penelitian sebelumnya mengenai sejauh mana kepuasan pengguna memanfaatkan Portal Rumah Belajar dalam mendukung kegiatan pembelajaran. Hasil pengukuran kualitas Portal Rumah Belajar dengan menggunakan metode Webqual 4.0 menunjukkan variabel usability dan kualitas informasi tidak berpengaruh dan tidak signifikan terhadap kepuasan pengguna Portal Rumah Belajar. Hal ini kurang begitu dirasakan manfaatnya oleh peserta didik dan guru karena mereka belum memanfaatkan Portal Rumah Belajar secara maksimal dikarenakan tidak adanya sosialisasi dan pelatihan pemanfaatan Portal Rumah Belajar.

B. Fungsi dan Manfaat Rumah Belajar

Rumah Belajar memiliki beberapa fungsi dan manfaat, diantaranya:

1. Sumber Belajar

Fitur sumber belajar merupakan salah satu layanan fitur yang

tersedia di dalam portal Rumah Belajar, Layanan fitur Sumber Belajar tersebut diperuntukkan untuk memenuhi kebutuhan belajar siswa dan guru di sekolah. Selain menyediakan berbagai materi pengetahuan jenjang pendidikan PAUD, SD, SMP, SMA dan SMK juga menyediakan sarana evaluasi belajar secara *online*. Layanan ini akan memberikan alternatif media pembelajaran berbahasa Indonesia yang sesuai dengan tuntutan perkembangan TIK. Saat ini media pembelajaran berbasis *web* yang berbahasa Indonesia dalam dunia pendidikan Indonesia masih terbatas jumlah konten dan medianya di banding yang berasal dari luar negeri. Sumber belajar memiliki fungsi yang strategis dalam pembelajaran, yaitu: 1) meningkatkan produktivitas pembelajaran; 2) memberikan kemungkinan pembelajaran yang sifatnya lebih individual; 3) memberikan dasar yang lebih ilmiah terhadap pembelajaran; 4) lebih memantapkan pembelajaran dengan jalan meningkatkan kemampuan sumber belajar, penyajian informasi dan bahan belajar secara lebih konkret; 5) memungkinkan belajar secara seketika yaitu mengurangi kesenjangan antara pembelajaran yang bersifat verbal dan abstrak dengan realitas yang konkret, serta memberikan pengetahuan yang sifatnya langsung; dan 6) memungkinkan penyajian pembelajaran yang lebih luas dengan menyajikan informasi yang menembus batas geografis.

2. BSE (Buku Sekolah Elektronik)

Buku Sekolah Elektronik, disebut juga BSE, adalah inisiatif dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia yang bertujuan untuk menyediakan buku ajar elektroik untuk tingkat pendidikan dari SD, SMP, SMA dan SMK. Pemerintah (Kemendikbud) melalui Pusat Perbukuan membeli hak cipta buku-buku sekolah di berbagai jenjang pendidikan kemudian buku tesebut diunggah ke website. Web BSE merupakan situs yang menyajikan buku dengan format .pdf yang dapat dibaca secara online atau dapat diunduh untuk kemudian dibaca secara offline dengan alamat <http://belajar.kemdikbud.go.id> kemudian pilih fitur buku sekolah elektronik. Buku- buku tersebut bisa

diunduh dan diperbanyak oleh siapa saja secara gratis. Harapannya adalah anak-anak Indonesia tidak lagi menghadapi masalah dalam membeli buku. Hingga saat ini sudah lebih dari 900 judul buku yang tersedia di situs BSE. BSE tidak hanya bisa diakses dan dibaca dengan menggunakan komputer (baik secara *online* maupun *offline*) namun bisa melalui perangkat android. Pengertian “buku elektronik” dalam hal ini adalah buku yang disediakan secara elektronik, bukan buku yang harus dibaca secara elektronik. Seperti yang disebut di awal, BSE memang tersedia secara elektronik, tetapi dapat diunduh, dicetak dan diperbanyak oleh siapa saja. Jadi untuk satu sekolah, misalnya tidak perlu semua orang mengunduh. Apabila sarana komputer/internet terbatas, cukup satu orang (guru) saja yang mengunduh, kemudian mencetak dan memperbanyak untuk keperluan siswa.

3. Bank Soal

Fitur Bank Soal dikembangkan sebagai wadah bagi guru-guru untuk membuat soal dan berbagi kepada pengguna yang lain, serta melakukan evaluasi hasil belajar secara *online*. Evaluasi hasil belajar yang tersedia pada fitur Bank Soal ini yaitu: Latihan, Ulangan, dan Ujian. Latihan merupakan kumpulan soal-soal berdasarkan satu topik yang bersifat sebagai latihan beserta pembahasannya. Ulangan merupakan kumpulan soal-soal berdasarkan satu topik tertentu. Ujian merupakan kumpulan soal-soal dari beberapa topik yang berbeda. Agar dapat memanfaatkan fitur Bank Soal ini, pengguna harus mendaftar sebagai anggota dengan mengakses alamat Rumah Belajar, yaitu <http://belajar.kemdikbud.go.id>. Setelah mendaftar, pengguna baru bisa melakukan login ke fitur Bank Soal dengan menggunakan *username* dan *password* yang telah dibuat. Pada tampilan beranda, terdapat informasi jumlah latihan, ulangan, dan ujian yang telah dibuat oleh para guru serta dapat dimanfaatkan oleh siswa dalam mengerjakan evaluasi.

4. Lab Maya

Laboratorium virtual adalah berupa *software komputer* yang memiliki kemampuan untuk melakukan modeling peralatan komputer secara matematis yang disajikan melalui sebuah simulasi. Dengan kata lain, laboratorium virtual merupakan bentuk tiruan dari sebuah laboratorium riil yang digunakan dalam aktivitas pembelajaran ataupun penelitian secara ilmiah guna menekankan sebuah konsep atau mendalami sebuah konsep-konsep tertentu. Laboratorium virtual diperlukan untuk memperkuat pemahaman konsep dalam proses pembelajaran. Laboratorium virtual bukanlah pengganti tetapi bagian dari Laboratorium riil yang digunakan untuk melengkapi dan memperbaiki kelemahan-kelemahan yang ada. Di samping itu dimungkinkan pula bagi sekolah-sekolah yang belum memiliki laboratorium secara fisik menerapkan laboratorium virtual.

5. Kelas Maya

Kelas Maya ini merupakan sarana pembelajaran online bagi peserta didik dan pendidik belajar kapan saja, dimana saja, dengan siapa saja. Jadi model pembelajaran kelas maya yang dimaksudkan dalam rancangan ini yaitu suatu pembelajaran dalam jaringan (*online*) dengan menggunakan teknologi pembelajaran (Rumah Belajar) untuk merancang, menyampaikan, dan mengatur pembelajaran formal dan informal serta berbagi pengetahuan. Kelas Maya sebagai sarana pembelajaran online diharapkan mampu meningkatkan kualitas pembelajaran. Hasil pembelajaran online menunjukkan bahwa prestasi belajar peserta didik secara online tidak kalah bila dibandingkan dengan peserta didik yang belajar dengan cara biasa. Pembelajaran online juga mampu membangun kemampuan berfikir tingkat tinggi, melatih daya analisis, kolaborasi, dan berkomunikasi pada peserta didik.

C. Tujuan Portal Rumah Belajar

Secara umum, pedoman pemanfaatan Rumah Belajar dalam pembelajaran ini disusun agar menjadi pedoman bagi

pendidik dan peserta didik dalam memanfaatkan berbagai fitur pada portal Rumah Belajar. Secara khusus, pedoman pemanfaatan Rumah Belajar dalam pembelajaran bertujuan untuk

- a. Mempermudah pengguna Rumah Belajar dalam memanfaatkan berbagai fitur di dalamnya.
- b. Menjadi pedoman bagi pendidik dan peserta didik untuk melaksanakan pembelajaran berbasis TIK dengan memanfaatkan fitur-fitur pada Rumah Belajar.
- c. Menumbuh-kembangkan budi pekerti peserta didik melalui pemanfaatan fitur-fitur pada portal Rumah Belajar.
- d. Menumbuh-kembangkan budaya literasi di sekolah melalui pemanfaatan fitur-fitur pada portal Rumah Belajar untuk meningkatkan minat baca dan menunjang kegiatan pembelajaran.

D. Implementasi Portal Rumah Belajar

- a. Buka portal Rumah Belajar dengan menggunakan *browser* yang tersedia di perangkat pengguna dengan alamat URL <http://belajar.kemdikbud.go.id>.
- b. *Login* ke Rumah Belajar dengan cara *inputusername* dan *password*. (Bagi pengguna yang sudah memiliki akun Rumah Belajar.)
- c. Bagi pengguna baru yang belum memiliki akun Rumah Belajar, klik tombol **Daftar** yang terdapat pada bagian kanan atas halaman utama Rumah Belajar. Kemudian, pilih tipe pendaftar sesuai dengan pengguna yang bersangkutan. Guru atau Siswa.
- d. Mengisi data akun secara tuntas, kemudian daftar.
- e. Searching kelas/mata pelajaran yang dikehendaki.

E. Kendala Dan Solusi Rumah Belajar

Rumah Belajar adalah aplikasi yang dibuat oleh Pusat Teknologi dan Komunikasi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia. Aplikasi ini dibuat untuk memudahkan

pembelajaran guru saat KBM berlangsung, bagi sebagian guru terdapat beberapa kendala diantaranya:

- a. Ada beberapa guru yang kesulitan dalam mengakses fitur dikarenakan kemampuan TIK tidak menunjang.
- b. Sarana dan prasarana yang ada di beberapa sekolah masih kesulitan termasuk pengadaan ruang lab komputer, keterbatasan komputer, dan waktu yang diperlukan dalam mengaplikasikan aplikasi ini.
- c. Kurangnya memadai alat smart phone yang dimiliki peserta didik dalam penggunaan aplikasi tersebut.
- d. Kurangnya ketertarikan guru mata pelajaran terhadap aplikasi rumah belajar karena dipandang masih sulit dilakukan dengan mempertimbangkan keadaan sekolah.
- e. Masih ada beberapa guru yang sibuk akan administrasi pembelajaran dan kegiatan sekolah sehingga ketika ada sosialisasi terbentur dengan kegiatan tersebut. Hambatannya adalah terbatasnya sarana dan prasarana serta rendahnya kemampuan guru dalam menggunakan perangkat TIK.

Ada kendala maka akan ada solusi, namun dengan segala kemampuan yang dimiliki setidaknya ada beberapa masalah dapat terkendali, diantaranya:

- a. Kemampuan TIK saat ini seharusnya dalam pembelajaran abad 21 harus ditunjang minimal dapat mengoperasikan komputer atau laptop, tidak memandang umur hal ini saya lakukan dengan bimbingan yang lebih intens.
- b. Sarana dan prasana menjadi hal yang harus diperhatikan betul oleh pihak sekolah.
- c. Kepemilikan smart phone ini sudah menjadi kendala yang individu punya dan solusi kedepannya harus benar-benar diperhatikan.
- d. Untuk solusi satu ini, satu cara adalah mengajak namun prinsip bagi kita jika sebagian guru tidak ada ketertarikan sama sekali biarkan saja, yang terpenting kita sudah mengajak, berapapun guru yang siap kita laksanakan sosialisasi tanpa harus menunggu peserta banyak.

- e. Hal ini memang tidak dapat dipaksakan harus menunggu kesempatan yang ada. Keuntungan memanfaatkan Kelas Maya antara lain yaitu bisa digunakan kapan saja dan di mana saja. (Kurniawan, 2017).

F. KESIMPULAN

Portal Rumah Belajar merupakan suatu sistem manajemen pembelajaran yang dapat dijadikan sebagai sarana untuk mendukung pendidikan dan proses pembelajaran. Konten dan media yang tersedia di portal Rumah Belajar, baik yang berupa teks, gambar, audio, video, dan animasi, diharapkan dapat membantu peserta didik, pendidik dalam mendapatkan fasilitas belajar berbasis TIK. Pemanfaatan fitur-fitur pada portal Rumah Belajar, baik untuk pendidik, peserta didik diharapkan dapat menunjang pembelajaran sepanjang hayat, mendorong pengembangan kreativitas, baik peserta didik maupun pendidik, dalam mengembangkan berbagai inovasi pembelajaran, serta mengintegrasikan layanan pembelajaran berbasis TIK dalam rangka meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia. Pendidik bisa memanfaatkan materi, gambar, video, dan animasi yang tersedia di portal Rumah Belajar sesuai topik yang akan disampaikan, kemudian memasukkannya dalam rencana pembelajarannya, dan menerapkannya dalam pembelajaran di kelas. Ketersediaan portal Rumah Belajar ini diharapkan dapat dimanfaatkan peserta didik dan pendidik dimanapun dan kapanpun, baik secara terpisah maupun dalam bentuk gabungan secara efektif, mendukung Gerakan Literasi Sekolah, serta meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap kekayaan budaya yang kita miliki dan meningkatkan kecintaan para peserta didik terhadap kekayaan budaya bangsa serta ikut berperan aktif melestarikannya sebagai generasi penerus bangsa.

DAFTAR PUSTAKA

- Imanuddin, M., dkk.(2014). Top 99 Inovasi Pelayanan Publik Indonesia Tahun 2014, Jakarta: Kementerian Pendayagunaan Aparatur Negara dan Reformasi Birokrasi dan Yayasan Transformasi Kebijakan Publik (Transformasi) dan Yayasan Rajawali.
- Kusnohadi. (2014). Pendidik Online: Perluasan Tugas dari Kelas Konvensional menuju Kelas Maya, Jurnal Teknodik Vol. 18 - Nomor 3, Desember 2014.
- Kusumaningrum, Indah, W.,Wahyu, H., dan Murwatiningsih.(2014). Model Manajemen Pelatihan Berbasis Partisipatif Untuk Meningkatkan Profesionalisme Guru Dalam Mendayagunakan E-Learning Pada Portal Rumah Belajar, Jurnal Penelitian Tindakan Sekolah dan Kepengawasan Vol. 1. No. 2. Oktober 2014 hal 80- 88.
- Kurniawan, A. (2017). Persepsi Guru Peserta TOT Propinsi Kepulauan Riau tahun 2015 terhadap Kelas Maya, Jurnal Teknodik Vol. 21 - Nomor 1, Juni 2017.
- Martiningsih. (2013). Peningkatan Prestasi Belajar Himpunan melalui Penggunaan Portal Rumah Belajar, Jurnal Teknodik Vol. 17 - Nomor 1 Maret, 2013.
- Nurhayati, A. S. (2012). Pedoman Pemanfaatan Rumah Belajar, Jakarta: Pustekkom Kemdikbud.
- Tasri, L.(2011). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Web, Jurnal MEDTEK, Volume 3, Nomor 2, Oktober 2011
- Warsita, B. (2012). Pemanfaatan Perpustakaan sebagai Pusat Sumber Belajar untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran, Jurnal Teknodik Vol. XVI Nomor 2, Juni 2012.
- Yudiasuti, Helda, Megawati. (2015). Mengukur Kualitas portal Rumah Belajar dengan Menggunakan Metode Webqual 4.0, Jurnal Imiah Matrik Vol. 17 No.2, Agustus 2015.

BAB III

APLIKASI BELAJAR RUANG GURU

A. Pendahuluan

Proses pembelajaran memerlukan penggunaan media pembelajaran dengan tujuan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik yang pada akhirnya dapat meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik. Media pembelajaran dapat meningkatkan proses belajar peserta didik dalam pembelajaran pada waktunya diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar.¹ Hal ini didukung oleh beberapa alasan antara lain pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar, beban pembelajaran akan lebih jelas sehingga materi pelajaran mudah dipahami, dan memungkinkan peserta didik mencapai tujuan pembelajaran lebih baik, metode mengajar akan lebih bervariasi, dan peserta didik lebih banyak melakukan kegiatan belajar.

Para ahli memiliki pemikiran yang sejalan mengenai media pembelajaran dengan stimulus gambar dan indera penglihatan dan stimulus kata dengan indera pendengaran dan verbal. Perbandingan perolehan hasil melalui indera penglihatan dan indera pendengaran sangat jelas perbedaannya. Kurang lebih 90% hasil belajar seseorang diperoleh melalui indera penglihatan dan hanya sekitar 5% diperoleh dari indera lainnya. Dale memperkirakan bahwa pemerolha hasil belajar melalui indera penglihatan sekitar 75% melalui indera oendengaran sekitar 13%, dan melalui indera lainnya hanya sekitar 12%.²

Perkembangan ilmu pegetahuan dan teknologi semakin mendorong usaha-usaha pembaharuan dan pengembangan dalam penggunaan hasil-hasil teknologi dalam proses pembelajaran dengan

¹ Nana Sudjana dan Rivai Ahmad, *Media Pembelajaran (Pembuatan dan Penggunaannya)*, (Bandung: Sinar Baru, 2001), hlm. 2

² Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2009), hlm. 10

tujuan untuk meningkatkan proses dan hasil dari kegiatan pembelajaran. Hal ini berpengaruh pada perkembangan startup di Indonesia yang berkembang pesat salah satunya adalah aplikasi ruang guru.³ Aplikasi ini berkembang pesat beberapa tahun terakhir dengan pengguna sebanyak 15 juta dan 300.000 guru.

B. Sejarah Penemuan Aplikasi Ruang Guru

PT. Ruang Raya Indonesia dalam dunia bisnis dikenal nama ruang guru. Ruang guru merupakan sebuah startup teknologi asli Indonesia yang bergerak pada sektor pendidikan khususnya pendidikan nonformal. Ruang guru didirikan berdasarkan undang-undang yang berlaku di Indonesia sehingga ruang guru ini sudah memperoleh izin dari pemerintah tentang perizinan satuan pendidikan non formal dan izin operasional lembaga kursus pelatihan dengan nomor 3/A.5a/31/74.01/-1.851.332/2018. Aplikasi ruang guru berdiri pada April 2014, pendirinya adalah Adamas Belva Syah Devara dan Muhammad Imam Usman.

Adamas Belva Syah Devara merupakan lulusan dari Nanyang Technological University Singapura dengan gelar ganda di bidang bisnis dan ilmu komputer, ia juga mengambil gelar ganda master administrasi bisnis di Stanford University dan administrasi publik di Harvard University. Sedangkan Muhammad Imam Usman merupakan lulusan Universitas Indonesia ia mengambil jurusan hubungan internasional dan melanjutkan pendidikan pascasarjananya di Columbia University. Latar belakang berdirinya aplikasi ruang guru ini adalah ketika Imam Usman menemui kesukaran mencari tutor atau guru bimbingan belajar privat pada saat ia dan Belva memperoleh kesempatan meneruskan pendidikan mereka di Amerika Serikat. Waktu itu, Iman dan Belva akan melaksanakan tes masuk perguruan tinggi dan mereka merasa membutuhkan tutor atau guru bimbingan belajar privat untuk membimbing mereka berdua. Pada akhirnya mereka mencari tutor atau guru bimbingan belajar privat melalui internet. Ketika mencari

³ Neng Marlina Efendi, *Revolusi Pembelajaran Berbasis Digital (Penggunaan Animasi Digital pada Start Up sebagai Metode Pembelajaran Siswa Belajar Aktif)*, Habitus: Jurnal Pendidikan, Sosiologi, dan Antropologi, Vol. 2 No. 2, 2018, hlm. 173-182

tutor atau guru bimbingan belajar privat mereka berdua sadar bahwasannya masalah yang mereka hadapi juga dirasakan oleh orang tua peserta didik dan juga peserta didik di Indonesia saat mereka mencari tutor atau guru bimbingan belajar privat. Sesuai menyelesaikan pendidikannya Belva dan Iman mulai fokus untuk memantapkan diri mereka guna mulai merintis pendirian aplikasi ruang guru.

Pada bulan April 2014 mereka mantap untuk mendirikan aplikasi ruang guru yang berfokus pada pendidikan dan teknologi dengan mengembangkan proses belajar mengajar menggunakan learning management system dengan target pemasaran pada peserta didik jenjang SD, SMP, dan SMA.⁴

Saat ini ilmu pengetahuan dan teknologi sangat berkembang pesat, perkembangan yang sangat pesat di bidang ilmu pengetahuan dan teknologi juga berpengaruh dalam bidang pendidikan. Pada era digital ini proses pembelajaran baik lembaga pendidikan formal dan non formal memanfaatkan teknologi sebagai media dan sumber belajar yang lebih luas jangkauannya, interaktif, dan juga fleksibel, guru bisa memanfaatkan smartphone, laptop, dan juga internet⁵ dalam proses pembelajaran. Salah satu pengaruh kemajuan teknologi di bidang pendidikan saat ini adalah mulai bermunculannya aplikasi bimbingan belajar online, diantaranya zenius, ruang guru, quipper, kelas kita, bimbel smartt, kelas pintar, apta school, dan rumah belajar aplikasi bimbingan belajar online ini ada yang gratis dan berbayar. Aplikasi ruang guru adalah aplikasi bimbingan belajar online yang menawarkan suatu produk dan solusi terlengkap dalam dunia pendidikan di Indonesia.⁶

⁴ Sejarah Berdirinya Aplikasi Ruang Guru: www.blog.ruangguru.com diakses pada tanggal 19 Januari 2021 pukul 08:00 WIB.

⁵ Junaidi, *Modul Pengembangan ICT (Information and Communication Technology) Materi Peningkatan Kualitas Guru Pendidikan Agama Islam (GPAI) tingkat Sekolah Dasar (SD)*. (Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Agama Islam, Kementerian Agama Republik Indonesia, 2001), h. 10

⁶ Sarah Anindya Shofi, Aditya Rachmadi, dan Admaja Dwi Herlambang, *Analisis Kebutuhan Pengguna Aplikasi Ruang Guru Menggunakan Metode Fuzzy Kano*, *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Komputer*, Vol. 3 No. 5, 2019, h 4307-4315

Aplikasi ruang guru merupakan sebuah wadah virtual yang bisa menjadi penghubung anantara peserta didik dengan guru atau tutor. Dimana peserta didik dapat menemukan guru atau tutor yang sesuai dengan kebutuhan mereka, tutor atau guru juga bisa menyalurkan ilmu yang mereka miliki. Kegiatan belajar mengajar yang difasilitasi aplikasi ruang guru menyediakan sistem tata kelola pembelajaran learning manajemen sistem yang dapat digunakan oleh guru atau tutor dan juga peserta didik.⁷ Terdapat beberapa fitur unggulan dan khusus yang menjadi karakteristik aplikasi ruang guru, diantaranya: Ruang Uji, Ruang Latihan, Ruang Video, Ruang Les, Ruang Les Online, Digital Boot Camp, Ruang Baca, dan Edumail yang memungkinkan peserta didik untuk mengupgrade kemampuan belajarnya sehingga dapat mencapai hasil yang diinginkan.⁸⁸

Berdasarkan pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa aplikasi ruang guru adalah salah satu aplikasi yang sangat digemari saat ini yang menyediakan layanan bimbingan belajar online dimana peserta didik dan guru atau tutor dapat berdiskusi tentang materi pelajaran maupun berdiskusi ketika mengalami kesulitan dalam mengerjakan soal.

1. Tujuan Pembuatan Aplikasi Ruang Guru

Aplikasi bimbingan belajar online yang cukup populer saat ini adalah aplikasi bimbingan belajar online ruang guru. Tujuan dibuatnya aplikasi bimbingan belajar online berupa aplikasi ruang guru adalah memberikan sebuah motivasi dan harapan kepada para peserta didik di jenjang pendidikan SD sampai SMA agar mereka bersemangat belajar dan juga bisa memberikan peningkatan prestasi peserta didik dengan menciptakan cara belajar yang berbeda dari biasanya, mereka menciptakan suasana belajar yang asik dan kreatif.⁹⁹ Aplikasi ruang

⁷ Dian Rahadian, Gina Rahayu, dan Risma Rahma Oktavia, *Teknologi Pendidikan: Kajian Aplikasi Ruang Guru Berdasarkan Prinsip dan Paradigma Interaksi Manusia dan Komputer*, Jurnal Perik Vol. 5 No.1, 2019, h. 14

⁸ Aulia Zulfa Shoumi, *Sosial dan Humaniora Prosiding Seminar Nasional Cendekiawan Ke-5: Peran Multimedia dalam Pendidikan pada Aplikasi Ruang Guru*, (Jakarta: Lembaga Penelitian Universitas Tri Sakti, 2019), h. 233

⁹ Erliana Langi, Nolly S. Londa, dan Lingkan Tulung, *Pengaruh Komunikasi Media Online Aplikasi Ruang Guru PT. Ruang Raya Indonesia Terhadap Peningkatan*

guru ini terus dikembangkan dengan tujuan untuk menyediakan sebuah layanan pendidikan dan materi pembelajaran yang bersumber dari guru-guru terbaik yang ada di Indonesia, aplikasi ini bisa diakses oleh seluruh peserta didik yang ada di Indonesia kapan saja mereka membutuhkan dan dimanapun mereka berada.

Aplikasi ruang guru dikembangkan juga dengan tujuan lain yaitu meningkatkan kualitas dan kesejahteraan guru yang ada di Indonesia dengan cara menciptakan lapangan pekerjaan dan tambahan penghasilan. Diharapkan dengan meningkatnya kualitas dan kesejahteraan guru maka kualitas pendidikan di Indonesia juga akan meningkat menjadi lebih baik dari waktu ke waktu.¹⁰ Dengan adanya aplikasi ruang guru ini juga bisa memperluas jangkauan pendidikan melalui teknologi dimana semua. Berdasarkan pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa tujuan pengembangan aplikasi ruang guru adalah memperluas jangkauan pendidikan yang berkualitas hingga ke pelosok daerah di Indonesia dengan menggunakan sentuhan teknologi. Peserta didik di wilayah Indonesia bisa belajar dengan mudah tanpa kendala ruang dan waktu.

C. Manfaat dan Kelebihan Aplikasi Ruang Guru

Aplikasi ruang guru selain menjadi sumber belajar juga berfungsi sebagai media dalam pembelajaran dimana media pembelajaran tersebut mempunyai 4 (empat) fungsi, yaitu fungsi atensi (menarik perhatian), fungsi afektif (menghidupkan emosi dan sikap), fungsi kognitif (memahami pengetahuan yang disampaikan), dan juga fungsi kompensasi (mengakomodasi kemampuan peserta didik dalam memahami materi).¹¹

Media pembelajaran mempunyai beragam manfaat, antara lain: menjelaskan materi pembelajaran yang abstrak menjadi nyata,

Prestasi Belajar Siswa SMAN 1 Manado, Jurnal Acta Diurna Komunikasi Vol. 1 No. 3, 2019, h. 15

¹⁰ Tujuan Pengembangan Aplikasi Ruang Guru: www.blog.ruangguru.com diakses pada tanggal 5 Oktober 2020 pukul 06:06 WIB

¹¹ Wina Sanjaya, *Perencanaan dan Desain Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2010), 2014

memberikan pengalaman yang nyata dan langsung kepada peserta didik dimana mereka bisa berinteraksi langsung dengan lingkungan tempat belajarnya, serta dapat menarik perhatian peserta didik.¹² Seiring dengan kemajuan teknologi yang berkembang pesat juga berpengaruh dalam dunia pendidikan di era sekarang guru bisa memanfaatkan media pembelajaran online, dengan adanya media pembelajaran online ini terdapat beberapa manfaat, yaitu: pemerataan pendidikan ke seluruh wilayah Indonesia dengan daya tampung kelas yang tidak terbatas, pembelajaran yang dilakukan tanpa batas tidak terbatas tempat maupun waktu, dan adanya pembaharuan materi pelajaran yang *up to date* dengan kebutuhan masyarakat saat ini.¹³

Adapun manfaat yang dapat diperoleh oleh pengguna aplikasi ruang guru, antara lain: peserta didik dapat belajar dengan mudah dan fleksibel karena mereka dapat mengakses materi pelajaran yang cukup lengkap dan berkualitas yang disediakan oleh aplikasi ruang guru kapan saja dan dimana saja mereka berada, peserta didik dapat, membaca benar-benar memahami materi pelajaran, peserta didik juga dapat mengakses video pembelajaran dan soal-soal ujian dengan mudah jika mereka mengalami kendala dalam memahami materi pelajaran maupun ketika mengerjakan soal mereka dapat berdiskusi dengan guru atau tutor secara online, dan juga dengan adanya aplikasi ruang guru ini bisa menciptakan suasana pembelajaran baru yang menyenangkan.¹⁴ Di masa pandemi COVID-19 ini manfaat aplikasi ruang guru sangat terasa, aplikasi bimbingan belajar online ruang guru bisa dijadikan alternatif pilihan bimbingan belajar guna menambah pengetahuan dan wawasan peserta didik yang tidak bisa melakukan pembelajaran tatap langsung di sekolah.¹⁵

¹² Asnawir dan M. Basyaruddin Usman, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Ciputat Pers, 2011), h. 10

¹³ Cepi Riyana, *Pembelajaran Berbasis Teknologi dan Informasi dan Komunikasi*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2012), h. 277

¹⁴ Syamsurijal, *Survey Kepuasan Siswa yang Berlangganan Bimbingan Belajar Online Ruang Guru*, Jurnal PAUD, Vol. 2 No. 1, 2019

¹⁵ Lalu Gede Muhammad Zainuddin Atsani, *Transformasi Nilai Pembelajaran pada Masa Pandemi COVID-19*, Jurnal Al-Hikmah, Vol. 1 No.1,

Berdasarkan paparan diatas dapat disimpulkan bahwa aplikasi ruang guru memiliki beberapa manfaat antara lain: memudahkan peserta didik untuj belajar dimana saja dan kapan saja hanya dengan menggunakan satu perangkat saja mereka bisa belajar materi terbaru yang sesuai dengan kurikulum yang berlaku di Indonesia.

Aplikasi ruang guru mempunyai beberapa kelebihan banding dengan aplikasi bimbingan online lainnya, yakni biaya yang dikeluarkan oleh pengguna untuk berlangganan aplikasi ruang guru lumayan lebih murah, terdapat video yang berkualitas dimana video ini bisa menjadi guru pengganti yang tidak ada di rumah pengguna, pembelajaran menyenangkan karena peserta didik cukup menonton video, aplikasi ruang guru menyediakan rangkuman materi pelajaran berupa infografis yang mudah dipahami dengan jelas, aplikasi ruang guru menyediakan kuis in-video dan juga fitur latihan soal yang dapat digunakan untuk memperdalam dan mempermudah penyerapan materi pelajaran oleh peserta didik, tersedia sosial media yang dapat digunakan oleh peserta didik untuk saling bertukar informasi dan memberi dukungan antar peserta didik, pada ruang belajar plus tersedia tutor atau guru online dan kelas belajar streaming dengan super teacher selain itu pada ruang belajar plus juga tersedia bimbingan konseling gratis, yang terakhir aplikasi ruang guru menyediakan try out dan materi pelajaran yang mendetail dengan beberapa kelebihan yang dimiliki aplikasi ruang guru tersebut aplikasi ini menjadi aplikasi bimbingan online yang cukup digemari di Indonesia.¹⁶

Berdasarkan paparan diatas bahwa kelebihan ruang guru adalah biaya yang dikeluarkan untuk mengikuti bimbingan belajar online pada aplikasi ruang guru cukup terjangkau, dengan adanya bimbingan belajar secara online ini bisa dikatakan sebagai inovasi baru dalam dunia pendidika sehingga bisa menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Dengan adanya sentuhan teknologi dalam bimbingan belajar pada aplikasi ruang guru peserta didik menjadi lebih semangat

2020, h. 83

¹⁶ Kelebihan Aplikasi Ruang Guru: www.Serupa.id.com diakses pada tanggal 5 Oktober 2020 pukul 06:06 WIB

dalam belajar karena kehidupangenerasi di era 5.0 tidak bisa terpisahkan dari teknologi selain itu mereka bisa berkonsultasi dengan tentor atau guru mereka ketika mengalami kesulitan dalam mengerjakan soal atau memahami materi serta mereka bisa berkonsultasi dengan guru BK secara online jika mengalami masalah dalam belajarnya.

D. Cara Pengoperasian Aplikasi Ruang Guru

Cara mengoperasikan aplikasi ruang guru dalam pembelajaran sebagai berikut:

- a. Buka aplikasi Playstore dan tulis **ruang guru** pada ikon pencarian.
- b. Setelah menemukan aplikasi tersebut pilih **install**.
- c. Buka dan masuk aplikasi ruang guru secara otomatis setelah anda masuk akan muncul berbagai penjelasan. Jika anda menginginkan untuk langsung daftar maka klik **lewati** yang ada pada bagian pojok kiri bawah.
- d. Isi data diri anda yang akan mendaftar sebagai peserta didik, pendaftarannya bisa melalui facebook, nomor HP, maupun akun google.
- e. Selanjutnya isi data diri orang tua atau wali peserta didik seperti nama nomor HP, dan email orang tua karena rincian biaya akan dikirim ke email orang tua jika sudah selesai klik **submit form**.
- f. Kemudian, pengguna bisa melengkapi data dirinya dengan mengisikan nomor HP, jenjang kelas, jurusan, pemilihan paket, dan wilayah tempat tinggal pada formulir yang sudah disediakan. Jika dirasa sudah lengkap pengguna bisa langsung mengklik **lengkapi**.
- g. Setelah selesai klik **daftar sekarang**.¹⁷ Setelah daftar akan muncul tampilan seperti berikut:

Jika menggunakan laptop caranya sebagai berikut:

1. Mendownload aplikasi ruang guru melalui halaman <https://bimbel.ruangguru.com> kemudian klik download ruang belajar for dekstop. Pastikan mendownload aplikasi ruang guru sesuai dengan sistem yang kita gunakan pada laptop kita.
2. Tunggu proses download hingga selesai setelah itu instal aplikasi

¹⁷ Cara Mengoperasikan Aplikasi Ruang Guru melalui HP: www.besoksukses.com diakses pada tanggal 18 November 2020 pukul 05:55

tersebut.

3. Mendaftarkan diri dengan mengisi formulir yang tersedia.
4. Jika sudah mempunyai akun dan sudah berlangganan kita bisa masuk dengan memasukkan email dan kata sandi serta memulai kegiatan belajar.¹⁸

Berdasarkan paparan diatas dapat disimpulkan bahwa cara mengoperasikan aplikasi ruang guru dengan cara pengguna mendownload aplikasi tersebut menyesuaikan dengan perangkat yang digunakan bisa laptop maupun HP, kemudian pengguna menginstal aplikasi tersebut dan juga pengguna mendaftarkan diri dengan mengisi formulir yang telah disediakan oleh aplikasi ruang guru. Setelah itu pengguna bisa memilih kelas dan paket yang tersedia dan memulai mengikuti bimbingan belajar online.

C. Desain Pembelajaran dalam Menggunakan Aplikasi Ruang Guru

Teknologi saat ini berkembang sangat pesat kehidupan manusia tidak bisa lepas dari unsur teknologi. Hal ini memungkinkan menggabungkan antara pendidikan dengan teknologi. Penggabungan antara pendidikan dan teknologi biasa disebut dengan *e-learning*. *E-learning* sendiri merupakan pembelajaran dengan menggunakan teknologi. *E-learning* merupakan salah satu solusi yang bisa ditawarkan untuk menciptakan suasana pembelajaran baru yang menyenangkan, fleksibel, dan menghemat tempat serta waktu. Pembelajaran dengan menggunakan *e-learning* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar, motivasi, dan prestasi peserta didik.¹⁹ Pengembangan metode pembelajaran *e-learning* sangat banyak salah satunya pada mata pelajaran

¹⁸ Cara Mengoperasikan Aplikasi Ruang Guru melalui Laptop: www.wirahadie.com diakses pada tanggal 25 November 2020 pukul 06:50 WIB.

¹⁹ Miftah Abdurrozak, *Aplikasi Pembelajaran Berbasis E-Learning pada Pelajaran Agama Islam SMP IT Nur Hidayah Surakarta Menggunakan Metode UML*, Jurnal Ilmiah UMS, Vol. 1 No. 1, 2016, *Menggunakan Metode UML*, Jurnal Ilmiah UMS, Vol. 1 No. 1, 2016, h.. 2

dengan menggunakan aplikasi ruang guru. Mata pelajaran sekarang sudah tersedia di aplikasi bimbingan online belajar ruang guru, sebelum adanya aplikasi bimbingan belajar online aplikasi ruang guru sangatlah jarang ditemui bimbingan belajar offline yang mencantumkan mata pelajaran pada program bimbingan belajarnya.

Pada aplikasi bimbingan belajar online berupa aplikasi ruang guru materi pelajaran disajikan berupa materi pembelajaran pokok, ringkasan materi, dan juga video pendukung. Jika materi yang tersedia kurang guru bisa masuk ke ruang guru dan menambahkan materi yang dirasa kurang lengkap. Contoh desain penerapannya dalam pembelajaran guru sebelumnya memilih metode pembelajaran berbasis masalah. *Pertama*, guru menyampaikan materi kepada peserta didik, misalkan materi tentang hukum mawaris. *Kedua*, guru meminta peserta didik untuk mencari informasi dan mengidentifikasi terkait fenomena penerapan hukum mawaris di masyarakat dan menghubungkannya dengan materi yang telah diampaikan tadi. *Ketiga*, guru juga meminta peserta didik untuk mengumpulkan tugas tadi. *Keempat*, guru memberikan penilaiannya melalui aplikasi ruang guru ini.

Langkah-langkah pembelajaran menggunakan aplikasi ruang guru dalam pembelajaran daring sebagai berikut:

1. Membuka kelas.ruangguru.com pada *web browser*.
2. Kemudian pilih masuk dengan memasukkan *e-mail* serta password akun jika sudah memiliki akun. Jika belum memiliki akun maka harus daftar terlebih dahulu.
3. Setelah bisa masuk ke akun atau profil yang kita miliki pilih buat organisasi.
4. Isikan secara detail identitas organisasi yang akan kita buat. Lalu klik buat.
5. Kita pilih menu buat kelas dan isi secara detail tentang informasi kelas yang kita buat.
6. Jika kelas berhasil kita buat, kita akan membagikan kode kelas kepada para peserta didik.
7. Kita sebagai guru bisa menyampaikan materi PAI yang kita buat sendiri maupun materi yang berasal dari ruang guru, misalkan materi tentang Mawaris.

8. Setelah guru menyampaikan materi tersebut guru bisa memberikan tugas secara rapi dan teratur dalam *timeline*.
9. Setelah peserta didik mengumpulkan tugas guru dapat memberikan penilaian secara otomatis dan tercatat dengan rapi.
10. Jika peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi maupun mengerjakan soal tentang Mawaris peserta didik bisa berdiskusi langsung dengan guru.²⁰

Berdasarkan paparan diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa guru bisa mengakses ruang kelas kemudian menyampaikan materi pelajaran, memberikan tugas untuk mengukur sejauh mana pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran yang telah disampaikan, dan memberikan penilaian terhadap tugas yang telah dikumpulkan oleh peserta didik.

D. Kendala, Tantangan, dan Solusi dalam Implementasi Aplikasi Ruang Guru

Pengguna aplikasi ruang guru mengalami beberapa kendala dalam menggunakan aplikasi ini, diantaranya sinyal yang susah bisa mengganggu pengguna ketika mengakses aplikasi ruang guru, video pada aplikasi ruang guru tidak bisa di download sehingga pengguna harus mengakses berulang kali ke aplikasi ini jika ingin melihat video tersebut, aplikasi ruang guru memerlukan ruang penyimpanan yang cukup besar, bantuan suara yang cukup keras selalau didengar pengguna ketika mereka memilih menu tertentu, layanan antar muka dalam aplikasi ruang guru masih terlalu ramai dengan beberapa fitur yang belum tentu digunakan oleh pengguna, penyampaian video kurang sesuai dengan pengguna di jenjang SMA videonya terkadang terlalu *childish*, dan terlalu banyak pop-up dan iklan yang mengganggu pengguna yang tidak berlangganan. Tantangan yang dihadapi dalam mengimplementasikan aplikasi ruang guru, disini kita akan membahas tantangan yang dihadapi dalam mengimplementasikan aplikasi ruang guru dalam pembelajaran.

²⁰ Cara Akses RuangKelas untuk Guru: www.blog.ruangguru.com diakses pada tanggal 19 Januari 2021 pukul 19:18 WIB.

Dalam hal ini tantangannya adalah bagaimana cara guru mengemas materi pembelajaran yang berkualitas dengan sentuhan teknologi agar mudah dipahami oleh peserta didik. Tidak hanya materi yang disampaikan tetapi nilai-nilai kehidupan yang ada dalam materi tersebut juga ikut tersampaikan. Selain itu, terdapat tantangan bagaimana cara kita semua sebagai pihak yang berkontribusi dalam pembelajaran untuk menjadikan mata pelajaran sebagai mata pelajaran yang sangat digemari peserta didik. Solusi yang bisa dilakukan pengguna untuk mengatasi hambatan tersebut adalah sebaiknya mencari sinyal yang bagus atau menggunakan wifi, sebaiknya menyediakan ruang penyimpanan tambahan di smartphone, sebaiknya pihak aplikasi ruang guru mengurangi beberapa fitur yang tidak terlalu digunakan dalam kegiatan pembelajaran serta mengurangi pop-up iklan yang mengganggu.²¹²¹

Berdasarkan pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa pengguna aplikasi ruang guru masih mengalami beberapa kendala dalam menggunakan aplikasi bimbingan belajar online ruang guru, diantaranya akses jaringan internet yang susah, kapasitas aplikasi yang cukup besar, dan juga sering munculnya pop-up. Namun hambatan tersebut tidak terlalu besar hanya pada teknis pengoperasiannya saja. Hal tersebut bisa diatasi dengan cara memasang wifi, menggunakan kuota gratis yang disediakan pemerintah, mencari tempat yang mudah sinyalnya, dan menggunakan handphone yang memiliki RAM dengan kapasitas besar. Selain itu, tantangan yang dihadapi dalam mengimplementasikan aplikasi ruang guru khususnya pada mata pelajaran PA adalah bagaimana cara menyampaikan materi dan nilai-nilai kehidupan yang terkandung dalam materi pelajaran agar dapat diterima oleh peserta didik dengan baik.

E. Kesimpulan

Aplikasi ruang guru merupakan suatu tempat atau forum dimana semua orang dapat mencari dan memberikan informasi, berdiskusi, dan berbagi pikiran antara satu orang atau lebih hanya bermodalkan perangkat teknologi yang terhubung dengan internet.

²¹ Hambatan dan Solusi Ruang Guru: www.Serupa.id.com diakses pada tanggal 5 Oktober 2020 pukul 06:06 WIB

Aplikasi ruang guru hadir dengan tujuan untuk memberikan layanan dan pemerataan pendidikan yang berkualitas ke seluruh Indonesia dan meningkatkan kesejahteraan guru. Ide pendirian dari aplikasi ini adalah ketika para pendiri aplikasi ruang guru merasa kesulitan mencari guru les privat ketika akan mengikuti tes masuk perguruan tinggi di luar negeri.

Dengan demikian mereka akhirnya memutuskan untuk membuat sebuah aplikasi bimbingan belajar online yang menggabungkan antara teknologi dan pendidikan. Adanya penggabungan antara aplikasi ruang guru dengan dunia pendidikan saat ini membuat peserta didik lebih mudah untuk belajar dan menambah wawasan tentang berbagai ilmu pengetahuan. Aplikasi ruang guru memberikan manfaat berupa kemudahan untuk mendapatkan ilmu pengetahuan terbaru dan bisa diakses dimana saja dan kapan saja hanya dengan menggunakan perangkat teknologi sehingga terjadi pemerataan pendidikan hingga ke pelosok Indonesia.

Aplikasi ruang guru juga dapat meningkatkan ketertarikan peserta didik terhadap pelajaran, motivasi, prestasi, dan hasil belajar peserta didik hal ini telah dibuktikan melalui beberapa penelitian. Aplikasi ruang guru bisa digunakan sebagai media maupun sumber belajar dalam pembelajaran. Dengan penjelasan dan pendampingan yang dilakukan guru dalam proses pembelajaran diharapkan peserta didik dapat memahami materi secara komprehensif dan mendalam.

DAFTAR RUJUKAN

- Abdurrozak, Miftah. 2016. *Aplikasi Pembelajaran Berbasis E-Learning pada Pelajaran Agama Islam SMP IT Nur Hidayah Surakarta Menggunakan Metode UML*. Jurnal Ilmiah UMS Vol. 1 No. 1.
- Arsyad, Azhar. 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Asnavir dan M. Basyaruddin Usman. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Pers.
- Atsani, Lalu Gede Muhammad Zainuddin. 2020. *Transformasi Nilai Pembelajaran pada Masa Pandemi COVID-19*. Jurnal Al-Hikmah Vol. 1 No.1.
- Cahyani, Esty Dwi. 2015. *Analisis Penerimaan Aplikasi Ruang Guru Sebagai*

- Media Pemenuhan Informasi Akademik Siswa SMA di Kota Surabaya Ditinjau dari Model UTAUT2*. Jurnal Informasi dan Perpustakaan. Vol. 1 No. 1.
- Efendi, Neng Marlina. 2018. *Revolusi Pembelajaran Berbasis Digital (Penggunaan Animasi Digital pada Start Up sebagai Metode Pembelajaran Siswa Belajar Aktif)*. Habitus: Jurnal Pendidikan, Sosiologi, dan Antropologi. Vol. 2 No. 2.
- Junaidi. 2001. *Modul Pengembangan ICT (Information and Communication Technology) Materi Peningkatan Kualitas Guru Pendidikan Agama Islam (GPAI) tingkat Sekolah Dasar (SD)*. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Agama Islam, Kementrian Agama Republik Indonesia.
- Langi, Erlina Nolly S. Londa, dan Lingkan Tulung. 2019. *Pengaruh Komunikasi Media Online Aplikasi Ruang Guru PT. Ruang Raya Indonesia Terhadap Peningkatan Prestasi Belajar Siswa SMAN 1 Manado*. Jurnal Acta Diurna Komunikasi Vol. 1 No. 3.
- Rahadian, Dian Gina Rahayu, dan Risma Rahma Oktavia. 2019. *Teknologi Pendidikan: Kajian Aplikasi Ruang Guru Berdasarkan Prinsip dan Paradigma Interaksi Manusia dan Komputer*. Jurnal Petik. Vol. 5 No.1.
- Riyana, Capi. 2012. *Pembalajaran Berbasis Teknologi dan Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sanjaya, Wina. 2014. *Perencanaan dan Desain Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Shofi, Sarah Anindya Aditya Rachmadi, dan Admaja Dwi Herlambang. 2019. *Analisis Kebutuhan Pengguna Aplikasi Ruang Guru Menggunakan Metode Fuzzy Kano*. Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Komputer. Vol. 3 No. 5.
- Shoumi, Aulia Zulfa. 2019. *Sosial dan Humaniora Prosiding Seminar Nasional Cendekiawan Ke-5: Peran Multimedia dalam Pendidikan pada Aplikasi Ruang Guru*. Jakarta: Lembaga Penelitian Universitas Tri Sakti.
- Sudjana, Nana dan Rivai Ahmad. 2001. *Media Pembelajaran (Pembuatan dan Penggunaannya)*. Bandung: Sinar Baru.
- Syamsurijal. 2019. *Survey Kepuasan Siswa yang Berlangganan Bimbingan*

Belajar Online Ruang Guru. Jurnal PAUD Vol. 2 No. 1.

Zulaikah, Dewi. 2020. *Pengaruh Media Aplikasi Ruang Guru sebagai Sumber Belajar IPS terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII di MTsN 1 Blitar*. IAIN Tulungagung: Skripsi Tidak Diterbitkan.

Cara Akses RuangKelas untuk Guru: www.blog.ruangguru.com diakses pada tanggal 19 Januari 2021 pukul 19:18 WIB.

Cara Mengoperasikan Aplikasi Ruang Guru melalui HP: [www. Besok sukses. com](http://www.Besok.sukses.com) diakses pada tanggal 18 November 2020 pukul 05:55

Cara Mengoperasikan Aplikasi Ruang Guru melalui Laptop: [www.wirahadie. com](http://www.wirahadie.com) diakses pada tanggal 25 November 2020 pukul 06:50 WIB.

Hambatan dan Solusi Ruang Guru: [www. Serupa. id. com](http://www.Serupa.id.com) diakses pada tanggal 5 Oktober 2020 pukul 06:06 WIB

Kelebihan Aplikasi Ruang Guru: www.Serupa.id.com diakses pada tanggal 5 Oktober 2020 pukul 06:06 WIB

Sejarah Berdirinya Aplikasi Ruang Guru: [www. blog.ruang_guru.com](http://www.blog.ruang_guru.com) diakses pada tanggal 19 Januari 2021 pukul 08:00 WIB.

Tujuan Pengembangan Aplikasi Ruang Guru: [www.blog. Ruang_guru. com](http://www.blog.Ruang_guru.com) diakses pada tanggal 5 Oktober 2020 pukul 06:06 WIB.

BAB II

SITUS WEB BERBAGI VIDEO YOUTUBE

A. Pendahuluan

Teknologi dan komunikasi saat ini berkembang pesat dengan hadirnya bantuan internet yang digunakan oleh masyarakat dari berbagai golongan. Internet banyak digunakan oleh masyarakat untuk berkomunikasi, hiburan, menambah pengetahuan, dan lain-lain.¹

Kehadiran Internet mulai menggeser posisi media lama karena dalam penyampaian informasi memakan waktu yang cukup lama untuk sampai ketelinga masyarakat, sehingga sekarang beralih ke media baru (new media) yaitu media sosial yang menggunakan berbagai aplikasi tersambung dengan internet seperti chatting, situs, email, blog, jejaring sosial, koran online, Youtube, dan lain sebagainya. Media sosial memungkinkan pengguna serta komunitas untuk membuat, berkolaborasi dan mengedit konten pengguna. Manfaat media social yaitu memberikan pengalaman yang banyak bagi pengguna, dimana pengguna berinteraksi dengan data yang dibuat secara dinamis dari masukan pengguna, pengguna dapat bertindak sebagai kontributor di dalam situs untuk memberikan ulasan dan komentar, dan memungkinkan pengguna mengklarifikasi serta menemukan informasi yang sesuai.²

Media sosial yang sangat populer di seluruh dunia adalah Youtube, yaitu suatu situs berbagi video dimana pengguna video dapat mengunggah dan mengunduh, serta dapat mengikuti atau sering dikenal dengan *subscribe* dari akun yang menjadi favorit pengguna. Media social

¹ Haryadi Mujiyanto, "Pemanfaatan Youtube Sebagai Media Ajar Dalam Meningkatkan Minat Dan Motivasi Belajar", *Jurnal Komunikasi Hasil Pemikiran Dan Penelitian*, Vol. 5; No. 1; Tahun 2019, h. 135-159

² Rendra Lestari, "Penggunaan Youtube Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris", *Seminar Nasional Kedua Pendidikan Berkemajuan dan Menggembirakan*, Vol. 6; No. 1; Tahun 2018, h. 78

Youtube mulai naik daun sejak 5 tahun yang lalu, hal demikian terbukti dari situs Youtube sendiri bahwa sepertiga pengguna Internet atau sekitar satu miliar menggunakan Youtube. Sehingga youtube telah menjadi fenomena dan berpengaruh di seluruh penjuru dunia yang hanya berakses internet.³

B. Sejarah dan Karakteristik Media Berbagi Video Youtube

Media massa merupakan saluran komunikasi massa guna menyampaikan informasi atau pesan kepada khalayak banyak secara luas. Media massa mempengaruhi hampir seluruh aspek kehidupan masyarakat, sosial, budaya, ekonomi, politik dan sebagainya. Sehingga secara tidak langsung tersirat bahwa media massa memberikan beberapa asumsi pokok tentang peran atau fungsi media di tengah masyarakat saat ini. Menurut Dennis Mc Quail, peran pokok media massa adalah sebuah industri. Media terus berkembang seiring dengan perkembangan teknologi dan menciptakan lapangan kerja, barang dan jasa di sisi lain, industri media tersebut diatur oleh masyarakat.⁴

Pesatnya perkembangan media social saat ini karena semua orang seperti bias memiliki media sendiri. Jika untuk memiliki media tradisional seperti televisi, radio, atau Koran dibutuhkan modal yang besar dan tenaga kerja yang banyak, maka lain halnya dengan media sosial.⁵ Seorang pengguna media social bias mengakses media social dengan jaringan internet bahkan yang aksesnya lambat sekalipun, tanpa biaya besar, tanpa alat mahal dan dilakukan sendiri tanpa karyawan. Kita sebagai pengguna sosial media bias dengan bebas mengedit, menambahkan, memodifikasi baik tulisan, gambar, video, grafis, dan berbagai model *content* lainnya.

³ DeddyMulyana, *Komunikasi Massa: Kontroversi, Teori dan Aplikasi*, (Bandung: WidyaPadjajaran, 2008), h. 62

⁴ McQuail, *TeoriKomunikasi Massa Mc Quail, Terj. Putri Iva Izzati*, (Jakarta: SalembaHumanika, 2011), h 34

⁵ Fransiska Timoria Samosir, Dkk. "Efektivitas Youtube sebagai Media Pembelajaran Mahasiswa (Studi Di Fakultas FISIP Universitas Bengkulu) ", *Record and Library Journal* Volume 4, No. 2, 2018, h 34

Salah satu media sosial paling populer saat ini ialah YouTube. Youtube diluncurkan pada bulan Mei 2005, YouTube telah memudahkan miliaran orang untuk menemukan, menonton, dan membagikan beragam video. YouTube menyediakan forum bagi orang-orang untuk saling berhubungan, memberikan informasi, dan menginspirasi orang lain di seluruh dunia, serta bertindak sebagai platform distribusi bagi pembuat konten asli dan pengiklan, baik yang besar maupun kecil. YouTube merupakan salah satu perusahaan milik Google. YouTube diciptakan oleh 3 orang mantan karyawan PayPal (website online komersial), Chad Hurley, Steve Chen, dan Jawed Karim pada Februari 2005. Sejak awal diluncurkan, YouTube langsung mendapat sambutan baik di masyarakat. Youtube adalah video online dan yang utama dari kegunaan situs ini ialah sebagai media untuk mencari, melihat dan berbagi video yang aslike dan dari segala penjuru dunia melalui suatu web.⁶

Kehadiran YouTube membawa pengaruh luar biasa kepada masyarakat, khususnya masyarakat yang memiliki gairah di bidang pembuatan video, mulai dari film pendek, dokumenter, hingga video blog, tetapi tidak memiliki lahan untuk mempublikasikan karyanya. YouTube mudah dipergunakan, tidak memerlukan biaya tinggi, dan dapat diakses dimanapun, tentunya dengan gadget yang kompatibel. Hal itu membuat pembuat video amatir dapat dengan bebas mengunggah konten-konten video mereka untuk dipublikasikan. Jika video mereka mendapat sambutan baik, jumlah viewers akan bertambah. Viewers banyak akan mengundang pengiklan untuk memasang iklan dalam video-video mereka selanjutnya. Senada dengan televisi, konten program televisi yang disukai masyarakat, dalam hal ini ratingnya tinggi, akan menarik pengiklan secara otomatis.⁷

⁶ Dian Budiargo, *Berkomunikasi ala Net Generation*, (Jakarta: Elex Media, 2015) h.12

⁷ Muhammad Yusi Kamhar, "Pemanfaat Sosial Media Youtube Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia DI Perguruan Tinggi", *UNITRI PRESS*, Volume 1 Nomor 2 Bulan Juni Tahun 2019, h. 67

C. Manfaat dan Fungsi Media Sosial Youtube

Sementara fungsi media massa Youtube menurut De Vito mengatakan ada 6 enam fungsi yaitu:⁸

1. Menghibur

Sebagian besar media massa Youtube memiliki fungsi sebagai sarana penghibur bagi khalayak. Seperti tayangan-tayangan komedi yang siarkan langsung dalam Youtube.

2. Meyakinkan

Meyakinkan dalam artian bahwa komunikasi persuasi melalui media massa Youtube bertujuan untuk meyakinkan khalayak dalam bentuk memberikan atau memperkuat kepercayaan khalayak akan suatu hal yang telah diketahui sebelumnya, serta mengubah kepercayaan sementara dari khalayak yang pada awalnya memihak menjadi tidak memihak. Kemudian lewat tayangan iklan dalam medialah yang menggerakkan khalayak untuk melakukan tindakan, seperti membeli atau tidak membeli suatu produk barang dan jasa, serta memberikan rangsangan kepada masyarakat untuk mengubah situasi sekitarnya ketika terjadi penyimpangan terhadap suatu norma yang berlaku ditengah-tengah masyarakat.

3. Menginformasikan

Dalam hal ini media massa Youtube merupakan sumber informasi bagi masyarakat mengenai kejadian yang sedang atau telah terjadi baik itu ditingkat lokal, nasional maupun mancanegara.

4. Menganugerahkan Status

Dalam hal ini media massa Youtube dapat meningkatkan popularitas kepada khalayak yang semakin sering menggunakan media massa sebagai ajang untuk beraktualisasi diri. Sehingga, semakin banyak pula perhatian atau komentar yang bernilai positif atau negatif. Oleh karena itu, tidak heran jika masyarakat beranggapan bahwa orang penting adalah orang yang sering tampil dalam layar kaca.

5. Membius

Salah satu fungsi media massa Youtube ialah membius dalam

⁸ Fajar Ahmad Husain, *Komunikasi Massa (RuangPublik di Media Massa)*, (Jakarta: PT. Gramedia,

artian, setiap informasi yang disajikan dapat membuat khalayak menjadi tidak aktif.

6. Menciptakan Rasa Kebersatuan

Media sosial youtube mampu membuat khalayak merasa menjadi anggota atau kelompok di dalam masyarakat.

D. Tujuan Youtube sebagai Media Belajar

Youtube pada mulanya merupakan sarana dalam mencari hiburan. Dewasa ini youtube mulai bergeser menjadi sebuah wadah dalam proses pembelajaran.

Tujuan pengembangan youtube sebagai media belajar adalah untuk menciptakan kondisi dan suasana pembelajaran yang menarik, menyenangkan dan interaktif.⁹ Sehingga pembelajaran tidak cenderung monoton. Selain itu, tujuan mengembangkan youtube sebagai media belajar adalah untuk menghadirkan guru tanpa batas waktu. Dalam hal ini maksudnya adalah peserta didik dapat mengakses video pembelajaran tanpa batasan waktu. Sehingga apabila terjadi kerancuan berfikir pada peserta didik, peserta didik akan dapat mengulang kembali video pembelajaran yang tersedia.¹⁰

E. Implementasi Youtube untuk Pembelajaran

Cara eksplorasi youtube untuk pembelajaran sesuai dengan eksplorasi youtube untuk hiburan. Hal yang membedakan adalah konten-konten yang diakses mengarah pada kegiatan belajar. Adapun cara eksplorasi youtube terdapat beberapa bagian, yakni sebagai berikut:

a. Menonton Video

⁹ Muhammad Iqbal, Skripsi: Pengembangan Video Blog (Vlog) *Channel* Youtube Berbasis STEM sebagai Media Alternatif Pembelajaran Online, (Lampung: Perpustakaan Universitas Islam Negeri Raden Intan, 2019)

¹⁰ Ririn Puspita Tutiasri, "Pemanfaatan Youtube Sebagai Media Pembelajaran Bagi Mahasiswa Di Tengah Pandemi Covid-19", *Jurnal KOMASKAM*. Vol 2, No. 2 Oktober 2020, H. 120

Cara menonton video pada aplikasi youtube adalah sebagai berikut:

1. **Log masuk (*log in*) menggunakan akun google.** Untuk dapat mengakses semua fitur youtube, buat akun google secara gratis
2. **Gunakan bilah pencarian untuk mencari video.** Ketika mencari video, gunakan bilah pencarian dengan cara memasukkan istilah yang terkait atau dengan cara memasukkan judul video yang ingin anda cari.
3. **Telusuri saluran youtube.** Jika tidak tahu secara persis apa yang ingin anda cari, anda dapat menelusuri konten paling populer di youtube dengan memeriksa berbagai kategori yang berbeda
4. **Berlangganan pada saluran favorit.** Berlangganan pada sebuah saluran akan memperingatkan anda setiap kali ada video baru yang diunggah ke saluran tersebut. Untuk berlangganan pada sebuah saluran, klik tombol *subscribe* berwarna merah di bawah video pada saluran tersebut
5. **Beri komentar.** Beritahu pengunggah bahwa video tersebut sangat membantu, lucu, atau berkualitas, sangat bagus, dan lain-lain
6. **Tambahkan video ke daftar *watch later*.** Apabila kita tertarik pada sebuah video atau belum mampu memahami pelajaran, maka dapat memasukkan video tersebut ke daftar *watch later* sehingga kita dapat dengan mudah menemukan video tersebut dan menontonnya berulang-ulang.

b. Mengunggah Video

Cara mengunggah video pada aplikasi youtube adalah sebagai berikut:

1. **Sunting videonya sebelum diunggah.** Sunting video menjadi semenarik mungkin sesuai keinginan
2. **Unggah video.** Ketika anda mengunggahnya, video tersebut akan ditambahkan ke saluran pribadi
3. **Tambahkan judul dan deskripsi.** Buat judul dan deskripsi yang relevan dengan konten di dalam video serta buat judul semenarik mungkin guna menarik minat penonton.
4. **Tambahkan tag.** Tag membatu video muncul dalam hasil

pencarian sebagai video yang terkait. Tag merupakan frasa pendek yang bertindak sebagai deskripsi singkat.

5. **Atur pengaturan privasi video.** Ketika mengunggah video, terdapat tiga pilihan dasar untuk privasi, yakni; (a) siapa pun dapat mencari video anda, (b) video anda hanya dapat dilihat dengan memasukkan URL, (c) video anda hanya dapat dilihat oleh pengguna yang anda izinkan saja
6. **Bagikan video.** Kirim video ke jejaring sosial atau tanamkan (*embed*) video tersebut di blog.

c. Membuat Saluran

Cara membuat saluran pada aplikasi youtube adalah sebagai berikut:

1. **Pahami tujuan dari *channel* (saluran).** Saluran adalah halaman pengguna di youtube
2. **Tambahkan *channel art*.** *Channel art* adalah *banner* di bagian atas saluran yang membantu membedakan saluran anda dengan saluran pengguna lain
3. **Jelaskan dan namai saluran.** Deskripsikan dan namai saluran anda sehingga akan membantu orang untuk mengingat saluran anda
4. **Kembangkan dan atur konten.** Pada tahap ini unggah konten anda dan kembangkan konten anda agar semakin menarik perhatian pengguna.

F. Keunggulan dan kelemahan Penggunaan Youtube sebagai Media Belajar

Kendala yang akan muncul dalam penggunaan youtube sebagai media belajar, yakni sebagai berikut:

- a. Anak dan remaja menjadi malas belajar berkomunikasi di dunia nyata. Tingkat pemahaman bahasa pun menjadi terganggu. Jika anak terlalu banyak berkomunikasi di dunia maya
- b. Situs jejaring sosial akan membuat anak dan remaja lebih mementingkan diri sendiri. Mereka menjadi tidak sadar akan lingkungan di sekitar mereka, karena kebanyakan menghabiskan waktu di internet. Hal ini dapat mengakibatkan menjadi kurang

berempati di dunia nyata

- c. Bagi anak dan remaja, tidak ada aturan ejaan dan tata bahasa di situs jejaring sosial. Hal ini membuat mereka semakin sulit untuk membedakan antara berkomunikasi di situs jejaring sosial dan di dunia nyata
- d. Situs jejaring sosial adalah lahan yang subur bagi predator untuk melakukan kejahatan. Kita tidak akan pernah tahu apakah seseorang yang baru kita dikenal anak kita di internet menggunakan jati diri yang sesungguhnya atau tidak
- e. Dapat terjadi kesalahan dalam memahami konsep. Peserta didik diminta untuk memahami secara mandiri video yang tersedia. Sehingga hal demikian dapat menyebabkan terjadinya kesaalahan dalam memahami konsep. Pemahaman yang didapat peserta didik dapat tidak sesuai dengan yang dimaksudkan oleh guru.¹¹

Kelebihan dari video dari Youtube dalam pembelajaran diantaranya :

1. Potensial yaitu Youtube merupakan situs yang paling populer di dunia internet saat ini yang mampu memberikan edit value terhadap education atau pendidikan.
2. Praktis yaitu Youtube mudah digunakan dan dapat diikuti oleh semua kalangan termasuk siswa dan guru.
3. Informatif yaitu Youtube memberikan informasi tentang perkembangan ilmu pendidikan, teknologi, kebudayaan, dll.
4. Interaktif yaitu Youtube memfasilitasi kita untuk berdiskusi ataupun melakukan tanya jawab bahkan mereview sebuah video pembelajaran.
5. Shareable yaitu Youtube memiliki fasilitas HTML, Embed kode video pembelajaran yang dapat di share di jejaring sosial seperti instagram, whatsapp, facebook, twitter dan juga blog atau website.
6. Ekonomis yaitu Youtube gratis untuk semua kalangan.¹²

¹¹ Abdulloh, dkk. "Penggunaan Media Sosial (Youtube) sebagai Media Inovatif dalam Pembelajaran di Madrasah Gresik", *Jurnal Abdi*, Vol.5, No.1, Juni 2019

¹² Sukani, Memanfaatkan Youtube Sebagai Media Pembelajaran yang

DAFTAR RUJUKAN

- Abdulloh, dkk. "Penggunaan Media Sosial (Youtube) sebagai Media Inovatif dalam Pembelajaran di Madrasah Gresik", *Jurnal Abdi*, Vol.5, No.1, Juni 2019
- Budiargo, Dian. 2015. *Berkomunikasi ala Net Generation*, Jakarta: Elex
- Media Husain, Fajar Ahmad. 2011. *Komunikasi Massa (Ruang Publik di Media Massa)*, (Jakarta: PT. Gramedia
- Iqbal, Muhammad. Skripsi: Pengembangan Video Blog (Vlog) Channel Youtube Berbasis STEM sebagai Media Alternatif Pembelajaran Online, (Lampung: Perpustakaan Universitas Islam Negeri Raden Intan, 2019)
- McQuail. 2011. *Teori Komunikasi Massa Mc Quail*, Terj. Putri Iva Izzati, (Jakarta: Salemba Humanika)
- Mulyana, Deddy. 2008. *Komunikasi Massa: Kontroversi, Teori dan Aplikasi*, (Bandung: Widya Padjajaran
- Ririn Puspita Tutiasri, "Pemanfaatan Youtube Sebagai Media Pembelajaran Bagi Mahasiswa Di Tengah Pandemi Covid-19", *Jurnal KOMASKAM*. Vol 2, No. 2 Oktober 2020.
- Haryadi Mujianto, "Pemanfaatan Youtube Sebagai Media Ajar Dalam Meningkatkan Minat Dan Motivasi Belajar", *Jurnal Komunikasi Hasil Pemikiran Dan Penelitian*, Vol. 5; No. 1; Tahun 2019, h. 135-159
- Rendra Lestari, "Penggunaan Youtube Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris", *Seminar Nasional Kedua Pendidikan Berkemajuan dan Menggembirakan*, Vol. 6; No. 1; Tahun 2018.
- Fransiska Timoria Samosir, Dkk. "Efektivitas Youtube sebagai Media Pembelajaran Mahasiswa (Studi Di Fakultas FISIP Universitas Bengkulu)", *Record and Library Journal* Volume 4, No. 2, 2018.
- Muhammad Yusi Kamhar, "Pemanfaat Sosial Media Youtube Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia DI Perguruan Tinggi", *UNITRI PRESS*, Volume 1 Nomor 2 Bulan Juni Tahun 2019.

BAB IV

APLIKASI BELAJAR PLATFORM EDMODO

A. Pendahuluan

Proses pembelajaran adalah kegiatan yang dilakukan antara guru dan siswa dengan berbagai sumber dan media yang digunakan untuk belajar sehingga meningkatkan pengetahuan. Ada berbagai sumber dan media yang digunakan oleh guru untuk membantu dalam proses pembelajaran. Salah satunya menggunakan aplikasi belajar agar siswa tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran.

Aktivitas belajar adalah proses perubahan perilaku akibat interaksi individu dengan lingkungan.¹ Dari aktivitas belajar inilah bisa menjadi motivasi belajar siswa dan menjadi dorongan internal dan eksternal pada diri siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku dengan beberapa indikator dan unsur mendukung.²

Salah satu media yang dapat digunakan untuk belajar adalah dengan *e-learning*, yaitu berupa instruksi yang disampaikan melalui media digital seperti komputer atau perangkat mobile untuk mendukung pembelajaran. *e-learning* memiliki empat karakteristik yaitu, memanfaatkan jasa teknologi elektronik, memanfaatkan keunggulan produk, menggunakan bahan ajar bersifat mandiri, memanfaatkan komputer untuk mengurus administrasi pembelajaran.³

Dalam penulisan ini akan dibahas pembelajaran berbasis

¹ Hartono, *PAIKEM Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan*, (Pekanbaru: Zafana, 2008)

² H. B. Uno, *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2011).

³ Rusman, *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*, (Bandung: Alfabeta, 2012)

e-learning menggunakan aplikasi belajar edmodo dan schoology. Kedua aplikasi ini memiliki kemiripan seperti facebook. Cara penggunaannya tidak jauh berbeda. Namun, tetap memiliki karakteristik yang berbeda. Tujuan dari penggunaan aplikasi belajar adalah untuk memaksimalkan proses pembelajaran, atau bisa menjadi solusi jika pembelajaran tidak bisa dilakukan tatap muka didalam kelas.

Pada era globalisasi seperti sekarang, pemanfaatan teknologi semakin canggih. Khususnya dalam dunia pendidikan. Terdapat berbagai media yang dibuat untuk membantu guru dalam mengatur proses pembelajaran. namun, tidak terlepas dengan adanya hambatan dan kelemahan dari setiap media. Sehingga perlu mengetahui karakteristik dari setiap media belajar agar bisa memanfaatkan dengan maksimal. Dalam hal ini adalah aplikasi belajar edmodo dan schoology, yang akan dijelaskan pada penulisan ini.

B. Sejarah Aplikasi Belajar Edmodo

Edmodo adalah *platform* media sosial yang sering digambarkan sebagai facebook untuk sekolah dan dapat berfungsi lebih banyak lagi sesuai kebutuhan. Edmodo adalah pembelajaran berbasis jejaring sosial yang aman dan gratis dalam memudahkan guru untuk membuat dan mengelola kelas virtual, sehingga siswa dapat terhubung dengan teman sekelas dan guru kapan saja dan dimana saja. Edmodo dikembangkan oleh Nicolas Borg dan Jeff O'Hara sebagai platform pembelajaran untuk berkolaborasi dan terhubung antara siswa dan guru dalam berbagi konten pendidikan, mengelola proyek tugas dan menangani pemberitahuan setiap aktivitas.⁴

Dalam tulisan diwebsite wikipedia menyebutkan bahwa, edmodo adalah perusahaan teknologi pendidikan yang

⁴ Nurita Putranti, *Cara Membuat Media Pembelajaran Online Menggunakan Edmodo*, Jurnal Pendidikan Informatika Dan Sains, Vol. 2 No. 2 Tahun 2013, h. 141

menawarkan alat komunikasi, kolaborasi, dan pembinaan untuk guru dan sekolah. Jaringan edmodo memungkinkan guru untuk berbagi konten, mendistribusikan kuis, tugas, dan mengelola komunikasi dengan siswa, kolega, dan orang tua. edmodo didirikan oleh Nic Borg dan Jeff O'Hara pada tahun 2008. Hal ini didukung oleh Index Ventures, Benchmark, Greylock Partners, Learn Capital, New Enterprise Associates, Union Square Ventures, Glynn Capital Management, Tenaya Capital, Singtel Innov, dan KDDI. Pada bulan Maret 2015, Noodle menyebut Edmodo sebagai salah satu dari 32 alat pendidikan daring paling inovatif.

1. Karakteristik Aplikasi Edmodo

Edmodo merupakan aplikasi yang menarik bagi guru dan siswa dengan elemen sosial yang menyerupai facebook, tapi sesungguhnya ada nilai lebih besar dalam aplikasi edukasi berbasis jejaring sosial.⁵ Edmodo adalah media pembelajaran berbasis jejaring sosial dalam mendukung proses pembelajaran pada kelas virtual, dimana edmodo menyediakan fasilitas untuk berbagi materi, berkomunikasi dengan teman maupun guru serta mengerjakan tugas secara online yang dapat digunakan kapan saja dan dimana saja.⁶

Edmodo adalah sebuah media untuk melaksanakan pembelajaran secara daring (*online*). Edmodo menggabungkan sebagian fitur dari *learning management system* (yaitu aplikasi yang digunakan untuk mengelola pembelajaran, mengirimkan konten, melacak aktivitas online seperti memastikan kehadiran pada kelas maya, memastikan pengumpulan tugas, dan melacak pencapaian siswa) dan sebagian fitur dari jejaring social, menjadi sebuah

⁵ Basori, *Pemanfaatan Social Learning Network Edmodo Dalam Membantu Perkuliahan Teori Bodi Otomotif Di Prodi Ptm Jptk Fkip Uns*, Jurnal Jiptik, Vol. VI No. 2

⁶ Agung Wahono Dan Setya Chandra Wibawa, *Penerapan Edmodo Dengan Model Cooperative Learning Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi*, Jurnal IT-Edu, Vol. 01 No. 02 Tahun 2017, Hal 40

media pembelajaran yang menarik dan mudah digunakan. Kemudian dikenal dengan jejaring sosial pembelajaran (*Social Learning Network*).⁷

Dari berbagai pengertian tentang edmodo, maka dapat disimpulkan bahwa edmodo adalah aplikasi yang digunakan untuk pembelajaran, yang memiliki fitur beragam, cara kerja seperti facebook, dan mudah diakses. Edmodo memberikan fasilitas untuk berkomunikasi anatar guru dengan siswa, guru dengan orang tua, dan siswa dengan siswa. Sehingga terjadi proses pembelajaran yang terkendali.

2. Manfaat Aplikasi Edmodo

Manfaat penggunaan media edmodo dalam pembelajaran, yaitu:⁸

1. Meningkatkan kualitas pembelajaran siswa
2. Mengubah budaya mengajar guru
3. Mengubah belajar siswa yang pasif kepada budaya belajar aktif, sehingga terbentuk belajar mandiri
4. Memperluas kesempatan belajar bagi siswa
5. Mengembangkan dan memperluas produk dan layanan baru

Secara umum, manfaat dari aplikasi belajar adalah memudahkan proses pembelajaran, membantu guru dan siswa dalam melakukan pembelajaran. Kemudian, bermanfaat mengembangkan kemampuan dalam menggunakan teknologi di era globasi seperti ini. Karena pemanfaatan teknologi penting dilakukan untuk menunjang pembelajaran.

⁷ Eko Subiyantoro, Dkk, *Simulasi Digital Jilid I*, (Jakarta: Dirjen Peningkatan Mutu Pendidikan & Tenaga Pendidikan, 2013), h. 71

⁸ Agung Wahono Dan Setya Chandra Wibawa, *Penerapan Edmodo Dengan Model Cooperative Learning Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi*, Jurnal IT-Edu, Vol. 01 No. 02 Tahun 2017, h. 40

3. Tujuan Pengembangan Aplikasi Edmodo

Gatot dalam Singgih, menjelaskan bahwa edmodo merupakan aplikasi edukasi dengan platform media sosial dan cloud menyerupai facebook yang dapat digunakan dalam pembelajaran, edmodo diciptakan mirip denganfacebook, dimana tujuan pembuatannya adalah khusus untuk bidang pendidikan yang dapat mendukung proses pembelajaran secara online.⁹ Sehingga dalam penggunaannya, bukan hanya guru dan siswa, tetapi juga orang tua siswa dapat memiliki akun untuk berkomunikasi, agar dapat melihat perkembangan anak dalam menjalani proses pembelajaran.

Tujuan dari pengembangan aplikasi ini adalah meningkatkan kemampuan dalam menggunakan teknologi khususnya dalam dunia pendidikan. Selain itu penggunaan aplikasi ini juga bertujuan memaksimalkan pembelajaran tatap muka yang dilakukan oleh guru. Agar siswa tidak jenuh, sehingga perlu inovasi baru seperti menggunakan aplikasi belajar.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa tujuan pengembangan aplikasi belajar edmodo adalah untuk membantu guru dalam proses pembelajaran. Dapat menjadi media pembelajaran yang kemudian membantu siswa dalam memahami pelajaran. Serta menjadikan suatu hasil dari kecanggihan teknologi pada era modernisasi. Belajar tidak hanya menggunakan sumber dari buku dan media dari papan tulis, tetapi juga menggunakan alat elektronik yang kemudian dikenal sebagai e-learning.

C. Implementasi Aplikasi Edmodo dalam Pembelajaran Daring

Cara mengeksplorasi edmodo untuk pembelajaran PAI sama seperti menggunakan edmodo untuk pembelajaran lain, maka

⁹ Singgih Prasetyono Dan Sondang Meini, *Pengembangan Media Pembelajaran E-Learning Berbasis Edmodo*, Jurnal Pendidikan Teknik Elektro, Vol. 3 No. 2, h.153

langkah-langkah yang harus dilakukan adalah sebagai berikut: ¹⁰

- Langkah 1: membuka halaman edmodo
- Langkah 2: membuat user account (user account dipilih sesuai dengan profesi, sebagai guru, siswa, atau orang tua)
- Langkah 3:
 1. Sebagai guru membuat kelas , maka klik a create a group
 2. kemudian mengisi form,
 3. Akan muncul kode grup, kemudian dibagikan kepada siswa.
 4. Sebagai siswa: membuat user account, lalu memasukkan kode grup yang sudah dibuat. Dan klik join a grup
- Langkah 4:
 1. Sebagai guru: meng-upload file materi bahan ajar, dengan cara ketik keterangan bahan ajar, klik attach file, kemudian pilih file, lalu klik send.
 2. Sebagai siswa: men-download file materi dengan cara klik download file
- Langkah 5: interaksi antara guru dengan siswa melalui menu chatting yang telah tersedia.
- Langkah 6: guru memberikan tugas. Dengan cara klik assignment, kemudian menentukan batas waktu
- Langkah 7: siswa mengirimkan tugas dengan cara mengklik turn-in.
- Langkah 8: guru memeriksa tugas siswa, dengan klik turned in. guru memberikan nilai pada kolom yang sudah disediakan.
- Langkah 9: melihat nilai, maka klik lambang progress

¹⁰ Henri Septanto, *E-learning Menggunakan Edmodo Sebuah Aplikasi Pembelajaran Berbasis Web Pada Kelas Shift Di STMIK Bina Insani*, Bina Insani Ict Journal Vo. 2 No. 2 Oktober 2015, h. 131-138

Implementasi aplikasi edmodo untuk pembelajaran daring, khususnya mata pelajaran PAI, dimulai dari tindakan guru. Seorang guru harus belajar untuk menggunakan aplikasi ini dengan benar. Setelah bisa, guru merencanakan pembelajaran berbasis aplikasi.

Guru menginstruksikan kepada siswa untuk meng-install aplikasi edmodo. Guru mendampingi setiap langkah yang dilakukan siswa dalam menggunakan aplikasi ini. Setelah guru dan siswa mampu menggunakannya, maka pembelajaran bisa dimulai.

Pembelajaran menggunakan aplikasi edmodo, menjadi salah satu solusi ketika masa pandemi Covid-19. Pelaksanaan pembelajaran yang diganti menjadi daring, membutuhkan berbagai aplikasi belajar untuk menunjang pembelajaran. maka, dibutuhkan komitmen dari guru, siswa, serta orang tua untuk belajar mengenai informasi dan teknologi (IT) saat ini.

D. Kesimpulan

Kesimpulan yang terjadi pada penggunaan aplikasi belajar adalah:¹¹

1. Kondisi orang tua yang sering menggunakan aplikasi whatsapps (wa), sehingga belum terbiasa dengan aplikasi edmodo
2. Kesulitan mencari jaringan internet dan gawai telepon pintar yang sering dibawa orang tua bekerja
3. Siswa bosan membaca materi melalui *file (microsoft word)*.
4. Tidak semua siswa memiliki HP yang mampu untuk menunjang aplikasi, karena kemampuan HP yang dimiliki.

Hambatan yang pasti terjadi pada *e-learning* adalah terkait dengan koneksi internet dan tempat pengguna berada. Selain itu, masalah kemampuan pengguna dalam memanfaatkan teknologi. Sering terjadi kebingungan dalam menggunakan aplikasi-aplikais

¹¹ Andri Anugrahana, *Hambatan, Solusi Dan Harapan: Pembelajaran Daring Selama Masa Pandemi COV ID 19 Oleh Guru Sekolah Dasar*, Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan, Vol. 10 No. 3, September 2020.

baru untuk pembelajaran.

Solusi dari berbagai masalah tersebut adalah perlu adanya komunikasi yang baik antara pembimbing (guru) dan siswa. Jika, terjadi hambatan bisa diselesaikan dengan cara yang baik dan bisa dimaklumi karena dengan kemampuan yang ada perlu untuk berlatih dan perlu waktu untuk memahami aplikasi ini. Terkait dengan pembelajaran PAI, solusi dimulai dari guru PAI untuk memberikan panduan kepada siswa cara menggunakan aplikasi belajar yang benar. Kemudian dari siswa, solusinya adalah menyiapkan peralatan agar bisa mengikuti pembelajaran menggunakan aplikasi yang ditentukan.

Solusi lain yang dapat dilakukan untuk memudahkan penggunaan aplikasi edmodo adalah dengan membiasakan menggunakannya. Maka, guru harus sering menggunakan dalam media pembelajaran. Guru juga harus berinovasi agar pembelajaran melalui aplikasi ini tidak membosankan, khususnya dalam hal materi pelajaran. Guru bisa memberikan video atau kuis, yang dapat membuat siswa tertarik. Kemudian, guru juga harus mendampingi setiap proses yang dilakukan siswa.

Daftar Rujukan

- Hartono, *PAIKEM Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan*, (Pekanbaru: Zafana, 2008)
- H. B. Uno, *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2011).
- Rusman, *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*, (Bandung: Alfabeta, 2012)
- Nurita Putranti, *Cara Membuat Media Pembelajaran Online Menggunakan Edmodo*, Jurnal Pendidikan Informatika Dan Sains, Vol. 2 No. 2 Tahun 2013
- Basori, *Pemanfaatan Social Learning Network Edmodo Dalam Membantu Perkuliahan Teori Bodi Otomotif Di Prodi Ptm Jptk Fkip Uns*, Jurnal Jiptik, Vol. VI No. 2
- Agung Wahono Dan Setya Chandra Wibawa, *Penerapan Edmodo Dengan Model Cooperative Learning Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi*, Jurnal IT-Edu, Vol. 01 No. 02 Tahun 2017
- Basori, *Pemanfaatan Social Learning Network Edmodo Dalam Membantu Perkuliahan Teori Bodi Otomotif Di Prodi Ptm Jptk Fkip Uns*, Jurnal Jiptik, Vol. VI No. 2
- Agung Wahono Dan Setya Chandra Wibawa, *Penerapan Edmodo Dengan Model Cooperative Learning Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi*, Jurnal IT-Edu, Vol.

01 No. 02 Tahun 2017

Eko Subiyantoro, Dkk, *Simulasi Digital Jilid I, (Jakarta: Dirjen Peningkatan Mutu Pendidikan & Tenaga Pendidikan, 2013)*

Agung Wahono Dan Setya Chandra Wibawa, *Penerapan Edmodo Dengan Model Cooperative Learning Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi, Jurnal IT-Edu, Vol. 01 No. 02 Tahun 2017*

Singgih Prasetyono Dan Sondang Meini, *Pengembangan Media Pembelajaran E-Learning Berbasis Edmodo, Jurnal Pendidikan Teknik Elektro, Vol. 3 No. 2.*

Henri Septanto, *E-learning Menggunakan Edmodo Sebuah Aplikasi Pembelajaran Berbasis Web Pada Kelas Shift Di STMIK Bina Insani, Bina Insani Ict Journal Vo. 2 No. 2 Oktober 2015*

Andri Anugrahana, *Hambatan, Solusi Dan Harapan: Pembelajaran Daring Selama Masa Pandemi COVID 19 Oleh Guru Sekolah Dasar, Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan, Vol. 10 No. 3, September 2020*

BAB V

APLIKASI BELAJAR GOOGLE CLASSROOM

A. Pendahuluan

Dewasa ini perkembangan teknologi dan informasi membawa dampak positif bagi dunia pendidikan, dapat dilihat bahwa dalam pendidikan proses pembelajaran sudah mengalami perubahan dan perkembangan yang sangat pesat, banyak ide dan inovasi baru yang mulai dikembangkan dalam hal proses belajar mengajar. Salah satu perubahan yang mendasar dan mencuri perhatian adalah pemanfaatan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang terus mengalami peningkatan yang pesat kini berpengaruh terhadap meningkat kebutuhan manusia, apalagi dibidang pendidikan. Sekarang ini sudah mulai banyak *software* media pembelajaran yang bermunculan dalam semua bidang, biasa di sebut dengan *E-learning*.¹¹ *E-learning* ini merupakan peralatan teknologi computer yang digunakan untuk meningkatkan proses belajar mengajar, dan menyampaikan pengetahuan dengan unsure yang fleksibel. Dan salah satu contoh media pembelajaran *E-Learning* yakni *google classroom* yang maknanya ruang kelas merupakan salah satu serambi pembelajaran campuran yang diperuntukkan terhadap setiap ruang lingkup pendidikan yang dimaksud untuk menemukan jalan keluar atas kesulitan dalam setiap penugasan tanpa kertas dan untuk mempermudah dalam proses pembelajaran.^{2 2}

Memahami dan mempelajari perkembangan teknologi merupakan salah satu kewajiban pendidik. Penggunaan pembelajaran yang masih tradisional dimana pendidik memberikan materi didepan kelas akan lebih baik jika di tambahkan dengan pembelajaran berbasis

¹ Chaidar Husain, "Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran di SMA Muhammadiyah Tarakan", jurnal kebijakan dan pengembang pendidikan, Volume 2 nomor 2, juli 2014, hal.184. ISSN: 2337-7623: EISSN: 2337-7615

² Rosenberg. *E-Learning : Strategies For Delivering Knowledge In The Digital Age*. USA : McGraw-Hill Companies 2004

google classroom tersebut. Oleh karena itu, aplikasi *google classroom* merupakan salah satu software yang sangat penting dalam pembelajaran via daring, dalam makalah ini pemakalah akan membahas mengenai pengertian dan karakteristik *google*, manfaat dan fungsi, tujuan pengembangan, cara eksplorasi media dan sumber, kendala, hambatan, dan solusi pada aplikasi *google classroom*.

B. Sejarah Aplikasi Belajar Google Classroom

Pada tahun 6 Mei 2014, dan dirilis secara public pada tanggal 14 Agustus 2014 *google* memperkenalkan *platform* khusus yang digunakan yang digunakan sebagai alat bantu pelaksanaan pembelajaran yaitu *google classroom*.³ Namun terkait pengembangan *google classroom* ini tidak disarankan untuk semua pengguna hanya lembaga yang bekerjasama dengan *google* saja, akan tetapi di bulan maret 2017 aplikasi ini dapat diakses oleh seluruh orang yang menggunakan *google* secara pribadi. Ada sebuah penelitian yang dilakukan oleh Shampa Iftakhar yang berjudul *Google Classroom: What Works And How?* Yang berisi tentang penjelasan mengenai *google classroom* membantu untuk memonitoring siswa untuk belajar.⁴

C. Manfaat Aplikasi Belajar Google Classroom

Berdasarkan *website* resmi dari *google classroom*, ini memberikan manfaat seperti:

1. Kelas dapat disiapkan dengan mudah. Yakni pendidik dapat menyiapkan kelas dan mengundang peserta didik. Kemudian didalam kelas tersebut mereka berbagi informasi terkait tugas, pengumuman dan pertanyaan.
2. Selain tidak menggunakan kertas namun juga hemat waktu. Pendidik dapat membuat kelas dan mengelola kelas dalam satu tempat tersebut. Jadi peserta didik yang ada dalam kelas

³ S. Latif, *Lerning Engagement In Virtual Environment, International Journal Of Computer Applicatio*, 2016, h. 7-13

⁴ Shapma Iftakhar, *Google Classroom : What Works And How?*, journal of education and social sciences 3 (feb) 2016, h. 12-18

tersebut tidak lagi men-*download* tugas yang diberikan pendidik. Namun pendidik membuat dan mendistribusikan dokumen untuk peserta didik mereka secara online, memberikan umpan balik untuk semua tugas. Dengan demikian ada potensi untuk penghematan waktu dari kedua belah pihak baik peserta didik maupun pendidiknya.

3. Pengelolaan yang lebih baik, peserta didik dapat melihat tugas di halaman tugas maupun di kalender kelas. Semua materi secara otomatis tersimpan dalam *folder google drive*.
4. Salah satu manfaat paling utama dari penggunaan *google classroom* ini adalah kolaborasi *online* yang efisien. Sebagai penyempurnaan komunikasi dan masukan . yakni pendidik dapat mengirim pengumuman dan memulai diskusi kelas secara langsung. Peserta didik dapat berbagi materi antara satu sama lain dan berinteraksi dalamnya melalui email.
5. Aman dan terjangkau, kelas disediakan secara gratis. Tidak berisikan iklan dan tidak pernah menggunakan konten atau data siswa untuk tujuan iklan.⁵

Dengan demikian *google classroom* juga memiliki fungsi dalam meningkatkan aspek pembelajaran sosial pendidikan online yang memungkinkan peserta didik untuk mendapatkan keuntungan dari pengalaman dan keterampilan. Selain itu dari *google classroom* sendiri sudah digunakan ketika pendidik mengirimkan tugas tambahan. Disitu peserta didik dapat secara langsung mengupdate secara langsung dan cepat dalam memahami materi yang sudah diberikan.

2. Tujuan Pengembangan Aplikasi Belajar Google Classroom

Google classroom adalah suatu aplikasi yang diciptakan oleh google yang bertujuan untuk membantu pendidik dan peserta didik untuk mengatasi kedua hal tersebut berhalangan, mengorganisasi kelas serta berkomunikasi dengan peserta didik tanpa harus terikat dengan jadwal

⁵ Wahyuni Eka Afrianti, *Penerapan Google Class Room dalam Pembelajaran*

Ilmu Pendidikan, Universitas Islam Indonesia, 2018, h. 12

mata pelajaran di kelas. Aplikasi ini berbasis *E-learning* dimana penyampaian pembelajarannya dengan memanfaatkan teknologi internet untuk meningkatkan lingkungan belajar dengan konten yang kaya dengan cakupan yang luas.⁶ *Google classroom* yang bisa disebut dengan ruang kelas ini memudahkan pendidik dalam membagikan penugasan tanpa *paper class*, perangkat ini menggunakan serangkaian alat produktivitas gratis yang meliputi *Gmail*, *Drive* dan dokumen. *Google classroom* memiliki fitur membuat *folder drive* untuk setiap tugas dan setiap peserta didik agar semuanya tetap tertata dan teratur. Peserta didik dapat melacak setiap tugas yang hampir mendekati batas waktu pengumpulan di halaman tugas. Dan sebaliknya pendidik juga dapat melihat dengan cepat siap saja yang belum menyelesaikan tugas serta memberikan masukan dan nilai langsung di *google classroom*.⁷ Implementasi *google classroom* sesungguhnya dapat diaplikasikan di seluruh mata pelajaran pada jenjang pendidikan sekolah menengah pertama, menengah atas, dan perguruan tinggi.

Pembelajaran berbasis IT dengan menerapkan *google classroom* sangat membantu guru dalam menyampaikan pesan-pesan akademis kepada para siswa. Siswa dapat melaporkan hasil tugasnya di laman yang telah disediakan oleh guru dan bisa dikerjakan di mana saja dan kapan saja sesuai dengan batas waktu yang telah disepakati oleh siswa dan guru. Akan tetapi melalui beberapa tinjauan pustaka, pemanfaatan *google classroom* belum terlalu banyak digunakan. Hal ini ada beberapa faktor didalamnya baik faktor teknis, taktis, ekonomi dan social. Penggunaan *google classroom* ini sebenarnya sangat membantu guru untuk mengatur kelas, memanfaatkan waktu, meningkatkan kualitas komunikasi dengan peserta didik dan dapat mengatasi keterbatasan jumlah jam mata pelajaran.⁸ Aplikasi ini sangat sesuai digunakan saat masa pandemi ini yang memungkinkan untuk melakukan pembelajaran

⁶ Yusufhadi miarso, *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*, (Jakarta: Kencana, 2004) , h. 68

⁷ Siti Auliyana Mustanirroh, Artikel : *Penerapan Google Class Room sebagai Media Pembelajaran pada Pembelajaran Kimia di SMK N 2 Temanggung, Januari 2015*, Salatiga

⁸ Megahantara, *Pengaruh Teknologi Terhadap Pendidikan Di Abad 21*, (Yogyakarta: UNY, 2017), h. 3

didalam jaringan (daring) tanpa adanya tatap muka. Pembelajaran daring merupakan suatu program penyelenggaraan kelas pembelajaran dalam jaringan untuk menjangkau kelompok target luas. Melalui jaringan pembelajaran dapat diselenggarakan secara murni dengan peserta yang tidak pembelajaran ini dapat diselenggarakan dan diikuti secara gratis dan berbayar.⁹

Dengan demikian melalui pembelajaran daring menggunakan *google classroom* diharapkan dapat mengembangkan kemampuan kearah yang lebih baik. *Google classroom* bisa dikatakan salah satu media pembelajaran berbasis metode pembelajaran inkuiri karena *google classroom* melibatkan kemampuan dalam mencari, memahami, menyelidiki, menganalisis dan merumuskan hasil belajar.

Tentunya dalam aplikasi *google classroom* memiliki beberapa keunggulan, berikut penjelasannya:

1. Secara langsung siswa akan terhubung ketika guru menambahkan menggunakan kode kelasnya. Selain itu siswa juga disarankan untuk memiliki email pribadi dengan menggunakan nama lengkap pemiliknya(tidak menggunakan nama panggilan/samaran).
2. Melalui halaman tugas yang sudah tersedia guru dengan mudah memberikan bebrapa tugas selanjutnya materi kelas akan tersimpan secara otomatis dalam folder di sebuah. *google drive*
3. Selain tugas dan forum diskusi guru juga bisa menyampaikan beberapa informasi terkait mata pelajaran selanjutnya. Di forum diskusi siswa dapat bertanya terkait penyampaian informasi tersebut.
4. Walaupun tidak ada pemberitahuan *online*, siswa dapat melacak setiap tugas yang hampir mendekati batas waktu.
5. Guru dengan itu juga mudah dan cepat mengetahui siswa mana yang belum mengumpulkan tugas secra tepat waktu,

⁹ Yusuf Bilfaqih dan M. Nur Qomarudin, *Esensi Pengembangan Pembelajaran Daring* (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2015), h. 11

kemudian memberikan penskoran dan masukkan di kelas.

E. Cara Penggunaan Aplikasi Belajar Google Classroom

Mengeksplorasi *google classroom* tentunya bukan hal mudah bagi guru yang tidak memiliki kemampuan di bidang teknologi informasi. Namun, sesungguhnya mengaplikasikan *google classroom* dapat dipelajari dengan memperhatikan Langkah-langkah berikut ini.

Cara login google classroom:

- a. Masuk ke aplikasi Google Classroom atau akses lewat <https://classroom.google.com/> di laptop/PC.
- b. Pastikan sudah memiliki akun *Google Apps for Education*.
- c. Klik Get Started, dan pilih alamat surel (email) Google yang ingin digunakan untuk bergabung di Google Classroom.
- d. Tekan tanda plus (+) di pojok kanan. Jika ingin untuk bergabung di salah satu kelas, pilih Join Class. Untuk pengajar bisa pilih Create Class.
- e. Masukkan 7 digit Class Code yang sudah diberikan terlebih dahulu.
- f. Jika sudah tergabung ke dalam kelas, kamu bisa melihat tugas atau materi yang dibagikan pengajar di Stream atau Classwork.

Cara membuat google classroom:

1. Buka classroom.google.com.
2. Di halaman Kelas, klik Tambahkan (tanda +) lalu pilih Buat kelas.
3. Masukkan nama kelas.
4. Untuk memasukkan deskripsi singkat, tingkat kelas, atau jadwal kelas, klik Bagian dan masukkan detailnya.
5. Untuk menambahkan mata pelajaran, klik Mata Pelajaran, lalu masukkan nama atau klik salah satu nama dari daftar yang muncul ketika memasukkan teks.
6. Untuk memasukkan lokasi kelas, klik Ruang dan masukkan detailnya.
7. Klik Buat.
8. Google Classroom akan memberikan kode otomatis yang

berguna untuk dibagikan ke peserta didik.¹⁰

E. Implementasi *Google Classroom* dalam Pembelajaran Daring

Pelaksanaan penerapan *google classroom* dilakukan berdasar pada kompetensi inti yang telah dibuat oleh guru sesuai silabus yang telah dibuatnya. Untuk metode pembelajaran yang dilakukan oleh guru pada penerapan *google classroom* yaitu metode penugasan. Tugas tersebut berupa tugas membuat video dokumentasi, serta tugas untuk menjawab pertanyaan yang diberikan guru dalam grup *google classroom*.

Pelaksanaan pada pembelajaran pada umumnya yang merupakan implementasi dari RPP, hal tersebut dari kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, serta kegiatan penutup.

Tingkat penerapan RPP yang disusun guru dengan pelaksanaan pembelajaran di kelas akan terlihat kesesuaian perencanaan dan pelaksanaan. Untuk pelaksanaan faktor-faktor yang dipertimbangkan diantaranya yaitu sebagai berikut: respon siswa, prinsip-prinsip pembelajaran, wawasan kependidikan, tujuan atau kompetensi, serta situasi yang tidak diantisipasi.

Metode yang digunakan dalam pembelajaran bisa dengan metode penugasan. Metode pembelajaran yang diterapkan oleh guru pada pembelajaran dengan *google classroom* yaitu dengan menggunakan metode penugasan. Pelaksanaan metode penugasan tersebut dilakukan dengan memberikan tugas kepada peserta didik. Metode pemberian tugas dilaksanakan sesuai dengan manajemen waktu yang ditentukan.

Materi pembelajaran pada pengembangan desain ini dilaksanakan sesuai mata pelajaran di sekolah. Hal ini dikarenakan pada mata pelajaran tersebut penerapan aplikasi *google class* sangatlah mendukung, sesuai dengan penjabaran mata pelajaran yang berkaitan dengan penerapan media pembelajaran online. Pada mata pelajaran ini materinya berkembang dengan pesat, kebutuhan akan pengayaan materi untuk mengupdate dan melengkapi materi-materi (komplemen) yang telah diberikan sebelumnya merupakan kebutuhan mendasar yang harus dipenuhi untuk mencapai dan meningkatkan kompetensi peserta didik.

¹⁰ Anggi Rahmat Ginanjar, "Panduan Menggunakan Classroom", h. 1-7

Kebutuhan komplemen ini akan dapat dipenuhi dengan mudah karena peserta didik yang mengikuti perkuliahan online dapat dengan cepat mencari dan melengkapi materi ajar yang dipelajari dari sumber-sumber lain yang ada di media online.¹¹ Misalnya metode Pembelajaran yang digunakan pada mata pelajaran adalah metode berkelompok (Kooperatif). Diharapkan dengan metode ini, peserta didik dapat melakukan diskusi secara berkelompok dalam memahami pokok bahasan yang sedang di bahas. Penggunaan aplikasi *Google Classroom*. Berikut langkah-langkah desain untuk memulai pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Google Classroom*:

- g. Guru dan peserta didik harus mendownload aplikasi *google classroom* melalui aplikasi *playstore* pada *hardware android* masing-masing.
- h. Apabila aplikasi sudah terdownload baik guru ataupun peserta didik wajib membuat akun *email google*.
- i. Melakukan registrasi pada aplikasi *google classroom* dengan memasukkan *email google* yang sudah dibuat.
- j. Guru membuat kelas online dalam aplikasi *google classroom*. Kelas yang sudah dibuat memiliki kode khusus.
- k. Peserta didik yang sedang mengikuti pembelajaran mata pelajaran harus menanyakan kode kelas online pada guru pengampu mata pelajaran tersebut.
- l. Setiap peserta didik memasukkan kode kelas online yang sudah diberikan oleh guru mata pelajaran pada aplikasi *google classroom* masing-masing.
- m. Peserta didik yang sudah memasukkan kode tersebut otomatis langsung bisa mengikuti kelas online mata pelajaran .
- n. Guru memberikan instruksi pembentukan kelompok kepada peserta didik menjadi 6 kelompok pada masing-masing kelas. Masing-masing kelompok terdiri dari 5 orang peserta didik.

¹¹ Fathoni, *Implementasi E-learning sebagai Komplemen dan Blauded Learning untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar pada Matakuliah Enterprise Resources Planning*, Jurnal Sistem Informasi, h. 9

- o. Pada ruang kelas online guru dapat melakukan kontrak pembelajaran selama 1 semester dengan penjabarannya selama 14 tatap muka yang di kirim dalam bentuk file pdf dengan mengklik *Classwork*.
- p. Guru memasukkan peserta didik pada kelas *online*, dan bertindak sebagai administrator.
- q. Peserta didik dapat membuka aplikasi kapanpun dan dimanapun serta dapat memberikan komentar di ruang kelas *online* pada *fitur stream*.
- r. Pada pertemuan pertama guru menshare berupa dokumen *power point* pada *fitur classwork*.
- s. Guru memberikan tugas pembelajaran dalam kelas online melalui *fitur classwork*, peserta didik menerima tugas dan mengerjakannya secara berkelompok di tempat yang telah di sepakati oleh kelompok masing-masing.
- t. Tugas-tugas yang diberikan kepada peserta didik sudah diberi deadline oleh guru pada hari, tanggal dan jam yang sudah ditentukan dan tidak boleh melewati batas waktu yang ditentukan, hal ini dapat dilihat dalam fitur notifikasi sehingga akan tampak apabila ada peserta didik yang mengumpulkan tugas di luar waktu yang ditentukan.
- u. Pada fitur kalender dapat menentukan pelaksanaan ujian UTS maupun UAS sehingga di tanggal yang ditentukan tersebut seluruh peserta didik akan menerima notifikasi pada akun masing-masing. Notifikasi tersebut bersamaan dengan soal ujian.
- v. Dalam *google classroom* setiap akun dapat menggunggah data pribadi peserta didik.
- w. Pada fitur setting dapat diatur kelas *online* yang sedang diajar untuk mengajar kelas bersama dengan beberapa kelas yang lain.¹²

¹² Niken Septyaningtyas, *Pengembangan Desain Pembelajaran pada Kelas Profesional PGMI Menggunakan Google Classroom*, (Jurnal Universitas Nurul Jadid: Probolinggo, 2019), h. 106

Salah satu contoh seorang guru ingin menjelaskan tema lingkungan kepada para peserta didik dan salah satu upaya mendapatkan media ajar adalah dengan searching di internet terlebih dahulu sebelum melemparkan pelajaran tersebut kepada peserta didik melalui aplikasi *google Classroom*. Dengan sekali klik gambar ataupun video yang akan disampaikan kepada para peserta didik dengan mudah terkirim dalam hitungan yang relative cepat. Nah, peserta didik yang tergabung dalam *Classroom* bisa langsung mengecek diaplikasi masing-masing dan segera mengerjakan tugas yang diberikan oleh Bapak atau Ibu guru dikelas.

Pelaksanaan metode pembelajaran tentunya membutuhkan langkah-langkah awal dalam menyukkseskan pembelajaran di suatu Lembaga Guruan. Pembelajaran yang baik tentunya diawali oleh langkah yang tepat oleh seorang guru melalui beberapa metode yang sesuai.¹³ Langkah-langkah tersebut perlu dilakukan oleh para guru baik pengampu pelajaran tematik maupun guru . Butuh metode-metode yang relevan dengan perkembangan yang ada, sebagai salah satu pendukung pembelajaran yang harus dilakukan oleh guru kelas lainnya adalah dengan menggunakan metode Classroom.

Dalam pendidikan mempunyai arti penting terutama dalam upaya pemerataan kesempatan pendidikan, peningkatan kualitas pendidikan, dan peningkatan efektifitas pendidikan. Pemanfaatan teknologi informasi sebagai media pembelajaran dapat melalui pemanfaatan internet dalam e-learning maupun penggunaan komputer sebagai media interaktif. Diharapkan dengan penggunaan media ini dapat merangsang pikiran, perasaan, minat serta perhatian peserta didik sedemikian rupa sehingga proses pembelajaran dapat terjadi. Selain itu, proses pembelajaran akan lebih efektif karena penggunaan media pembelajaran memungkinkan teratasinya hambatan dalam proses komunikasi antara guru dengan peserta didik seperti hambatan fisiologis, psikologis, kultural, dan lingkungan.

¹³ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran*, (Kencana Prenadamedia Group, 2006), h. 147

Efisiensi penggunaan Sistem *E-Learning* tidak dapat dipenuhi tanpa adanya pencapaian Kualitas Informasi (*Information Quality*) yang tinggi dimana dapat meningkatkan kesadaran dan pemahaman siswa sebagai pengguna (*User*) terhadap pembelajaran.

Kendala yang dihadapi para orang tua adalah adanya penambahan biaya pembelian kuota internet bertambah, teknologi *online* memerlukan koneksi jaringan ke internet dan kuota oleh karena itu tingkat penggunaan kuota internet akan bertambah dan akan menambah beban pengeluaran orang tua, untuk anak yang belum mempunyai *smartphone* otomatis juga belum bisa mengikuti pembelajaran melalui *google classroom*. Dampak lain di sekolah yaitu fasilitas internet dan komputer di sekolah sudah memadai tetapi masih banyak masalah penyalahgunaan fitur online yang sering dilakukan siswa untuk menjelajah internet dengan tidak terkontrol.

Sistem notification dari aplikasi *google classroom* tidak ada. Tidak semua aplikasi sosial media yang diunduh ditelepon seluler memberikan notifikasi peringatan ketika melakukan aktivitas pada akun yang kita miliki.¹⁸ Jadi, pengguna akun atau siswa harus sering memeriksa apabila ada tugas-tugas yang diberikan guru. Sehingga mereka tidak ketinggalan informasi ataupun tugas-tugas yang diberikan melalui *google classroom*. Dan untuk siswa sendiri juga pada saat pembelajaran *google classroom* harus mempunyai koneksi jaringan internet yang bagus.

Solusi yang ditawarkan yaitu dengan pemanfaatan sarana dan prasarana dengan optimal yaitu dengan pemanfaatan segala jenis barang yang sesuai dengan kebutuhan secara efektif dan efisien yang ada atau tersedia dalam lingkungan pendidikan atau sekolah. Pemanfaatan yang dimaksud disini ialah guru harus dapat memanfaatkan segala sarana seoptimal mungkin dan bertanggung jawab penuh terhadap keselamatan pemakaian sarana dan prasarana pengajaran sehingga sarana pendidikan yang disediakan dimaksudkan untuk memperlancar proses belajar mengajar. Pemberian tugas bagi siswa yang di rumah mungkin belum memiliki *smartphone* yaitu dengan pengambilan tugas di sekolah.

G. Kesimpulan

Implementasi *google classroom* sesungguhnya dapat diaplikasikan di seluruh mata pelajaran pada jenjang pendidikan sekolah menengah pertama, menengah atas, dan perguruan tinggi. Pembelajaran berbasis IT dengan menerapkan *google classroom* sangat membantu guru dalam menyampaikan pesan-pesan akademis kepada para siswa. Siswa dapat melaporkan hasil tugasnya di laman yang telah disediakan oleh guru dan bisa dikerjakan di mana saja dan kapan saja sesuai dengan batas waktu yang telah disepakati oleh siswa dan guru.

Selain tugas, guru juga dapat melemparkan sebuah gagasan berupa ide kekinian untuk didiskusikan di dalam kelas *google classroom* dan jika dalam pembelajaran di kelas nyata (di sekolah) terdapat pembahasan materi yang belum terselesaikan, maka dapat diselesaikan dan dilanjutkan pada forum diskusi *google classroom*.

Aplikasi *google classroom* bukan lagi hal baru yang dapat dimanfaatkan oleh guru dalam meningkatkan kompetensinya. Kompetensi yang ditingkatkan dalam hal ini adalah kompetensi guru dan siswa. Hal ini disebabkan karena siswa memiliki ruang akademis yang lebih luas. Melalui pemberian tugas-tugas secara mandiri sampai pada pengumuman terutama terkait informasi pelaksanaan ulangan harian dan tengah semester. Melalui penggunaan aplikasi ini, diharapkan guru dapat mengelola pembelajaran secara efektif, kreatif, inspiratif dan menyenangkan bagi para siswa. Selain itu, guru juga dengan kemampuan yang dimilikinya sehingga diharapkan mampu mendongkrak mutu pembelajaran di sekolah secara terpadu.

Daftar Rujukan

- Aunurrahman. 2010. Psikologi Kependidikan . Bandung: Alfabeta
- Fathoni. *Implementasi E-learning sebagai Komplemen dan Blanded Learning untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar pada Matakuliah Enterprise Resources Planning*. Jurnal Sistem Informasi.
- Ginanjar, Anggi Rahmat. "Panduan Menggunakan Classroom".
- Hamdani, Acep Roni. Asep Priatna. 2020. Efektifitas Implementasi Pembelajaran Daring (Full Online) Dimasa Pandemi Covid- 19 Pada Jenjang Sekolah Dasar Di Kabupaten Subang. Jurnal

Ilmiah Pgsd Stkip Subang, Issn Cetak : 2477-5673 Issn Online :
2614- 722x Volume VI Nomor 01. Juni 2020.

- Iftakhar Shapma, 2016, Google Classroom : What Works And How?,
journal of education and social sciences 3 (feb)
- Muhtadi. Ali. tt. Pemanfaatan Teknologi Informasi Untuk
Meningkatkan Kualitas Dan Efektifitas Pendidikan.
- Mulyati. dkk. 2017. dkk. Pengaruh Kualitas Sistem Dan Informasi
Pada Sistem Informasi Pembelajaran Online Terhadap Minat
Pengguna Dan Penggunaan Sistem (Studi Kasus: Simponi Amik
Mdp, Stmik Gi Mdp Dan Stie Mdp). Jurnal TAM (Technology
Acceptance Model) Volume 8
- Muyasaroh, Himayatul. 2020. *Penerapan Google Classroom pada
Pembelajaran PAI Kelas XI Jurusan Bisnis Daring Pemasaran Di
SMK Negeri 1 Purwokerto*. Skripsi: Purwokerto.
- Sanjaya, Wina. 2006. *Strategi Pembelajaran*. Kencana Prenadamedia
Group.
- Santosa, Farah Heniati. dkk. 2020. Efektivitas Pembelajaran Google
classroom Terhadap Kemampuan Penalaran Matematis Siswa.
Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan Matematika
(JP3M) ISSN 2622-7673 (Online) | ISSN 2622-8246 (Cetak)
Vol. 3 No. 1 (Mei) 2020

- Sari, Normalita Isna. 2019. Pengaruh Penggunaan Google Classroom Terhadap Efektivitas Pembelajaran Mahasiswa Universitas Islam Indonesia. Yogyakarta.
- Septyaningtyas, Niken. 2019. *Pengembangan Desain Pembelajaran pada Kelas Profesional PGMI Menggunakan Google Classroom*, Jurnal Universitas Nurul Jadid: Probolinggo.
- Susanto, Eko Purnomo. Rahmatullah. 2020. Optimalisasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (Pai) Melalui Google Classroom . Jurnal Piwulang, Vol. 2 No. 2 Maret 2020, 129-143 P-Issn : 2622- 5638. E-Issn: 2622-5654 Homepage: [Http://E- Journal.StaimaAlhikam.Ac.Id/Index.Php/Piwulang](http://E-Journal.StaimaAlhikam.Ac.Id/Index.Php/Piwulang)
- Zendranto, Juniriang. 2016 *Tingkat Penerapan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran di Kelas*. Schoolaria. Vol. 6 No. 2.

BAB VI

APLIKASI BELAJAR DENGAN PLATFORM CLOUD ZOOM

A. Pendahuluan

Pelaksanaan pembelajaran jarak jauh membutuhkan media yang dapat mendistribusikan ilmu pengetahuan atau sebagai wadah dalam proses kegiatan belajar mengajar. Media yang digunakan sebagai sarana pembelajaran jarak jauh sekarang ini menggunakan internet disebut juga dengan online learning yang dapat memberikan fasilitas koneksi keseluruhan penjuru dunia. Internet yang tidak dibatasi jarak dan waktu membuat pembelajaran dapat dilakukan kapan saja dan dimana saja, penggunaan internet sebagai sarana belajar dapat memberikan dampak yang positif dalam penggunaan internet dengan peran para pendidik dalam pengelolannya agar pembelajaran dapat terlaksana dengan efektif¹. Pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang dapat memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dengan optimal sebagai alat bantu.²

Salah satu pembelajaran jarak jauh yang dapat diimplementasikan adalah dengan video conference. Pembelajaran dengan *video conference* dapat menggantikan pembelajaran yang biasanya dilakukan dengan tatap muka dikelas menjadi kegiatan tatap muka secara virtual melalui bantuan aplikasi yang terkoneksi dengan jaringan internet. Pemanfaatan video conference dalam pembelajaran jarak jauh dapat membantu anak didik dan pendidik tetap melakukan interaksi tatap muka meskipun tidak berdekatan. Pembelajaran jarak jauh dapat

¹ Abduh, Muhammad, Nugroho, dan Siskandar. 2014. *Evaluasi Pembelajaran Tematik Dilihat dari Hasil Belajar Siswa. IJCETS 1 (1) (2014) Indonesian Journal of Curriculum and Educational Technology Studies* <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jktp>.

² Johar, Rahmah & Hanum, Latifah, *Strategi Belajar Mengajar* (Yogyakarta: Deepublish, 2016).

mempersingkat waktu pembelajaran dan tentu saja dapat menghemat biaya yang harus dikelauraga oleh lembaga pendidikan.³

Keberhasilan pembelajaran jarak jauh tidak hanya bergantung pada materi atau isi yang disajikan oleh pendidik, melainkan pada bagaimana proses penyampaian materi tersebut, agar peserta didik dapat memahami materi yang disampaikan oleh pendidik. Model pembelajaran yang dapat dilakukan pada anak usia dini dimasa pandemi Covid-19 ini adalah pembelajaran jarak jauh, pembelajaran yang idealnya memiliki interaktifitas antara pendidik dan peserta didik walaupun tidak dalam satu tempat yang sama, dengan adanya *video conference* akan membantu proses pembelajaran yang dilakukan, karena pendidik akan terlibat langsung dengan peserta didik,⁴ termasuk dalam *synchronous learning*, *synchronous learning* merupakan aktivitas yang dilakukan secara bersama-sama pendidik dan peserta didik. *Synchronous learning* bersifat *real time*. *Synchronous learning* yang menggunakan video conference dan teknik multimedia lainnya dapat memungkinkan pendidik dan anak didik berinteraksi satu sama lain pada saat yang bersamaan walaupun sedang berada ditempat yang berbeda.

Salah satu aplikasi yang menyediakan fasilitas interaksi tatap muka pendidik dan peserta didik secara virtual melalui video conference dengan PC atau laptop atau smartphone adalah *Zoom Cloud Meeting*, aplikasi ini merupakan aplikasi yang digunakan sebagai media komunikasi jarak jauh dengan menggabungkan konferensi video, obrolan, pertemuan online dan kolaborasi seluler.

B. Sejarah Aplikasi Zoom Meeting

Zoom meeting adalah aplikasi yang menyediakan layanan konferensi atau meeting jarak jauh yang berkonsep *screen sharing*. Aplikasi ini tidak

³ Ulfa, S. (2016). *Pemanfaatan teknologi bergerak sebagai media pembelajaran bagi anak usia dini*. Edcomtech, 1, 1–8. WHO. (2020). *Coronavirus disease (COVID-19)*

⁴ Era Pandemi Covid-19 DOI: 10.31004/obsesi.v5i1.671 *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1) 2021 | 675 *Jurnal Ilmiah FIF0*, 8(2), h. 191.

hanya mampu satu panggilan video, tetapi mampu memanggil panggilan grup sampai 100 partisipan. Zoom mempunyai fitur basic yaitu partisipan bisa sampai 100 orang dengan waktu meeting 40 menit yang bisa didapatkan secara gratis, untuk menikmati fitur yang lebih banyak bisa berlangganan dengan zoom business. Zoom adalah aplikasi buatan, Eric Yuan, yang dirilis pada Januari 2013 aplikasi Zoom dapat diakses melalui website, Windows, OS Mac, Linux, Android, dan iOS.⁵ Ide memulai startup konferensi video berawal dari masa Eric sedang duduk dibangku kuliah dan sedang menjalin hubungan jarak jauh dengan sang pacar. Jarak mereka dipisahkan 10 jam perjalanan menggunakan kereta. Tahun 1997 Eric pindah ke Silicon Valley dan diterima bekerja di perusahaan yang bergerak dibidang video conference yaitu Webex. 10 tahun kemudian perusahaan ini diakuisisi oleh Cisco dan Eric diangkat menjadi salah satu wakil presiden.

Yuan kemudian menceritakan idenya untuk membuat sebuah aplikasi *video conference*. Ide itu ditolak oleh para petinggi Cisco sehingga Eric akhirnya memutuskan mundur dari perusahaan tersebut. Tahun 2011 Eric Yuan resmi mendirikan Zoom.

Zoom juga memiliki 4 jenis akun yaitu: Basic, Profesional, Business, dan Enterprise. Pertama mendaftar dengan akun *basic* yang memiliki beberapa fitur, seperti :

- Melakukan meeting hingga 100 peserta
- Durasi 40 menit videoconference
- Bisa berbagi layar

Zoom membantu bisnis dan organisasi menyatukan tim dalam lingkungan tanpa kendala untuk menyelesaikan lebih banyak pekerjaan. *software* yang mudah untuk video, suara, dan obrolan di seluruh perangkat desktop, seluler, dan telepon.⁶

⁵ Hyder, B. K., Kwinn, A., Miazga, R., Murray, M., & Brandon, B. (2007). *The elearning Guild's Handbook on*

⁶ Putrawangsa, S., & Hasanah, U. (2018). Integrasi Teknologi Digital dalam Pembelajaran di Era Industri 4.0. *Jurnal Tatsqif*, 16(1), h. 42–54.

C. Tujuan Pengembangan Aplikasi *Zoom Cloud*

Tujuan penggunaan aplikasi aplikasi *Zoom Cloud* adalah guru melaksanakan kegiatan belajar mengajar dengan efektif seperti kegiatan mengajar dengan tatap muka di kelas.. Melaksanakan kegiatan belajar mengajar dengan aplikasi aplikasi *Zoom Cloud Meeting* ternyata sangat menyenangkan. Guru menjadi kreatif, siswa merasa sangat senang serta Orangtua atau wali siswa juga ikut memantau anaknya ketika belajar di rumah.

Aplikasi *Zoom Cloud* sebagai sebuah perangkat lunak untuk presentasi berbasis internet dapat digunakan sebagai alat untuk mengeksplorasi dan berbagi ide di atas kanvas virtual.⁷ *Prezi Desktop* pada aplikasi *Zoom Cloud* menjadi unggul karena program ini menggunakan *Zooming User Interface* (ZUI), yang memungkinkan pengguna *prezi desktop* untuk memperbesar dan memperkecil tampilan media presentasi.

Aplikasi *Zoom Cloud* sebagai alat untuk membuat presentasi dalam bentuk *linier* maupun *nonlinier*, yaitu presentasi terstruktur sebagai contoh dari presentasi *linier*, atau presentasi berbentuk peta-pikiran (*mind-map*) sebagai contoh dari presentasi *nonlinier*. Pada *prezi* teks, gambar, video, dan media presentasi lainnya ditempatkan di atas kanvas presentasi, dan dapat dikelompokkan menggunakan bingkai-bingkai yang dibuat sendiri.⁸ Pengguna kemudian menentukan ukuran relatif dan posisi antara semua objek presentasi dan dapat mengitari serta menyorot objek-objek tersebut. Untuk membuat presentasi linier,

⁷ Rosadi, 2013. *Pengembangan Media Slide berbasis Program Aplikasi Prezi Pada Materi Sistem Peredaran Darah Manusia Untuk Sekolah Menengah Pertama*, Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.

⁸ Saputra, Putu Wisnu, 2011. *Nonlinier presentations series prezi the zooming presentations*. Jakarta: Elex Media Komputindo

penggunaan dapat membangun jalur navigasi presentasi yang telah ditentukan sebelumnya⁹

Aplikasi Zoom adalah aplikasi presentasi yang memungkinkan untuk membuat presentasi dengan satu kanvas. Dengan demikian, memberikan keluasaan merancang presentasi dengan segala kreativitas dan imajinasi tanpa dibatasi oleh slide. Untuk berpindah dari suatu topik ke topik lainnya, Aplikasi Zoom menggunakan sistem garis edar atau disebut "Path". Path inilah yang digunakan untuk mengatur perpindahan antara satu objek ke objek lainnya didalam kanvas. Perpindahan tersebut tidak hanya terjadi secara linier, tapi juga bisa memunculkan efek *zooming*.

D. Manfaat Pengembangan aplikasi Zoom *Cloud*

1. konferensi video, pertemuan *online*, obrolan, hingga kolaborasi seluler. Aplikasi ini banyak digunakan sebagai media komunikasi jarak jauh.
2. aplikasi Zoom memungkinkan melakukan *meeting* sampai 100 partisipan, pengguna bisa mengirimkan teks saat rapat sedang berlangsung, pengguna dapat menjadwalkan *meeting* lewat fitur *schedule* (jadwal).
3. aplikasi *Zoom Cloud Meetings* dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran *online/daring* yang memungkinkan guru berinteraksi lebih komunikatif.
4. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga menumbuhkan motivasi belajar.
5. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.
6. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-

⁹ Putri Zakyatul Jannah, 2014. "*Pengaruh Media Pembelajaran Zooming Presentation terhadap Hasil Belajar Siswa kelas x pada Konsep Suhu dan Kalor*", Skripsi UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, Tidak di Publikasikan.

mata komu- nikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran.

7. Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti

E. Kelebihan dan Kekurangan Aplikasi Zoom *Cloud*

1. Kelebihan Zoom

- a. Kualitas Video dan Audio HD Dengan menggunakan *software* ini, aplikasi Zoom telah didukung dengan kualitas high definition atau yang sering disebut dengan HD. Selain itu, *software* Zoom ini juga dapat mendukung hingga 1000 peserta dan 49 video di layar.
- b. Pengguna dapat berbagi layar secara bersamaan dan memberi catatan secara bersama untuk pertemuan yang lebih interaktif dengan alat kolaborasi di *software* Zoom.
- c. Dalam hal keamanan, pengguna tidak perlu takut. karena, aplikasi ini telah didukung dengan enkripsi end-to-end untuk semua rapat yang telah dijadwalkan melalui *software* Zoom. Selain itu, ada juga proteksi password untuk meningkatkan keamanan pengguna.
- d. Rekaman dan Transkripsi, pengguna juga dapat merekam pertemuan yang dilakukan dengan Zoom dan menyimpannya ke perangkat yang digunakan atau ke akun cloud yang sudah dibuat.
- e. Fungsi adanya penjadwalan adalah untuk memulai rapat dengan tepat waktu. Selain itu, juga dapat memulai rapat dengan akun *Gmail*, *Outlook*, dsb.
- f. Obrolan grup atau chat dapat dilakukan dengan mudah. Dan riwayat percakapan mudah dicari, berbagi file dan arsip untuk disimpan.¹⁰

¹⁰ Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI) Volume (3) No (2) Nopember 2020 h. 30

- g. Bisa menggunakan *Virtual Background*
- h. Peserta bisa dijadikan Host.

2. Kekurang Zoom

- a. Boros penggunaan data internet Biasanya aplikasi yang menampilkan video menghabiskan lebih banyak kuota. Begitu juga Zoom Cloud Meeting, jangan heran jika paket internet Anda turun drastis setelah mengadakan sesi *video conference*.
- b. Tidak dapat menggunakan Bahasa Indonesia *Software Zoom Meeting* ini menggunakan bahasa Inggris, jadi akan cukup menyulitkan untuk kalian yang belum paham bahasa Inggris. Namun itu bukan masalah besar, karena dengan Google Translate Anda dapat memahami kalimat bahasa Inggris dengan baik.
- c. Kurang aman, data rentan bocor Fitur obrolan aplikasi Zoom dapat digunakan untuk mencuri kata sandi dan nama pengguna pengguna Zoom di Windows. Untuk melakukan ini, kirim diskusi yang berisi tautan URL. Inilah yang menyebabkan banyak akun Zoom diretas dan nama pengguna serta kata sandinya dijual di web gelap.
- d. Harga mahal Semuanya tampak luar biasa dengan Zoom. Jika tidak membutuhkan terlalu banyak fitur, dapat memilih paket dengan harga termurah. Harga paket dasar masuk akal, tetapi pada paket yang lebih tinggi harganya menjadi terlalu mahal. dan harga dengan mata uang dolar.¹¹

F. Pengoperasian Zoom Meeting

1. Registrasi Zoom Meeting

Download dan Install (pasang) aplikasi Zoom Cloud Meeting di Google Playstore :

- a. Buka *Google Playstore*
- b. Ketik *Zoom Cloud Meeting - Install* aplikasi *Zoom Cloud Meetin*
- c. Tunggu beberapa saat sampai pemasangan selesai

¹¹ Fitria, Y., & Juwita, J. (2018). Utilization of Video Blogs (Vlogs) in Character Learning in Early Childhood. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2), h. 211

2. Pendaftaran *Zoom Cloud Meeting*
 - a. Buka Aplikasi *Zoom Cloud Meeting*
 - b. Pilih *Sign Up*
3. Tata Cara *Sign Up*
 - a. Isi alamat email sesuai dengan alamat email saat pendaftaran pada laman
 - b. Isi nama sesuai dengan nama saat pendaftaran
 - c. Setelah selesai Pilih *I agree to the Terms of Service*, Pilih *Next*
4. Mengaktifkan akun
 - a. Setelah selesai tahap diatas maka akan muncul tampilan seperti Gambar No. 1 yang berisikan alamat email peserta
 - b. Buka aplikasi email sesuai yang didaftarkan di *Zoom Cloud Meeting*
 - c. Buka email/pesan yang dikirimkan oleh *Zoom Cloud Meeting* maka akan muncul tampilan Gambar No. 2 lalu Pilih *Activate Account*
5. Info Akun
 - a. Isi *password* (kata sandi)
 - b. *Password* harus berisi :
 - minimal 8 karakter
 - minimal terdiri dari 1 huruf
 - minimal terdiri dari 1 angka
 - termasuk huruf besar dan huruf kecil
 - c. Pastikan *password* yang diisi mudah diingat
 - d. Setelah *password* diisi, konfirmasi ulang *password* yang ada lalu Pilih *Continue* (Lanjut)

Ada juga startegi untuk penggunaan software zoom saat pembelajaran online, agar saat pembelajaran berlangsung berjalan dengan baik. Berikut strategi penggunaan software zoom meeting saat pembelajaran online :

- a. Hindari penggunaan data internet lain saat mengaktifkan Zoom. Pengguna disarankan untuk tidak menjalankan aplikasi lain seperti

bermain game online, mengunduh dan mengunggah file besar selama rapat, atau streaming video atau musik.

- b. Matikan kamera saat tidak dibutuhkan. Dengan cara ini bisa digunakan saat bergabung dengan ruang pertemuan yang tidak terlalu formal maupun informal. saat pertama kali tiba di ruang rapat. Jika sebagai tuan rumah (*host*), host juga dapat mematikan fungsi kamera peserta lain untuk mengurangi koneksi internet yang digunakan.
- c. Matikan kualitas High Definition. Mengaktifkan tampilan video dalam kualitas HD dapat lebih banyak menguras data internet sehingga membuat jaringan internet lambat. Maka dari itu pengguna bisa matikan kualitas *high definition* atau menggunakan kualitas rendah.
- d. Matikan mikrofon saat tidak digunakan untuk mengurangi bandwidth, pengguna dapat membisukan mikrofon saat tidak berbicara dengan mengklik ikon mikrofon.
- e. Rekam video konferensi untuk dapat diulang pembelajaran yang berlangsung, pengguna dapat merekam dan mencadangkannya.
- f. Aktifkan fitur kunci *meeting* aktifkan fitur kunci meeting agar saat pembelajaran berlangsung tidak ada yang bisa masuk kedalam pertemuan.
- g. Aktifkan ruang tunggu pengguna dapat aktifkan ruang tunggu untuk dapat mengetahui nama pengguna yang ingin bergabung pertemuan. Sekiranya ada nama yang tidak dikenal pengguna tersebut dapat ditolak.¹²

G. Implementasi Aplikasi Zoom dalam Pembelajaran Daring

Pada pelaksanaan perkuliahan, dosen terlebih dahulu mengoperasikan media *Zoom Cloud Meeting* dan mendistribusikan link URL *server New Meeting* ke seluruh mahasiswa. Setelah didistribusikan, dosen memastikan bahwa seluruh mahasiswa telah bergabung pada

¹² Keegan, D. J. (1980). On defining distance education. *Distance Education*, 1(1), h. 13–36.

server Meeting dengan melakukan pengabsenan satu persatu pada mahasiswa. dosen juga menyalakan fitur *record* untuk merekam proses berjalannya perkuliahan.

Dalam pelaksanaannya, dosen menggabungkan dua metode yaitu *storytelling* dan muhadatsah. *Storytelling* digunakan dengan mempersilahkan salah satu mahasiswa untuk bercerita tentang *الرائعة الخبرة* yang pernah dia alami selama 10 menit. dosen meminta kepada seluruh mahasiswa yang tergabung di media Zoom Cloud Meeting untuk menyimak cerita yang akan diperdengarkan oleh mahasiswa yang akan bercerita. Pada saat salah satu mahasiswa bercerita, dosen memanfaatkan fitur "mute" yang tersedia pada media untuk mematikan speaker mahasiswa lainnya. Fitur mute ini mempermudah para mahasiswa untuk mendengarkan secara seksama apa yang diceritakan oleh mahasiswa yang sedang bercerita. Hal ini juga membantu dosen tersebut untuk memberikan penilaian hasil cerita yang disampaikan secara lisan sesuai standar penilaian yang pada perkuliahan Maharah Kalam.

Setelah mahasiswa menyelesaikan cerita tentang *الرائعة الخبرة*, dosen menggunakan metode kedua yaitu metode Muhadatsah. dosen terlebih dahulu mematikan fitur "mute" dengan menggunakan fitur "unmute" lalu mempersilahkan mahasiswa lainnya untuk memulai pertanyaan berkaitan dengan hasil cerita yang telah disampaikan sebelumnya. dosen membatasi sebanyak lima pertanyaan per sesi. dosen mengungkapkan bahwa proses Muhadatsah ini bermanfaat untuk melihat sejauh mana perhatian mahasiswa terhadap cerita yang disampaikan. Hal ini sangat diperlukan untuk meminimalisir kurangnya perhatian mahasiswa ketika proses pembelajaran mengingat para mahasiswa yang berpartisipasi pada proses pembelajaran secara daring (*online*) tidak berada di satu ruangan (kelas) melainkan di rumah atau asrama mereka masing-masing.

Dosen juga memanfaatkan fitur chat jika dalam proses penggunaan metode *Storytelling* dan Muhadatsah ada beberapa mahasiswa yang mengalami kerusakan pada speaker sehingga berakibat pada tidak terdengarnya beberapa kata atau ungkapan.

Dosen menerapkan tahapan-tahapan pada penggunaan metode *storytelling* sampai muhadatsah sebanyak 3 atau 4 kali dalam satu

pertemuan sesuai dengan kebutuhan dan jumlah dari banyaknya partisipan mahasiswa yang mengikuti perkuliahan Maharah Kalam dengan menggunakan media Zoom Cloud Meeting.¹³

H. Kesimpulan

Dari hasil pembahasan diatas dapat disimpulkan bahwa strategi pemanfaatan teknologi informasi zoom sangat membantu pelajar sehingga proses pembelajaran jarak jauh berjalan dengan baik. Begitupun juga para pekerja teknologi informasi berperan penting dalam rapat dengan customer, Work From Home, dan lainnya. Software zoom mempunyai banyak fitur yang bisa digunakan sebagai pendukung berjalannya rapat online, proses daring, dan lainnya. Seperti fitur berbagi layar untuk presentasi. Dan software zoom dapat diinstal sebagai perangkat. Software zoom juga memiliki kekurangan, tetapi kekurangan tersebut tidak mengurangi kualitas.

Daftar Rujukan

- Alwan, Menza Hendri, dan D. (2015). Proportional Stratified Random Sample. In Dictionary of Statistics & Methodology (Vol. 02, Issue 01).
- Chen, N. S., Ko, H. C., Kinshuk, & Lin, T. (2005). A model for synchronous learning using the Internet. *Innovations in Education and Teaching International*, 42(2).
- Effendy, I. (2016). Pengaruh Pemberian Pre-Test dan Post-Test Terhadap Hasil Belajar Mata Diklat HDW.DEV.100.2.a pada Siswa SMK Negeri 2 Lubuk Basung. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(2).

¹³ Chen, N. S., Ko, H. C., Kinshuk, & Lin, T. (2005). A model for synchronous learning using the Internet. *Journal Innovations in Education and Teaching International*, 42(2), h. 181-194.

- Era Pandemi Covid-19 DOI: 10.31004/obsesi.v5i1.671 Jurnal Obsesi :
Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 5(1) 2021 | 675 Jurnal Ilmiah
FIFO, 8(2).
- Fitria, Y., & Juwita, J. (2018). Utilization of Video Blogs (Vlogs) in
Character Learning in Early Childhood. *Jurnal Obsesi : Jurnal
Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2).
- <https://doi.org/10.20885/unisia.vol13.iss17.art13> Taufik, A. (2019).
Perspektif tentang perkembangan sistem pembelajaran jarak jauh
di Kabupaten Kutai Kartanegara Kalimantan Timur. *Jurnal
Pendidikan: Riset Dan Konseptual*, 3(2), 88–98.
- Hyder, B. K., Kwinn, A., Miazga, R., Murray, M., & Brandon, B. (2007).
The elearning Guild's Handbook on Synchronous e-Learning.
The Elearning Guilduild.
- Julika, S., & Setiyawati, D. (2019). Hubungan antara Kecerdasan
Emosional, Stres Akademik, dan Kesejahteraan Subjektif pada
Mahasiswa. *Gajah Mada Journal of Psychology (GamaJoP)*, 5(1).
- Keegan, D. J. (1980). On defining distance education. *Distance
Education*, 1(1).
- Luhulima, D. A., Degeng, I. N. S., & Ulfa, S. (2016). Pembelajaran
Berbasis Video Untuk Anak Generasi Z. Universitas Mercubuana.
- Margono, S. (2007). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Alfabeta.
- Purnomo, P., & Palupi, M. S. (2016). Pengembangan tes hasil belajar
matematika materi menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan
waktu, jarak dan kecepatan untuk siswa kelas V. *Jurnal Penelitian
(Edisi Khusus PGSD)*, 20(2).
- Putrawangsa, S., & Hasanah, U. (2018). Integrasi Teknologi Digital
dalam Pembelajaran di Era Industri 4.0. *Jurnal Tatsqif*, 16(1).
- Putri Zakyatul Jannah, 2014. "*Pengaruh Media Pembelajaran
Zooming Presentation terhadap Hasil Belajar Siswa kelas x pada
Konsep Suhu dan Kalor*", Skripsi UIN Syarif Hidayatullah
Jakarta, Tidak di Publikasikan.
- Rosadi, 2013. *Pengembangan Media Slide berbasis Program Aplikasi
Prezi Pada Materi Sistem Peredaran Darah Manusia Untuk
Sekolah Menengah Pertama*, Surabaya: Universitas Negeri
Surabaya.

- SAGE Publications, Inc. Brahma, I. A. (2020). Penggunaan Zoom Sebagai Pembelajaran Berbasis Online Dalam Mata Kuliah Sosiologi dan Antropologi Pada Mahasiswa PPKN di STKIP Kusumanegara Jakarta. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 6(2).
- Saputra, Putu Wisnu, 2011. *Nonlinier presentations series prezzi the zooming presentations*. Jakarta: Elex Media Komputindo
- Ulfa, S. (2016). Pemanfaatan teknologi bergerak sebagai media pembelajaran bagi anak usia dini. *Edcomtech*, 1, 1–8. WHO. (2020). Coronavirus disease (COVID-19)
- Zaini, H., & Dewi, K. (2017). Pentingnya Pembelajaran untuk Anak Usia Dini. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1).

BAB VII

APLIKASI JEJARING SOSIAL BERBASIS WEB SCHOOLGY

A. Pendahuluan

Merebaknya *Coronavirus Disease (Covid-19)* mengakibatkan pembelajaran tatap muka tidak dapat dilaksanakan dengan baik. Untuk mengurangi penyebaran *Covid-19* sebagian besar sekolah di Indonesia melakukan pembelajaran melalui jaringan (daring). Berbagai aplikasi dan moda pembelajaran daring dapat digunakan oleh guru, diantaranya adalah *Schoology*.

Schoology merupakan salah satu platform inovatif yang dibangun dan dikembangkan berdasarkan inspirasi dari media sosial facebook dengan tujuan untuk kepentingan pendidikan. Platform ini dikembangkan pada tahun 2009 di New York. *Schoology* membantu guru dalam membuka kesempatan komunikasi yang luas kepada siswa agar siswa dapat lebih mudah untuk mengambil peran/bagian dalam diskusi dan kerja sama dalam tim. Selain itu, *Schoology* juga didukung oleh berbagai bentuk media seperti video, audio dan gambar yang dapat menarik minat siswa. *Schoology* mengarahkan siswa mengaplikasikan berbagai teknologi dalam pembelajaran.

Sementara itu, seiring dengan perkembangan zaman, pendidikan di Indonesia saat ini sudah menggunakan beberapa aplikasi baik online maupun offline dari sistem informasi dalam menunjang terlaksananya Pendidikan secara Go Internasional. Salah satu aplikasi tersebut adalah **Schoology**, dimana *schoology* ini merupakan situs yang menggabungkan antara jejaring sosial dan LMS ((Learning Managment System). Jadi dengan *Schoology* kita bisa berinteraksi sosial sekaligus belajar.

B. Sejarah dan Karakteristik Aplikasi Belajar Schoology

1. Sejarah

Dalam website wikipedia menyebutkan bahwa, Schoology didirikan oleh Jeremy Friedman, Ryan Hwang dan Tim Trinidad saat mereka belajar di Wahington University di St. Louis. Awalnya dibangun dan dirancang untuk review berbagai catatan, schoology dirilis beroperasi komersial pada agustus 2009. Pada oktober 2010, layanan ini memiliki lebih dari 2.400 sekolah diseluruh negeri dalam sistemnya dan berencana untuk memasukkan konten tambahan interaktif yang dapat digunakan guru untuk melengkapi materi kurus dan memberikan lebih banyak akses kepada orang tua. penyempurnaan termasuk pesan teks dan pemberitahuan push, aplikasi seluler untuk IOS dan android, integrasi dengan google drive dan layanan lainnya, perpustakaan sumber daya bersama, dan pertanyaan importir untuk tes dan kuis. Pada oktober 2019, dilaporkan bahwa layanan ini digunakan lebih dari 60.000 sekolah.

2. Karakteristik

Program *E-Learning* berbasis *Schoology* yang diluncurkan oleh Lembaga Penjaminan Mutu UMS (LJM-UMS) menjadi salah satu program peningkatan kemampuan para dosen UMS dalam mengajar. Program inovatif ini mengajari bagaimana menggunakan *Learning Management System* (LSM) berbasis *schoology*. Pemilihan media ini berdasarkan pada kemampuannya yang bisa menggabungkan fitur jejaring sosial dan LMS. Dengan media ini kita bisa berinteraksi sosial sekaligus belajar.¹

Fitur-fitur yang dimiliki oleh *schoology* adalah sebagai berikut: *courses*, dengan menu *courses* kita dapat membuat kelas baru, bergabung dengan kelas sebelumnya yang sudah ada atau *browsing* melalui daftar kelas yang telah ditetapkan. *Groups*, berfungsi seperti pesan dinding dimana anggota grup juga dapat memposting pesan dinding. Ketika bergabung dengan sebuah grup, kita dapat mencari bagian dari grup yang

¹ Sigit Haryanto, *Kelebihan Dan Kekurangan E-Learning Berbasis Schoology (Studi PTK Dalam Pembelajaran Mata Kuliah Academic Listening)*, Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2018

diinginkan. *Resources*, untuk menjaga, melacak dokumen, file, dan gambar yang di upload dalam kelas. *Recent activity*, untuk menampilkan berita terbaru yang terdapat pada akun *schoolology*, pengguna dapat memposting dan mengupdate dalam akun serta memilih halaman mana yang akan diposting. *Calender*, untuk menampilkan halaman kalender yang telah diposting sebelumnya di *recent activity*. *Messages*, untuk mengirimkan pesan atau melihat pesan antara sesama pengguna *schoolology*. *People*, untuk dapat melihat daftar pengguna dalam suatu kelas.²

Dengan berbagai fasilitas yang dimiliki *schoolology* guru juga dapat membuat atau memberikan materi pelajaran, kuis, tugas dan penilaian langsung kepada peserta didik. Guru juga diberikan kewenangan mutlak didalam mengolah dan mengatur jalannya aktivitas kelas didalam *schoolology*. Peserta didik tidak dapat seenaknya sendiri melakukan aktifitas di luar aktivitas pembelajaran karena guru dapat menghapus peserta didik dari kelas atau sementara waktu menonaktifkannya. Dengan pengaturan kelas yang baik dan penyediaan materi pembelajaran yang berbobot serta menarik maka peserta didik akan bersemangat dan bertanggung jawab dalam setiap pembelajaran di dalam *schoolology*. Sehingga pembelajaran *e-learning* melalui media *schoolology* dapat menjadi salah satu pembelajaran yang efektif bagi siswa.³

Dari berbagai pengertian, *schoolology* adalah sebuah layanan aplikasi tidak berbayar yang menggunakan konsep pengelolaan pembelajaran sosial yang dikhususkan untuk membangun lingkungan belajar online yang aman untuk berbagi informasi. Aplikasi yang memudahkan proses pembelajaran, seperti membagikan tulisan, file, maupun link yang bertujuan untuk menunjang kegiatan pembelajaran. aplikasi ini mudah diakses dimana saja dan kapan saja, menjadikannya salah satu solusi untuk meningkatkan proses pembelajaran yang kreatif dan inovatif.

C. Manfaat Aplikasi Belajar *Schoolology*

² Eka Natalia, *Pengembangan E-Learning Dengan Schoolology Pada Materi Dinamika Benda Tegar*, Artikel (Bandar Lampung: Universitas Lampung, 2016).

³ Eka Natalia, *Pengembangan E-Learning Dengan Schoolology Pada Materi Dinamika Benda Tegar*, Artikel (Bandar Lampung: Universitas Lampung, 2016).

Manfaat dari e-learning dalam kegiatan pembelajaran adalah:⁴

1. Sebagai suplemen (tambahan). Peserta didik mempunyai kebebasan memilih, apakah menggunakan e-learning atau tidak.
2. Sebagai komplemen (pelengkap). Materinya diprogram untuk melengkapi materi pembelajaran yang diterima peserta didik didalam kelas.
3. Sebagai substitusi (pengganti). Peserta didik sepenuhnya melakukan tatap muka dengan guru melalui internet.

Manfaat dari schoology secara umum adalah sebagai penunjang proses pembelajaran seperti aplikasi belajar yang lain. Dari teroi diatas maka, schoology bisa menjadi tambahan dalam proses pembelajaran tatap muka di kelas. Guru tetap menggunakan model pembelajaran tradisional di kelas, namun ditambah dengan aplikasi schoology. Sehingga terjadi proses kombinasi antara pembelajaran tradisional dan modern. Kemudian yang kedua sebagai pelengkap, yaitu ketika ada mata pelajaran yang menggabungkan teknologi dengan materi, maka dibutuhkan media untuk memaksimalkan proses pembelajaran. jika, dalam pembelajaran diperlukan sebuah alat yang dapat menunjang hasil belajar, maka diperlukan sebuah media. Kemudian, yang ketiga sebagai pengganti, jika proses pembelajaran tatap muka tidak bisa dilaksanakan, seperti ketika pandemi Covid-19 saat ini, maka diperlukan media untuk mengganti proses pembelajaran didalam kelas. Yaitu belajar melalui jaringan internet.

Menggunakan *e-learning* berbasis *schoology* mendapat respon yang baik dari siswa, karena *schoology* termasuk kategori sangat menarik untuk pembelajaran.⁵¹⁶ Dengan *schoology* memberikan pengaruh nilai siswa meningkat.⁶¹⁷ Karena *schoology* dapat meningkatkan minat belajar

⁴ Siahaan, *e-learning (pembelajaran elektronik) sebagai salah satu alternatif kegiatan pembelajaran*, Jurnal pendidikan dan kebudayaan, (bandung: universitas pasundan, 2003)

⁵ K. Murni dan R. Harimurti, *Pengaruh E-Learning Berbasis Schoology terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa dalam Materi Perangkat Keras Jaringan Kelas X TKJ 2 pada SMKN 3 Buduran, Sidoarjo*, IT-edu, Vol. 01 No. 01, 2016

⁶ R.A. Sukamto dan M. Salahuddin, *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*, (Bandung: Informatika, 2014)

siswa, membuat siswa semangat untuk belajar dan berinteraksi dengan guru. Maka, akan berpengaruh pada hasil belajar siswa.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa manfaat dari schoology sebagai tambahan, pelengkap dan pengganti. Secara umum manfaat dari aplikasi belajar adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa, menarik minat belajar siswa, dan memudahkan proses pembelajaran. Hasil belajar yang diharapkan bukan hanya penguasaan materi, tetapi juga keterampilan dalam menggunakan teknologi. Karena zaman semakin berkembang, manusia harus mengikuti perkembangan khususnya dalam hal teknologi.

D. Tujuan Pengembangan Aplikasi Belajar Schoology

Schoology adalah platform e-learning yang inovatif dan dibangun berdasarkan inspirasi dari media sosial facebook dengan tujuan untuk kepentingan pendidikan. Aplikasi ini dapat membantu guru dalam membuka kesempatan komunikasi yang luas kepada siswa agar siswa lebih mudah untuk mengambil peran dalam diskusi dan kerjasama. Aplikasi ini juga didukung oleh berbagai bentuk media seperti video, audio, dan gambar yang dapat menarik minat siswa.⁷

E-learning tidak hanya digunakan untuk pembelajaran jarak jauh, tetapi juga untuk menggabungkan antara pembelajaran tradisional dengan e-learning yang disebut dengan pembelajaran blended learning. Pembelajaran blended learning adalah suatu bentuk kombinasi berbagai model pembelajaran yang ditujukan untuk mengoptimalkan proses dan layanan pembelajaran baik, jarak jauh, tradisional, bermedia bahkan berbasis komputer.⁸ Penggunaan aplikasi schoology mulai digemari oleh banyak sekolah. aplikasi ini dikombinasikan dengan pembelajaran tatap muka. Sehingga terjadi proses pembelajaran kombinasi antara tatap muka dan e learning. Tujuannya adalah memaksimalkan hasil belajar

⁷ Ismailia khoirun nasta'in, *analisis pemanfaatan aplikasi schoology terhadap karakter siswa kelas XI multimedia SMK negeri 8 Semarang*, Skripsi, (Semarang: universitas negeri Semarang, 2019).

⁸ Deni Darmawan, *Pengembangan e-learning teori dan desain*, (Bandung: pt remaja rosdakarya, 2014), h. 21

siswa.

Tingkat efisiensi dan efektifitas cukup tinggi. Instruktur/dosen tidak membutuhkan waktu lama dalam mengunduh, mengirim, dan mengoperasikan materi pelajaran. Terasa sekali bedanya bila dibanding dengan cara konvensional. Media *schoolology* memiliki efektifitas yang tinggi dalam pembelajaran *business writing*, sehingga disarankan agar guru menggunakan media ini sebagai pembantu dalam pembelajaran mata kuliah tersebut.

Jenis materi yang dapat digunakan tidaklah terbatas. Guru bisa memilih jenis media sesuai dengan kebutuhan. Sewaktu butuhnya menyimak percakapan atau pembicaraannya saja maka jenis audio yang dipilih. Dan sewaktu pembelajaran membutuhkan gambar dan sekaligus bunyinya maka audio visual yang menjadi pilihannya.. Jadi tidak ada kata kekurangan bahan.

Kreativitas guru dalam meramu materi menjadi kunci utama pembelajaran. Dan tentunya akan berdampak pada tingkat kesenangan dan kepuasan siswa dalam mengikuti pelajaran. Pembelajaran melalui media *schoolology* tidak terpancang harus dalam kelas. Sewaktu pengajar kebetulan ada tugas diluar, proses belajar mengajar masih tetap berlangsung. Guru mempersiapkan materinya terlebih dahulu kemudian di *upload* dalam fitur *assignment*. Bahan ajar, perintah pengerjaan, soal-soal, dan batas waktu pengumpulan atau *submit* di *setting* dan dimasukkan dalam fitur *assignment* tersebut. Siswa dalam waktu tidak begitu lama akan meng *upload* atau *submit* hasil pekerjaannya dan pengajar akan segera dapat melihat semua pekerjaan mahasiswanya dari jarak jauh dengan istilah lain *long distance learning*.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa tujuan pengembangan dari aplikasi *schoolology* adalah memudahkan guru dalam proses pembelajaran, khususnya pemberian materi kepada siswa. *Schoolology* bisa menjadi sumber dan media pembelajaran yang baik apabila guru bisa mengaplikasikannya secara maksimal. Maka, aplikasi *schoolology* dapat membuat pembelajaran menjadi menarik dan menyenangkan.

E. Desain dan Langkah-Langkah Untuk Pembelajaran Daring

Cara mengeksplorasi aplikasi *schoolology* dengan mengetahui

langkah- langkah penggunaannya, yaitu sebagai berikut:⁹

1. Membuat akun guru:
 - a. Masuk kehalaman *schoology* yaitu [https://www. Schoology.com/](https://www.Schoology.com/) , kemudian klik *sign up*, pilih *instructor*
 - b. Isi data pribadi, kemudian klik *register*. \Mendaftarkan sekolah atau tempat mengajar, berupa kota, negara dan nama sekolah. jika sudah selesai, maka memiliki akun sebagai guru.
2. Membuat *course*:
 - a. klik *create a course*, mengisikan kelas yang diampu dan mata pelajaran, kemudian klik *create*.
 - b. Menambahkan peserta didik: klik kelas yang sudah dibuat, lalu muncul kode dipojok kiri bawah, kode tersebut diberikan kepada peserta didik
3. Peserta didik mengakses *schoology*:
 - a. Membuat akun, klik *courses*, klik *my courses*, lalu klik *join*.
 - b. Memasukkan kode yang diberikan guru, kemudian klik *join*.
4. Guru memasukkan materi:
 - a. klik kelas, klik *materials* untuk mengunggah materi, klik *drop down* menu *add materials*, maka akan didapatkan beberapa sub menu: *add folder*, *add assigment*, *add test/quiz*.
 - b. Guru melaksanakan penilaian. Langkah yang dilakukan adalah klik *materials*, klik *add materials*, klik *add test/quiz*
 - c. Untuk membuat soal test/quiz klik folder integral yang telah dibuat.
 - d. Langkah selanjutnya klik *add question*, akan muncul jenis soal yang akan dibuat. Guru dapat memilih salah satu bentuk soal yang akan digunakan, misalkan salah/benar, pilihan ganda, jawaban singkat

Dari pengalaman penulis menggunakan *schoology* untuk pembelajaran, cara mengeksplorasinya dimulai dari guru menyiapkan

⁹ Mahmud Zulkifli, *Tutorial Menggunakan Schoology*, artikel, (p4tk matematika, 2020)

kelas pada aplikasi schoology, lalu membagikan kode kelas pada peserta didik. Setelah itu, menentukan waktu pembelajaran. pada waktu pembelajaran terjadi proses diskusi antar peserta didik. Hal tersebut mudah dilakukan, seperti menggunakan media sosial *facebook*. Peserta didik yang bertugas mengupload hasil kerjanya, lalu yang lain menanggapi dengan mengklik komentar. Setelah selesai pembelajaran, guru memberikan tugas. Lalu siswa mengerjakan dalam bentuk file word/pdf dan di upload di tempat yang sudah disediakan oleh schoology. Secara keseluruhan cara mengeksplorasi aplikasi ini sangat mudah, karena seperti media sosial lainnya. Dalam pembelajaran PAI, maka yang berbeda hanya materi yang diajarkan. Untuk cara penggunaannya sama.

F. Implementasi Aplikasi Schoology untuk Pembelajaran Daring

Implementasi aplikasi schoology untuk pembelajaran daring dimulai dari tindakan guru. Seorang guru harus belajar untuk menggunakan aplikasi ini dengan benar. Setelah bisa, guru merencanakan pembelajaran berbasis aplikasi.

Guru menginstruksikan kepada siswa untuk meng-instal aplikasi schoology. Guru mendampingi setiap langkah yang dilakukan siswa dalam menggunakan aplikasi ini. Setelah guru dan siswa mampu menggunakannya, maka pembelajaran bisa dimulai.

Pembelajaran menggunakan aplikasi schoology, menjadi salah satu solusi ketika masa pandemi Covid-19. Pelaksanaan pembelajaran yang diganti menjadi daring, membutuhkan berbagai aplikasi belajar untuk menunjang pembelajaran. maka, dibutuhkan komitmen dari guru, siswa, serta orang tua untuk belajar mengenai informasi dan teknologi (IT) saat ini.

G. Hambatan dan Solusi Implementasi Aplikasi Belajar Schoology

Hambatan terkadang terjadi karena kelemahan dari aplikasi, salah satu hambatannya yaitu schoologi masih sering error, jika jaringan internetnya lemah dan hanya bisa diakses secara online. Sehingga dalam

penggunaannya diperlukan jaringan internet yang kuat.¹⁰ Schoology adalah salah satu aplikasi yang memerlukan sinyal internet yang kuat.

Hambatan selanjutnya, bisa terjadi ketika guru memerintahkan untuk mengirim hasil pekerjaan melalui *schoology*. Beberapa siswa gagal mengirim pekerjaan atau lambat mengirim. Hambatan ini disebabkan oleh jenis kartu atau jenis layanan internet yang berbeda. Selain itu hambatan selanjutnya adalah boros quota. Hal ini terjadi bilamana guru memberi materi berupa audio visual atau youtube yang memerlukan banyak *byte*. Siswa tidak bisa mengandalkan jaringan wi-fi rumah, karena tidak semua memasang wifi dirumah, mau tidak mau mereka harus menggunakan jaringan internet yang tersedia dikartunya. Sehingga ada beberapa yang tidak bisa meneruskan pelajaran karena jatah paketannya habis.

Hambatan berikutnya yang didapat sewaktu menggunakan media *schoology* dalam pembelajaran adalah siswa bisa submit berkali-kali. Dampak dari ini adalah jumlah pengirimannya lebih dari satu. Hal ini akan berpengaruh pada pengkoreksian pekerjaan nanti. Pengajar harus memperhatikan mana yang terpakai dan mana yang tidak. Berbeda dengan yang hanya submit sekali. Ketika hanya sekali pengajar dengan mudah mengoreksinya.

Solusi yang dapat dipilih dari berbagai hambatan yang terjadi yaitu dengan menjalin komunikasi yang baik antara guru dan siswa. Sehingga apabila terjadi sesuatu yang menyulitkan bisa segera diselesaikan. Guru dan siswa bisa menggunakan berbagai aplikasi dalam satu mata pelajaran, jika beberapa siswa kesulitan bisa menggunakan aplikasi yang lain untuk berkonsultasi. Maka siswa tidak tertinggal dan kebingungan.

Kondisi seperti saat ini, yang mengharuskan berbagai kegiatan menggunakan jaringan internet. Maka, dalam pembelajaran dibutuhkan persiapan yang lengkap agar pembelajaran bisa berjalan dengan baik. Seperti kesiapan untuk belajar berbagai aplikasi pembelajaran,

¹⁰ Eka Natalia, *Pengembangan E-Learning dengan Schoology pada Materi Dinamika Benda Tegar*, Artikel (Bandar Lampung: Universitas Lampung, 2016).

menyiapkan jaringan internet yang kuat, dan selalu *update* dengan informasi dan teknologi.

H. Kesimpulan

Aplikasi belajar Edmodo adalah sebuah *platform* web dengan menggunakan konsep *social networking* berbasis *Microblogging* yang dikhususkan untuk membangun lingkungan belajar *online* yang aman untuk berbagi data, informasi serta konten-konten pendidikan baik berupa tulisan, dokumen, video, audio, foto, kalender, *link* yang dapat dibagikan baik oleh guru maupun siswa dan juga konten khusus berupa nilai, kuis, acara kegiatan, penugasan dan poling yang hanya dapat dibagikan oleh guru.

Dari berbagai pengertian, schoology adalah sebuah layanan aplikasi tidak berbayar yang menggunakan konsep pengelolaan pembelajaran sosial yang dikhususkan untuk membangun lingkungan belajar *online* yang aman untuk berbagi informasi. Aplikasi yang memudahkan proses pembelajaran, seperti membagikan tulisan, file, maupun link yang bertujuan untuk menunjang kegiatan pembelajaran. aplikasi ini mudah diakses dimana saja dan kapan saja, menjadikannya salah satu solusi untuk meningkatkan proses pembelajaran yang kreatif dan inovatif.

Daftar Rujukan

- Agung Wahono Dan Setya Chandra Wibawa, *Penerapan Edmodo Dengan Model Cooperative Learning Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi*, Jurnal IT-Edu, Vol. 01 No. 02 Tahun 2017
- Andri Anugrahana, *Hambatan, Solusi Dan Harapan: Pembelajaran Daring Selama Masa Pandemi COVID 19 Oleh Guru Sekolah Dasar*, Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan, Vol. 10 No. 3, September 2020
- Basori, *Pemanfaatan Social Learning Network Edmodo Dalam Membantu Perkuliahan Teori Bodi Otomotif Di Prodi Ptm Jptk Fkip Uns*, Jurnal Jiptik, Vol. VI No. 2
- Deni Darmawan. 2014. *Pengembangan e-learning teori dan desain*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya

- Eka Natalia, *Pengembangan E-Learning Dengan Schoology Pada Materi Dinamika Benda Tegar*, Artikel (Bandar Lampung: Universitas Lampung, 2016).
- Eko Subiyantoro, Dkk, *Simulasi Digital Jilid I*, (Jakarta: Dirjen Peningkatan Mutu Pendidikan & Tenaga Pendidikan, 2013)
- Hartono. 2008. *PAIKEM Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan*, Pekanbaru: Zafana
- H. B. Uno. 2011. *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan*, Jakarta: Bumi Aksara
- Haling, A. dkk. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Makassar: Badan Penerbit UNM.
- Henri Septanto, *E-learning Menggunakan Edmodo Sebuah Aplikasi Pembelajaran Berbasis Web Pada Kelas Shift Di STMIK Bina Insani*, Bina Insani Ict Journal Vo. 2 No. 2 Oktober 2015
- K. Murni dan R. Harimurti, *Pengaruh E-Learning Berbasis Schoology terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa dalam Materi Perangkat Keras Jaringan Kelas X TKJ 2 pada SMKN 3 Buduran, Sidoarjo*, IT-edu, Vol. 01 No. 01, 2016
- Mahmun Zulkifli, *Tutorial Menggunakan Schoology*, artikel, (p4tk matematika, 2020)
- Nurita Putranti, *Cara Membuat Media Pembelajaran Online Menggunakan Edmodo*, Jurnal Pendidikan Informatika Dan Sains, Vol. 2 No. 2 Tahun 2013
- Sigit Haryanto, *Kelebihan Dan Kekurangan E-Learning Berbasis Schoology (Studi PTK Dalam Pembelajaran Mata Kuliah Academic Listening)*, Universitas Muhamadiyah Surakarta, 2018
- Singgih Prasetiyono Dan Sondang Meini, *Pengembangan Media Pembelajaran E-Learning Berbasis Edmodo*, Jurnal Pendidikan Teknik Elektro, Vol. 3 No. 2
- R.A. Sukamto dan M. Salahuddin. 2014. *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*, Bandung: Informatika.
- Rusman. 2012. *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Bandung: Alfabeta.

BAB VIII

APLIKASI PERPUSTAKAAN DIGITAL (ELECTRONIC LIBRARY)

A. Pendahuluan

Pengembangan media pembelajaran dan sumber belajar yang relevan dalam kelas dapat mengoptimalkan proses pembelajaran. Bagi guru, media membantu mengkonkritkan konsep atau gagasan dan membantu memotivasi peserta belajar aktif. Bagi siswa, media dapat menjadi jembatan untuk berpikir kritis dan berbuat. Dengan demikian media dan sumber belajar dapat membantu tugas guru dan siswa mencapai kompetensi dasar yang ditentukan. Agar media pembelajaran dapat dimanfaatkan dengan baik, guru perlu mengetahui kebutuhan pembelajarannya dan permasalahan-permasalahan yang dihadapi siswa tentang materi yang akan diajarkan. Terkait dengan itu, media dan sumber belajar perlu dikembangkan berdasarkan relevansi, kompetensi dasar, materi dan karakteristik siswa. Guru dapat berperan sebagai *creator* yaitu menciptakan dan memanfaatkan media yang tepat, efisien, dan menyenangkan bagi siswa. Namun dalam pemanfaatannya di kelas, perlu ditekankan bahwa siswalah yang seharusnya memanfaatkan media pembelajaran tersebut.

Media dan Sumber utama dalam pembelajaran adalah buku dengan segala bentuknya. Baik fisik, elektronik, audio, visual, atau bahkan audio visual. Hal yang demikian itu terwadahi dalam perpustakaan. Baik itu perpustakaan manual atau digital. Tulisan kecil ini akan menengahkan sedikit tentang perpustakaan manual dan digital.

Pentingnya perpustakaan telah dipahami sejak ribuan tahun sebelum masehi. Dokumen-dokumen berupa clay-tablets (dokumen yang ditulis di atas lempengan tanah liat) tersimpan dengan baik sejak 3000 tahun sebelum masehi. Diperkirakan perpustakaan pertama adalah Perpustakaan Raja Ashurbanipal dari Assyria di Timur Tengah, di sekitar :t 625 SM, dalam bentuk clay tablets. Tidak kurang dari 30 clay tablets besar tersimpan di sana. Di Yunani, sejak tahun \pm 400 SM sudah

berkembang perpustakaan. Salah satu perpustakaan yang terkenal adalah Perpustakaan Aristoteles. Sedangkan di daratan Cina sudah terdapat perpustakaan pada abad ke-6 SM, dan di tahun 220 SM muncul Koleksi Nasional. Perpustakaan lain yang terkenal pada zaman sebelum masehi diantaranya Perpustakaan di Alexandria, Perpustakaan Pergamum, dan Bibliotheca Ulpia di Roma. Faktor yang paling menghambat perkembangan perpustakaan adalah peperangan, baik peperangan politik maupun peperangan agama. Dalam peperangan-peperangan itu sering muncul peraturan/undang-undang, dekrit raja yang melarang mengedarkan atau menyimpan karangan dari orang-orang atau aliran-aliran tertentu. Di zaman Renaissance, mulai muncul perpustakaan kecil di mana-mana, tidak lagi secara eksklusif para biarawan. Di zaman itu mulai muncul Kelas Menengah, dan orang-orang ber-uang mulai membangun koleksi – koleksi pribadi mereka.¹

Di Eropa, semasa Revolusi Perancis, banyak perpustakaan, dan koleksi-koleksi penting dihancurkan. Mengingat banyak koleksi-koleksi yang berharga, rusak atau hilang semasa revolusi, maka dalam perkembangan selanjutnya muncullah Bibliothèque Nationale yang amat besar pada akhir abad ke-18. Di Inggris, muncul The British Museum Library, dan di Amerika Serikat muncul The Library of Congress. Di Rusia berdiri Lenin Ubrary di Moskow, Tahun 1918. Di Cina muncul National Ubrary of Peking, di Jepang National Diet Library. Namun, sebelum itu sudah dimulai pengembangan Perpustakaan Oxford (1602) dan Harvard (1638). Perpustakaan di Universitas Harvard inilah yang sekarang menjadi salah satu perpustakaan terkenal di dunia.²

Sejarah Perpustakaan di Indonesia Perkembangan perpustakaan di Indonesia bukanlah merupakan sesuatu yang mudah ditelusuri karena sampai saat ini, informasi tentang kapan dan dimana perpustakaan pertama di Indonesia didirikan tidak jelas. Baik sejarawan maupun pustakawan tidak ada yang secara jelas mengetahuinya. Perkembangan

¹ M.T. Zen, 2005, PERPUSTAKAAN (Apa, Bagaimana, Mengapa?). Sumber : www.forumrektor.org diakses : 15 Januari 2021

² Doni Saputra, Dedy Cahyadi, and Awang Harsa Kridalaksana, 'Sistem Otomasi Perpustakaan Dengan Menggunakan Radio Frequency Identification (RFID)', *Jurnal Informatika Mulawarman*, 2010.

perpustakaan di Indonesia secara garis besar dapat dibagi dalam tiga periode utama yang didasarkan pula oleh periode sejarah bangsa Indonesia. A. Periode Kerajaan Lokal (Sebelum Masa Penjajahan) Bukti sejarah yang datang dari zaman ini kebanyakan diketahui melalui prasasti-prasasti yang ditemukan di berbagai daerah di Indonesia ataupun melalui musafir asing yang pernah datang ke Nusantara. Ada pendapat yang mengatakan zaman Kerajaan Sriwijaya, perpustakaan telah dikenal.

Pendapat ini tentunya didasarkan atas posisi Sriwijaya sebagai kerajaan yang besar, dan punya hubungan dagang dengan banyak pedagang asing pada zaman itu. Pendapat ini tak sepenuhnya dapat dikatakan salah karena Sriwijaya saat itu berperan sebagai salah satu pusat pendidikan agama Budha. Banyak orang yang datang dan belajar di Sriwijaya dan bila dikaji tentunya dengan jumlah yang demikian dibutuhkan buku agama Budha yang tak sedikit. Setelah Sriwijaya, muncul berbagai fakta yang agak lebih baik seperti adanya kitab Arjuna wiwaha di zaman Mataram Kuno dan kemudian gubahan kitab Barathayudha yang dibuat oleh Mpu Sedah dan Mpu Panuluh di zaman Kerajaan Kediri. Namun bukti-bukti ini tidak cukup kuat untuk menunjukkan keberadaan perpustakaan di zaman ini. B. Periode Hindia Belanda Awal abad ke 16, bangsa Eropa mulai berdatangan ke Nusantara. Bangsa Belanda sebagai bangsa yang paling lama berkuasa di Nusantara banyak berperan dalam memajukan dunia perpustakaan di Indonesia. Diperkirakan perpustakaan yang pertama berdiri pada masa VOC. Perpustakaan tersebut merupakan perpustakaan gereja yang di kelola oleh seorang pendeta.³

Perpustakaan ini dirintis sejak tahun 1624 namun baru diresmikan pada tanggal 27 April 1643.18) Kemudian pada tahun 1778 berdiri perpustakaan milik Bataviaasche Genootschap van Kunsten en Wetenschappen (BGKW) di Batavia (Jakarta) atas prakarsa MR. J.C.M. Rademaker yang saat itu menjabat sebagai ketua Raad Van Indie (Dewan Hindia Belanda). Dalam perkembangannya, perpustakaan ini kemudian berganti nama menjadi Koninklijk Bataviaasche Genootschap van

³ Pendit, Putu Laxman. 2009. *Perpustakaan Digital: Kesenambungan Dan Dinamika*. Jakarta: Cita Karya Karsa Mandiri.

Kunsten en Wetenschappen. Perpustakaan BKGW inilah yang mejadi salah satu cikal bakal Perpustakaan Nasional Republik Indonesia Setelah BKGW, muncul berbagai perpustakaan khusus yang didirikan untuk berbagai tujuan. Seperti sebagai penunjang penelitian yang banyak dilakukan oleh para peneliti dari Belanda dan juga sebagai bagian dari berbagai lembaga pemerintahan pada saat itu.⁴

B. Sejarah Aplikasi Perpustakaan Digital

Menurut Pendit sebuah istilah *electronic library* atau perpustakaan elektronik merujuk ke perpustakaan yang mengoleksi media elektronik analog sebelum media digital dan komputer populer menjadi koleksi perpustakaan⁵. Borgman menjelaskan bahwa definisi perpustakaan digital merupakan suatu sistem yang menyediakan suatu komunitas pengguna dengan akses terpadu yang menjangkau keluasan informasi dan ilmu pengetahuan yang telah tersimpan dan terorganisasi dengan baik.⁶

Kenneth Dowlin menjelaskan bahwa ciri-ciri perpustakaan elektronik yaitu⁷:

1. Mengelola sumberdaya dengan bantuan komputer
2. Menyediakan link yang menghubungkan penyedia dan pencari informasi dalam bentuk saluran informasi
3. Menyediakan bantuan mencari dan mengambil data elektronik jika diperlukan
4. Menggunakan saluran elektronik untuk menyimpan, mengelola, dan mengirimkan informasi kepada pencari atau penggunaanya.

Waters yang dikutip oleh Issa berpendapat mengenai *electronic library* yaitu⁸:

⁴ Purwono. 2007. "Kompetensi Literasi Informasi". Buletin Perpustakaan No.50. Yogyakarta: Perpustakaan Universitas Gadjah Mada

⁵ Pendit, Putu Laxman. 2009. *Perpustakaan Digital: Kesenambungan Dan Dinamika*. Jakarta: Cita Karyaarsa Mandiri.

⁶ Borgman, Harry. (1995). *The Illustrator Guide to Pen and Pencil Drawing Techniques*. NewYork: Watson-Guption Publication.

⁷ Kenneth N, dkk. 1992. *Perilaku Organisasi dan Psikologi Personal*. Jakarta : PT.Rineka Cipta

“organizations that provide the resources, including the specialized staff, to select, structure, offer intellectual access to the Internet, distribute, preserve the integrity of, and ensure the persistence over time of collections of digital works so that they are readily and economically available for use by a defined community or set of communities.”

Diartikan bahwa perpustakaan digital adalah suatu organisasi yang menyediakan sumber-sumber informasi, termasuk staff ahli untuk memilih, menyusun menyediakan akses intelektual ke internet, mendistribusikan, memelihara kesatuan dan memastikan kesinambungan koleksi-koleksi dari waktu ke waktu dalam format digital sehingga selalu tersedia dan mudah untuk digunakan oleh masyarakat tertentu dan yang ditentukan.

Istilah perpustakaan digital sebenarnya sudah sejak dahulu dikenal oleh khalayak, terkhusus dikalangan akademisi. Seiring dengan kemajuan era yang menuntut efisiensi baik tenaga maupun pikiran dalam bekerja dalam kehidupan sehari hari. Tuntutan untuk mengikuti kemajuan teknologi menjadi sebuah keniscayaan sehingga siapapun akan tertuntut untuk berjalan seiring dengan sejauh mana kemajuan informatika dan teknologi tersebut berkembang. Hal ini juga tidak terlepas dengan perpustakaan yang notabene biasa dijumpai dalam setiap lembaga forma baik itu sekolah dasar maupun tingkat lanjut dalam perguruan tinggi, menjadi sebuah keniscayaan untuk lembaga lembaga tersebut untuk selalu menyediakan perpustakaan dalam berbagai bentuk dan pola kemas.

Perpustakaan digital mulai dikenal dan ditemukan lewat proyek NSF/DARPA/NASA: Digital Libraries Initiative pada tahun 1994 dalam bidang digitalisasi dokumen dan pembangunan sistem untuk dokumen digital.⁹ Keberadaan perpustakaan digital tentunya memberikan berbagai

⁸ Issa, Abdulwahab Olanrewaju,dkk. 2009. Effects of Information Literacy Skills on the Use of E-Library Resources among Students of the University of Ilorin, Kwara State, Nigeria. *E-journal Library Philosophy and Practice*. <http://digitalcommons.unl.edu/libphilprac/245> [Diakses 24 April 2020]

⁹ Bundy, Alan. 2004. *Australian and New Zealand Information Literacy Framework: Principles, Standards and Practice*. <http://www.caul.edu.au/infoliteracy/InfoLiteracyFramework.pdf> [Diakses 25 April 2020]

fitur serta kemudahan yang bisa dimaksimalkan oleh pengguna, hal ini dikarenakan dalam perpustakaan digital sudah menggabungkan berbagai sumber baik itu foto, materi, slide, maupun video dalam bentuk digital yang bisa diakses dalam jarak jauh, tidak terbatas oleh keberadaan ruang, dengan artian perpustakaan digital sudah mengakomodir akses secara instan. Dengan konsep efisiensi digital ini menjadi pengelola perpustakaan juga semakin dimudahkan untuk mencari dan melacak setiap kebutuhan yang diperlukan, begitu juga para pengguna yang tinggal menggunakan fitur pencarian terkait segala kebutuhan perpustakaan.

User dalam hal ini pengguna perpustakaan digital sudah disediakan akses dalam sebuah server yang didalamnya terdapat kumpulan ribuan sumber atau literasi yang ada, dengan waktu yang sangat cepat karena memang sudah terkonsep dalam sebuah sistem yang terorganisir yang berbasis informatika, bisa dalam bentuk aplikasi yang bisa di instal maupun berbentuk file yang sewaktu waktu bisa dibaca dan diakses secara mudah.¹⁰

Perpustakaan digital dengan segala kemudahan akses yang dimiliki berbeda dengan konsep perpustakaan konvensional atau manual yang sampai saat ini juga masih banyak digunakan, keberadaan perpustakaan menjadi urat nadi sekaligus sebagai jantung terkait eksistensi sebuah lembaga, hal ini dilandasi dengan pemahaman bahwa dengan eksistensinya perpustakaan mengindikasikan bahwa semangat literasi sumber daya dalam lembaga tersebut juga diatas rata rata. Ini juga bisa dimaknai bahwa tanpa adanya perpustakaan meskipun dalam bentuk manual segala bentuk kemajuan yang ada akan berjalan lambat karena tidak tersedianya berbagai rujukan serta literasi yang dibutuhkan untuk pengembangan pengetahuan.¹¹

Jauh sebelum Indonesia merdeka bahkan jauh sebelum pesatnya perkembangan zaman seperti saat ini sebenarnya konsep perpustakaan manual sudah ada, pada zaman Babilonia misalnya yang mana sudah melakukan koleksi koleksi berbagai sumber keilmuan yang terkumpul

¹⁰ Supriyanto, Wahyu. 2008. *Teknologi Informasi Perpustakaan: Strategi Perancangan Perpustakaan Digital*. Yogyakarta: Kanisius.

¹¹ Yakub. 2012. *Pengantar Sistem Informasi*. Yogyakarta: Graha Ilmu

dalam sebuah tempat tersendiri.¹² Di Indonesia sendiri juga mengklasifikasikan periodisasi perpustakaan manual yang dimulai dari masa penjajahan Belanda, penjajahan Jepang, masa setelah Indonesia merdeka sampai saat ini yang penuh dengan kemajuan dan pesatnya perkembangan teknologi.

Dari berbagai proses yang telah dilalui seiring dengan berjalannya waktu tersebut, mulai dari konsep konvensional atau manual yang kemudian bermetamorfosis menjadi perpustakaan digital menjadi sejarah tersendiri terhadap catatan perkembangan keilmuan, hal ini didasari dengan berbagai bukti bahwa dengan terkumpulnya beragam catatan keilmuan yang bisa dijadikan rujukan untuk generasi mendatang untuk tetap mengembangkan keilmuan.

C. Manfaat dan Fungsi Aplikasi Perpustakaan Digital

Menurut Poerwadarminto, definisi pemanfaatan adalah suatu kegiatan, proses, cara atau perbuatan menjadikan suatu yang ada menjadi bermanfaat¹³. Istilah pemanfaatan berasal dari kata dasar manfaat yang berarti faedah, yang mendapat imbuhan *pe-* yang berarti proses atau perbuatan memanfaatkan. Pengertian lain menurut Davis, mengenai konsep pemanfaatan atau *usefulness* yaitu¹⁴:

Perceived usefulness is defined as "the degree to which a person believe that using a particular system would enhance his or her job performance". Perceived usefulness is a concept that explains the expected overall effect of the use information and communication technology on job performance and productivity.

Dengan demikian pemanfaatan diartikan suatu proses, cara dan perbuatan dalam menggunakan atau memanfaatkan suatu objek atau benda. Pemanfaatan *e-library* yang dimaksud adalah kegiatan

¹² Suwarno, Wiji. 2010. *Ilmu Perpustakaan & Kode Etik Pustakawan*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

¹³ Poerwadarminto, 2002. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Depdiknas, edisi III, Cetakan Kedua. Jakarta: Balai Pustaka.

¹⁴ Davis, F.D. 1989. Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, and User Acceptance of Information Technology. *MIS Quarterly*. 13(5), (319-339).

menggunakan koleksi digital dan fasilitas yang disediakan oleh perpustakaan dalam kurun waktu tertentu.

Menurut Supriyanto, manfaat dari perpustakaan digital sebagai berikut¹⁵:

1. Sebagai sumber pengetahuan
2. Media penyebaran pengetahuan
3. Untuk penyimpanan (*repository*)
4. Untuk perawatan atau preservasi
5. Media promosi atau etalase hasil karya civitas akademika
6. Mencegah duplikasi dan plagiat.

Upaya memaksimalkan pemanfaatan dan penggunaan teknologi informasi dengan konsep perpustakaan digital memberikan kemudahan untuk mengakses dan menyebarkan sumber elektronik sehingga tercapainya tujuan yang diharapkan pengguna dari pemanfaatan teknologi informasi tersebut.

Beberapa manfaat perpustakaan aplikasi digital diantaranya adalah sebagai berikut:¹⁶

1. Perpustakaan dapat menimbulkan kecintaan murid-murid terhadap membaca
2. Perpustakaan dapat memperkaya pengalaman belajar murid-murid
3. Perpustakaan sekolah dapat menanamkan kebiasaan belajar mandiri
4. Perpustakaan sekolah dapat mempercepat proses penguasaan teknik membaca
5. Perpustakaan sekolah dapat membantu perkembangan kecakapan berbahasa
6. Perpustakaan sekolah dapat membantu murid-murid menyelesaikan tugas-tugas sekolah
7. Perpustakaan sekolah dapat membantu guru-guru menemukan sumber-sumber pelajaran

¹⁵ Supriyanto. 2018. Penganatar Ilmu Komunikasi. Makasar: Salemba Empat, h. 35

¹⁶ Wahfiuddin, Empat Jenis Perpustakaan Zaman Now, JIPI (Jurnal Ilmu Perpustakaan dan Informasi) Vol. 3 No. 2 Tahun 2018.

8. Perpustakaan sekolah dapat membantu murid-murid, guru-guru dan anggota staf sekolah dalam mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Setidaknya ada lima fungsi Aplikasi Perpustakaan Digital, sebagai berikut:¹⁷

1. Fungsi informasi, yaitu perpustakaan menyediakan berbagai informasi yang meliputi bahan cetak, terekam, maupun koleksi lainnya agar dapat memenuhi kebutuhan masyarakat sekolah.
2. Fungsi pendidikan. Perpustakaan sebagai sarana untuk meningkatkan mutu pendidikan dan menerapkan tujuan Pendidikan
3. Fungsi kebudayaan. Perpustakaan sebagai sarana peningkatan mutu kehidupan dan menumbuhkan budaya membaca
4. Fungsi rekreasi. Perpustakaan sebagai sarana untuk pemanfaatan waktu luang dengan bacaan yang bersifat rekreatif dan hiburan yang positif
5. Fungsi penelitian. Perpustakaan memiliki koleksi-koleksi untuk menunjang kegiatan penelitian
6. Fungsi deposit. Perpustakaan berkewajiban menyimpan dan melestarikan karya-karya, baik cetak maupun noncetak, yang diterbitkan di wilayah Indonesia

D. Tujuan Aplikasi Perpustakaan Digital

Secara umum tujuan pengembangan perpustakaan digital adalah sebagai berikut:¹⁸

¹⁷ Issa, Abdulwahab Olanrewaju,dkk. 2009. Effects of Information Literacy Skills on the Use of E-Library Resources among Students of the University of Ilorin, Kwara State, Nigeria. *E-journal Library Philosophy and Practice*. <http://digitalcommons.unl.edu/libphilprac/245> [Diakses 24 April 2020]

¹⁸ Hartono. Manajemen perpustakaan elektronik (e-library). Yogyakarta: Gava Media. 2019

1. Mempercepat pengembangan secara sistematis terhadap kekayaan koleksi, penyimpanan dan pengorganisasian informasi dan ilmu pengetahuan dalam bentuk digital,
2. Meningkatkan efisiensi dan lebih ekonomis pemecatan informasi ke berbagai sektor masyarakat.
3. Mendorong upaya kerjasama dalam penanaman modal sumber informasi, riset, komputerisasi dan jaringan komunikasi.
4. Memperkuat komunikasi dan kolaborasi di antara riset, bisnis, pemerintahan dan komunitas pendidikan.
5. Mengambil peran sebagai generasi pemimpin dunia dan pemencaran ilmu pengetahuan di wilayah-wilayah penting yang strategis.
6. Berkontribusi dalam memberi kesempatan belajar sepanjang hayat.

E. Eksplorasi Aplikasi Perpustakaan Digital

Model DELOS menggambarkan perpustakaan digital sebagai *three-tier framework* atau sebuah kerangka dengan tiga pilar, yaitu¹⁹.

1. *Digital library* (DL) sebagai sebuah organisasi DELOS menegaskan bahwa organisasi ini dapat berbentuk virtual, dapat juga tidak. Yang dimaksud organisasi yang virtual adalah organisasi yang tidak punya kontak fisik dengan masyarakat penggunaanya dalam bentuk jasa antar muka (*interface*) sehingga pengguna tidak bisa meraba atau melakukan kontak fisik dengan perpustakaan (*remote libraries*). Benang merah yang dapat ditarik dari model perpustakaan digital DELOS di atas adalah:
 - a. Model DELOS lebih cenderung mengarahkan tujuan pembangunan digital, yakni seperti preservasi koleksi, sehingga koleksi ini nantinya selalu fungsional;
 - b. Model DELOS lebih menekankan koleksi digital dengan tujuan untuk membedakan antara perpustakaan biasa dengan perpustakaan digital (tidak memasukkan koleksi yang *printed*);

¹⁹ Putu Laxman Pendit dkk. 2007. *Perpustakaan Digital Perspektif Perpustakaan Perguruan Tinggi Indonesia*. Jakarta: Sagung Seto, h. 24

- c. DELOS lebih menekankan organisasi secara substansial yaitu sebagai sebuah sistem manajerial. Perpustakaan digital selalu harus secara serius mengumpulkan, mengelola, dan melestarikan koleksi digital untuk ditawarkan kepada masyarakat dalam bentuk yang fungsional dengan kualitas yang terukur dan berdasarkan kebijakan yang jelas.
2. *Digital library system* (DLS) sebagai sebuah system perangkat lunak.
Untuk membangun perpustakaan digital diperlukan sebuah perangkat lunak (*software*) yang fungsional yang biasa disebut dengan aplikasi. Perangkat lunak aplikasi ini disebut dengan *Digital Library System*, perangkat lunak tersebut berfungsi untuk mendukung dua kegiatan utama, yakni:
 - a. Mengintegrasikan berbagai perangkat tambahan agar dapat menawarkan fungsi lain yang lebih spesifik bagi keperluan tertentu.
 - b. Menjalankan sebuah sistem yang menjadi fungsi utama (mengumpulkan, mengelola, menyediakan) informasi digital, termasuk menyediakan akses kepada pengguna.
 3. *Digital library management system* (DLMS). Untuk membuat sebuah aplikasi seperti DLS di atas, diperlukan sistem perangkat lunak induk yang dalam model DELOS ini disebut sebagai *Digital Library Management System* atau sistem manajemen perpustakaan digital. DLMS tergolong sebagai perangkat lunak system. Saat ini perangkat lunak yang ditawarkan baik secara gratis maupun semigratis antara lain DSpace, Greenstone, Fedora, Koha, Eprints.

F. Kesimpulan

Kedua bentuk perpustakaan masih sangat dibutuhkan di tengah-tengah kehidupan terutama dalam proses Pendidikan atau belajar mengajar. Keberadaan perpustakaan konvensional sangat kuat dalam rangka membentuk budaya cinta membaca. Perpustakaan digital bisa memberi pelayanan 24 jam, yang tidak bisa dilakukan oleh perpustakaan tradisional.

Kendala utama dari Perpustakaan Tradisional atau konvensional adalah tidak ada layanan ketika hari libur dan di luar jam kerja. Di

samping itu adalah keterbatasan koleksi buku. Ketika buku yang ingin dipinjam sudah dipinjam oleh orang lain, kita harus menunggu pengembaliannya. Hal ini erbeda jauh dengan kelebihan yang dimiliki perpustakaan digital dengan segala keunggulan yang dimiliki yang dapat diakses kapanpun dan dimanapun tanpa harus terkendala jarak dan ruang karena memang sistem dalam perpustakaan digital sudah terintegrasi dengan server serta berbasis jaringan.

Terdapat tiga kata kunci dalam pengertian perpustakaan digital, yaitu integrasi, keterkaitan, dan kerjasama. Integrasi dan keterkaitan antara berbagai format data dalam jumlah besar dan disebarkan melalui jaringan telematika global. Kerjasama antar perpustakaan dan penyedia informasi sangat diperlukan dalam rangka meningkatkan kualitas masyarakat, lebih dari itu kerjasama merupakan kebutuhan dan keharusan dalam rangka memaksimalkan pemanfaatan informasi secara bersama-sama (resource sharing) karena tak satupun perpustakaan di dunia yang mampu memenuhi kebutuhan penggunanya. Untuk keperluan kerja sama itulah telah dikembangkan prinsip-prinsip baru sebagai suatu kesepakatan yang dikenal dengan 6 (enam) prinsip interoperobility.

Aplikasi Perpustakaan Digital akhirnya melahirkan peran baru bagi perpustakaan. Potensi teknologi telematika ini dimanfaatkan sebesar-besarnya untuk kepentingan masyarakat pengguna, dan konsentrasi para pustakawan di era digital ini bukanlah pada upaya mengejar teknologi melainkan pada bagaimana menjadi mitra yang sesungguhnya dalam kehidupan perguruan tinggi yang berubah cepat. Melalui penerapan konsep perpustakaan digital dan perubahan peran inilah para pustakawan sebenarnya sedang memastikan diri bahwa profesi mereka tetap diperlukan.

Daftar Rujukan

- Bundy, Alan. 2004. *Australian and New Zealand Information Literacy Framework: Principles, Standards and Practice*. <http://www.caul.edu.au/infoliteracy/InfoLiteracyFramework.pdf>

- Davis, F.D. 1989. Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, and User Acceptance of Information Technology. *MIS Quarterly*. 13(5), (319-339).
- Hartono. 2019. Manajemen perpustakaan elektronik (e-library). Yogyakarta: Gava Media. 2019
- Issa, Abdulwahab Olanrewaju, dkk. 2009. Effects of Information Literacy Skills on the Use of E-Library Resources among Students of the University of Ilorin, Kwara State, Nigeria. *E-journal Library Philosophy and Practice*. <http://digitalcommons.unl.edu/libphilprac/245>
- Ladjamudin, Al-bahra Bin. 2005. *Analisis dan Desain Sistem Informasi*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Mardina & Riana. 2012. Potensi Digital Natives dalam Representasi Literasi Informasi Media Berbasis WEB di Perguruan Tinggi. *Jurnal Pustakawan Indonesia*. 11(1), (52-64)
- Nurfadhillah, Rahmi; Agustini, Ninis dan Sumiati Tati. 2012. "Hubungan Kemampuan Literasi Informasi Anggota Ikatan Pustakawan Pelajar dengan Prestasi Belajar di Sekolah". *Jurnal Mahasiswa Universitas Padjadjaran*. 1(01), (40-48)
- Pattah & Sitti Husaebah. 2014. Literasi Informasi: Peningkatan Kompetensi Informasi Dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Ilmu Perpustakaan & Kearsipan Khizanah Al-Hikmah*. 2 (2), (117-128).
- Pendit & Putu Laxman. 2009. *Perpustakaan Digital: Kesenambungan Dan Dinamika*. Jakarta: Cita Karya Karsa Mandiri..
- Purwono. 2007. "Kompetensi Literasi Informasi". Buletin Perpustakaan No.50. Yogyakarta: Perpustakaan Universitas Gadjah Mada.
- Poerwadarminta, 2002. Kamus Besar Bahasa Indonesia. Depdiknas, edisi III, Cetakan Kedua. Jakarta: Balai Pustaka.
- Putu Laxman Pendit dkk. 2007. *Perpustakaan Digital Perspektif Perpustakaan Perguruan Tinggi Indonesia*. Jakarta: Sagung Seto.
- Supriyanto, Wahyu. 2008. *Teknologi Informasi Perpustakaan: Strategi Perancangan Perpustakaan Digital*. Yogyakarta: Kanisius.
- Suwarno, Wiji. 2010. *Ilmu Perpustakaan & Kode Etik Pustakawan*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Saputra, Doni, Dedy Cahyadi, and Awang Harsa Kridalaksana. 2010. 'Sistem Otomasi Perpustakaan Dengan Menggunakan Radio

- Frequency Identification (RFID)', *Jurnal Informatika Mulawarman*, 5 (3), (1-12)
- Sulistyo Basuki. 1993. Pengantar Ilmu Perpustakaan dan Informasi. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama
- Supriyanto. 2018. Pengantar Ilmu Komunikasi. Makasar: Salemba Empat.
- Wahfiuddin, 2018. Empat Jenis Perpustakaan Zaman Now, *JUPI (Jurnal Ilmu Perpustakaan dan Informasi)*.3(02), (65-73).
- Yakub. 2012. *Pengantar Sistem Informasi*. Yogyakarta: Graha Ilmu

BAB IX

APLIKASI WHATSAPP

A. Pendahuluan

Media sosial adalah layanan paling populer saat ini. Para penggunanya dapat berkomunikasi satu sama lain, berinteraksi, berbagi, jaringan, dan berbagai kegiatan lainnya. Saat ini, salah satu media sosial yang dapat digunakan dengan mudah oleh siswa adalah WA. Diperlukan lebih banyak upaya untuk menemukan cara-cara kreatif untuk meningkatkan aktivitas siswa dalam belajar. Penggunaan media sosial seperti WA sangat tepat untuk diterapkan dalam proses pembelajaran. Penggunaan WA dalam proses pembelajaran akan memberi siswa kemampuan untuk mendapatkan lebih banyak informasi, lebih terhubung dengan dosen, kelompok belajar, dan sistem pendidikan lainnya yang memiliki topik dan masalah yang sama. Hal ini membuat proses pembelajaran lebih menarik.

Pelajar dan pengajar saat ini hidup di dunia Facebook, Twitter, Wikipedia, YouTube dan WA. Banyak aplikasi jejaring sosial dan media sosial lainnya yang merupakan bagian dari apa yang disebut Web Sosial. Hal ini ditandai dengan gagasan interaksi sosial, berbagi konten, dan kecerdasan kolektif. Selain itu, siswa saat ini telah menghabiskan sebagian besar waktu mereka di komputer, bermain game, pemutar musik digital, kamera video, ponsel, serta Web itu sendiri. Karena terbiasa dengan keterlibatan yang terus-menerus dan melakukan banyak tugas dalam kegiatan sehari-hari mereka, siswa memerlukan tingkat sosial dan keaktifan belajar yang tinggi dalam pembelajaran. Sedangkan pendekatan pengajaran tradisional fokus pada konten pasif, oleh sebab itu, tidak lagi berlaku dan harus diganti, atau setidaknya dilengkapi, dengan proses pembelajaran yang sangat interaktif.¹

¹ Raymond Chiong, dkk. 2012. Social Networking , Teaching , and Learning, Interdiscip. *Journal Information, Knowledge. Manag.* 7 (2) 39–43.

Teori *connectivism* mengakui bahwa sifat digital dan jaringan dari kehidupan kita sehari-hari membutuhkan pembelajaran yang terjadi melalui interaksi dengan berbagai sumber pengetahuan dan partisipasi dalam komunitas yang memiliki kepentingan bersama, jejaring sosial, dan tugas kelompok.² Teori pembelajaran ini juga menekankan peran penting yang dimainkan teknologi dalam proses pembelajaran dan hubungan individu dengan teknologi serta sesama individu lain dengan menggunakan teknologi. Selain itu, penggunaan media sosial seperti WA dalam pendidikan memberikan siswa atau mahasiswa kemampuan untuk mendapatkan informasi yang lebih bermanfaat, saling terhubung dengan kelompok belajar dan sistem pendidikan lainnya yang membuat proses pembelajaran lebih menarik nyaman.³

Penggunaan media pembelajaran pada tahap pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan serta isi pelajaran pada saat itu. Sadiman berpendapat bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Media berperan sebagai jalan atau perantara antara yang menyampaikan yaitu guru dengan yang menerima yaitu peserta didik sebagai suatu kesatuan yang tak terpisahkan dalam prosesnya. Di samping itu Sudjana dan Rivai menyatakan bahwa kedudukan media pengajaran adalah sebagai alat bantu mengajar. Media pembelajaran dapat mempertinggi intensitas proses belajar peserta didik dalam pembelajaran yang diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapai peserta didik.⁴ Oleh karena itu dalam proses belajar mengajar peran media belajar sangat penting untuk diperhatikan. Dengan menggunakan media yang baik maka perhatian peserta didik dalam memperhatikan pelajaran akan lebih terfokus.

² George Siemens, "Connectivism: Learning Theory For The Digital Age," *Int. J. Instructional Technol. Distance Learn*, (2005), h.2-3.

³ Pressman, Roger, S, 2001. *Software Engineering - A Practitioner's Approach*. McGraw-Hill: Companies, Inc.

⁴ Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, *Media Pengajaran*, (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2013), h. 1-2.

Selain media belajar dalam proses belajar mengajar keaktifan siswa juga sangat besar peranannya terhadap hasil belajar. Penggunaan media yang tepat dalam pembelajaran memperlancar penyampaian informasi kepada peserta didik sehingga dapat berfungsi untuk meningkatkan keaktifan peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran. Hadirnya media pembelajaran pada saat proses belajar mengajar dapat menimbulkan keaktifan peserta didik untuk mau lebih lanjut mengetahui atau mempelajari materi yang diberikan. Terutama pada materi yang dianggap lebih banyak terdapat teori dan hafalan-hafalan didalamnya.⁵

Penggunaan media tidak dilihat atau dinilai dari segi kecanggihan medianya, tetapi yang paling penting adalah fungsinya dalam membantu mempertinggi proses pembelajaran. Oleh karena itu dalam memilih media, seorang guru harus memperhatikan dan mempertimbangkan media mana yang dianggap tepat untuk menunjang pencapaian tujuan pembelajaran.

Dalam proses pembelajaran, hadirnya media sangat diperlukan. Hal ini dikarenakan belajar tidak selamanya hanya bersentuhan dengan hal-hal yang kongkrit, baik dalam konsep maupun faktanya. Bahkan dalam realitasnya belajar seringkali bersentuhan dengan hal-hal yang bersifat kompleks, maya dan berada dibalik realitas. Karena itu media memiliki andil untuk menjelaskan hal-hal yang abstrak dan menunjukkan hal-hal yang tersembunyi.⁶

Dalam pembelajaran dibutuhkan pemanfaatan alat bantu atau media untuk menyampaikan materi pembelajaran agar mudah diterima oleh peserta didik. Media pembelajaran merupakan salah satu alat dalam membantu mempermudah proses penyampaian informasi. Media pembelajaran yang digunakan saat ini tidak terbatas pada penggunaan

⁵ Singgih Hutomo Aji "Pengembangan Aplikasi Layanan Pesan Instan WA Sebagai Sumber Belajar Mandiri Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Fisika Materi Pokok Efek Rumah Kaca Peserta Didik Kelas XI SMA N I Purwokerto," *Program Studi Pendidikan Fisika Fakultas Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Negeri Yogyakarta*, (2018), h.16.

⁶ Jamil Suprihatiningrum, *Strategi Pembelajaran Teori dan Aplikasi*, (Yogyakarta: ARRuzz Media, 2013), h. 319.

papan tulis, alat praktikum dan buku-buku pelajaran, tetapi telah berkembang menggunakan sarana yang lebih canggih seiring majunya teknologi. Bentuk-bentuk media yang sebelumnya identik dengan dimensi fisik yang besar kini semakin berkembang menjadi bentuk digital yang lebih kompak, ringkas, dan portabel. Salah satu potensi dari teknologi yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran adalah pemanfaatan ponsel pintar (*smartphone*) dan internet. Kombinasi dari teknologi tersebut menciptakan layanan pesan instan (*instant messaging*) pada ponsel, salah satu layanan pesan instan tersebut adalah WA. Aplikasi layanan WA adalah aplikasi pesan ponsel alternatif yang menggunakan sambungan data internet atau WiFi tanpa diperlukan tambahan biaya selain biaya sambungan data internet dan merupakan layanan pesan instan yang paling banyak digunakan di Indonesia. WA memiliki berbagai fitur-fitur terkait obrolan, salah satunya adalah obrolan grup atau *group chat*. Fitur tersebut memungkinkan beberapa pengguna WA untuk melakukan obrolan dalam satu ruang obrolan sehingga ketika salah satu anggota dalam grup mengirimkan pesan atau media ke dalam grup, seluruh anggota dapat menerima dan membaca secara bersamaan. Fitur inilah yang dapat dimanfaatkan sebagai media sumber belajar mandiri peserta didik.

Dalam mengajar mata kuliah metodologi penelitian, dosen dapat memberikan materi-materi yang telah teringkas kepada mahasiswa melalui layanan WA. Media ini juga bersifat portabel, kompak, dan praktis untuk digunakan dimanapun karena berbentuk digital. Bentuk digital yang hanya memerlukan ruang pada piranti penyimpanan digital yang relatif kecil menjadikan media sangat mudah untuk dikelola. Implementasi layanan WA sebagai sumber belajar mandiri dapat membantu peserta didik dalam memahami materi yang akan dipelajari di kelas. Materi berbentuk digital yang ringkas serta penggunaan yang praktis pada ponsel dengan layanan WA dapat membangkitkan motivasi peserta didik dalam belajar sehingga dapat meningkatkan pencapaian hasil belajar. Penyusunan materi ke dalam bagian yang lebih kecil dilakukan sebagai upaya meningkatkan percaya diri peserta didik serta mempermudah dalam pemahaman karena materi tidak diberikan dalam jumlah banyak secara langsung.

B. Sejarah Aplikasi WhatsApp

WhatsApp Inc didirikan pada 24 Februari 2009 di Mountain View, California, United States oleh Brian Acton dan Jan Koum yang dulu bekerja sebagai karyawan Yahoo!. Setelah mereka meninggalkan Yahoo! pada September 2007, mereka pergi ke Amerika Selatan untuk *refreshing* kemudian melamar ke Facebook tetapi ditolak⁷.

Pada Januari 2009, setelah Koum membeli iPhone, ia mengunjungi temannya Alex Fishman di untuk membahas potensi industri aplikasi App Store. Saat itu, Koum bermodalkan \$ 400.000 yang ia kumpulkan selama bekerja di Yahoo! Untuk mewujudkan idenya, dia tentu memerlukan developer iPhone.

Fishman akhirnya memperkenalkan kepada Koum, seorang developer iPhone asal Rusia yang ia temukan di RentACoder.com yaitu Igor Solomennikov. Aplikasi yang ia buat diberi nama "WhatsApp". Selanjutnya, ia mendirikan WhatsApp Inc di California pada 24 Februari 2009. Tetapi, prosesnya tidaklah mulus, artinya WhatsApp sendiri sering mengalami crash dan gagal beroperasi dari yang diharapkan. Akhirnya, Koum merasa putus asa dan berniat menutup usahanya. Tetapi, Brian Acton mendorong untuk tetap berusaha selama beberapa bulan kedepan. Acton sendiri akhirnya bergabung dengan Koum. Pada Oktober 2009, Brian Acton mengajak lima mantan karyawan Yahoo! untuk berinvestasi \$ 250.000 dalam pendanaan awal di WhatsApp dan diberikan posisi sebagai *co-founder*. Barulah, pada November 2009, WhatsApp akhirnya resmi dirilis di App Store untuk iPhone. Setelah berhasil masuk ke App Store, pada bulan Januari 2010 WhatsApp sudah masuk ke

⁷ Hambali, Dwi Ashariady. 2008. *Aplikasi Penyebaran Tugas Kerja Berbasis Jejaring Sosial Facebook*. Jakarta: Program Studi Ilmu Komputer FMIPA Universitas Pendidikan Indonesia

BlackBerry Store kemudian pada Agustus 2010, dukungan WhatsApp untuk Android OS sudah ditambahkan⁸.

Status WhatsApp pun berubah dari gratis menjadi berbayar. Pengguna aktif WhatsApp sudah mencapai 200 juta per Februari 2013. Jumlah tersebut meningkat dua kali lipat pada bulan Desember dan meningkat lagi menjadi 500 juta pada bulan April 2014. Per September 2015, pengguna aktif WhatsApp sudah mencapai 900 juta⁹.

Karena popularitas dan perkembangan WhatsApp yang sangat pesat, Facebook menjadi tertarik dan ingin membeli WhatsApp. Akhirnya WhatsApp berhasil beralih hak milik ke Facebook setelah membelinya dengan harga yang fantastis yaitu \$22¹⁰.

WhatsApp adalah aplikasi pesan instan untuk *smartphone*, jika dilihat dari fungsinya WhatsApp hampir sama dengan aplikasi SMS yang biasa Anda gunakan di ponsel lama. Tetapi WhatsApp tidak menggunakan pulsa, melainkan data internet. Jadi, di aplikasi ini sobat tak perlu khawatir soal panjang pendeknya karakter. Tidak ada batasan, selama data internet sobat memadai.

Meskipun merupakan aplikasi pesan instan, ada yang unik dari WhatsApp. Jadi, sistem pengenalan kontak, verifikasi dan pengiriman pesan tetap dilakukan melalui nomor ponsel yang sudah terlebih dahulu didaftarkan. Cara ini berbeda dengan BBM yang menggunakan PIN,

⁸ Permana, Wim, 2005 *Pemanfaatan e-learning sebagai Pendukung Kegiatan Belajar Mengajar Universitas Terbuka di Indonesia: Studi Perangkat Lunak*. Yogyakarta: Program Studi Ilmu Komputer, FMIPA, UGM.

⁹ Raymond Chiong, dkk. 2012. Social Networking , Teaching , and Learning, Interdiscip. *Journal Information, Knowledge, Manag.* 7(2), (34-42).

¹⁰ Singgih Hutomo Aji. 2018. *Pengembangan Aplikasi Layanan Pesan Instan WA Sebagai Sumber Belajar Mandiri Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Fisika Materi Pokok Efek Rumah Kaca Peserta Didik Kelas XI SMA Purwokerto*. Yogyakarta: Program Studi Pendidikan Fisika Fakultas Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Negeri Yogyakarta.

ataupun LINE yang selain nomor ponsel juga mendukung *email*, dan nama pengguna¹¹.

Dikutip dari WikiPedia, WhatsApp didirikan pada 24 Februari 2009, berarti sekarang WhatsApp sudah menginjak usia keenam. WhatsApp didirikan oleh Brian Acton dan Jan Koum yang pernah bekerja sebagai pegawai Yahoo. Bermodalkan tabungan sebesar \$400.000 yang diperoleh selama bekerja di sana, Koum mengunjungi temannya, Alex Fishman untuk berdiskusi mengenai App Store yang kala itu baru berusia 7 bulan, Koum merasa toko ini menyimpan potensi. Fishman kemudian membantu Koum mencarikan pengembang aplikasi iPhone bernama Igor Solomennikov yang berasal dari Rusia¹².

Tapi meskipun WhatsApp Inc telah berdiri, aplikasi WhatsApp sendiri masih jauh dari beres. Dalam beberapa percobaan, WhatsApp mengalami *crash* dan gagal berjalan seperti yang diharapkan. Putus asa, Koum berniat menutup perusahaannya dan mencari pekerjaan lain. Namun Brian Acton mendorongnya untuk tetap bertahan beberapa bulan lagi.¹³ Pada akhirnya setelah melewati fase beta yang cukup panjang, pada bulan November 2009, WhatsApp resmi memulai kiprahnya di App Store.

Meskipun statusnya telah diubah dari gratis ke berbayar, popularitas WhatsApp tetap melesat cepat di hampir semua *platform*. Per Februari 2013 pengguna aktif WhatsApp meledak di angka 200 juta. Angka ini membengkak dua kali lipat pada bulan Desember dan naik lagi menjadi 500 juta pada bulan April 2014. Dan per September 2015, pengguna aktif WhatsApp tercatat sebanyak 900 juta.¹⁴

¹¹ Hambali, Dwi Asharialdy, 2008. *Aplikasi Penyebaran Tugas Kerja Berbasis Jejaring Sosial Facebook*. Jakarta: Program Studi Ilmu Komputer FMIPA Universitas Pendidikan Indonesia.

¹² Aka, E. G., Güven, E., & Aydoğdu, M. 2010. Effect of Problem Solving Method on Science Process Skills and Academic Achievement. *Journal of Turkish Science Education*. 7(4), (13-25)

¹³ Pressman, Roger, S, 2001. *Software Engineering - A Practitioner's Approach*, McGraw-Hill: Companies, Inc.

¹⁴ Catanach, A. H., & Fieldmann, D. 2010. *Advances in Accounting Education: Teaching and Curriculum Innovations*. Bingley: Emerald Group Publishing Limited.

C. Manfaat Whatsapp Sebagai Media dan Sumber Belajar.

Menurut Heinch dalam Rusman, media merupakan alat saluran komunikasi. Media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “medium” yang secara harfiah berarti “perantara” yaitu perantara sumber pesan (a source) dengan penerima pesan (a receiver). Media adalah pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan, dengan demikian media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan. National Education Association (NEA) atau Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan Amerika mendefinisikan media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan/informasi.¹⁵

Secara sederhana, istilah media bisa dijelaskan sebagai alat komunikasi sebagaimana definisi yang selama ini diketahui.¹⁶. Terlepas dari cara pandang melihat media dari bentuk dan teknologinya, pengungkapan kata “media” bisa dipahami dengan melihat dari proses komunikasi itu sendiri¹⁷. Belajar merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi dan berperan penting dalam pembentukan pribadi dan perilaku individu. Sebagian besar perkembangan individu berlangsung melalui kegiatan belajar. Sedangkan media adalah sebuah alat yang mempunyai fungsi menyampaikan pesan. Dalam pembelajaran, media memegang peranan penting dalam mencapai sebuah tujuan belajar. Hubungan komunikasi antara dosen dan mahasiswa akan lebih efisien jika menggunakan media.

Media pembelajaran adalah alat atau bentuk stimulus yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Bentuk-bentuk stimulus bisa dipergunakan sebagai media di antaranya adalah hubungan

¹⁵ Rohmadi, A. 2016. *Tips Produktif Ber-sosial Media*. Jakarta: Gramedia

¹⁶ Jalani, N.H., & Sern, L.C. 2015. *Efficiency Comparisons between Example-Problem-Based Learning and Teacher-Centered Learning in the Teaching of Circuit Theory*. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*. Elsevier Science Direct. 204(5), (158 – 163).

¹⁷ Catanach, A. H., & Fieldmann, D. 2010. *Advances in Accounting Education: Teaching and Curriculum Innovations*. Bingley: Emerald Group Publishing Limited

atau interaksi manusia, realia, gambar bergerak atau tidak, tulisan, dan suara yang direkam. Kelima bentuk stimulus ini akan membantu peserta didik. Namun demikian, tidaklah mudah mendapatkan kelima bentuk ini dalam satu waktu atau tempat. Media pembelajaran yang baik harus memenuhi beberapa syarat. Media pembelajaran harus meningkatkan motivasi peserta didik. Penggunaan media mempunyai tujuan memberikan motivasi kepada peserta didik. Selain itu media juga harus merangsang peserta didik mengingat apa yang sudah dipelajari selain memberikan rangsangan belajar baru. Media yang baik juga akan mengaktifkan peserta didik dalam memberikan tanggapan, umpan balik dan juga mendorong peserta didik untuk melakukan praktik-praktik dengan benar.

Pemanfaatan Whatsapp bagi siswa dapat dilakukan dengan belajar mandiri seperti mempelajari bahan belajar melalui WA, oleh sebab itu perlu diciptakan pembelajaran aktif untuk mendukung potensi mahasiswa. Pembelajaran aktif (*active learning*) dimaksudkan untuk mengoptimalkan penggunaan semua potensi yang dimiliki oleh peserta didik melalui kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar.

Menurut Usman, cara yang dapat digunakan pendidik untuk memperbaiki keterlibatan peserta didik antara lain dengan meningkatkan persepsi peserta didik secara aktif dalam kegiatan belajar mengajar sehingga mendapatkan respon yang aktif dari peserta didik, melakukan masa transisi antara kegiatan dalam mengajar dengan cepat dan luwes, memberikan materi ajar yang jelas dan tepat sesuai dengan tujuan mengajar yang akan dicapai, mengusahakan agar pengajaran dapat lebih memacu minat peserta didik. Jadi, keaktifan belajar melalui pesan WA salah satu cara yang dapat meningkatkan kemampuan peserta didik secara mandiri dan aktif dalam proses pembelajaran.¹⁸

Selain itu, keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran dapat merangsang dan mengembangkan bakat yang dimilikinya. Hal ini untuk melatih peserta didik agar dapat berpikir kritis dan dapat memecahkan berbagai permasalahan dalam kehidupan sehari-hari. Di

¹⁸ Moh Uzer Usman, *Menjadi Guru Profesional*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2002), h. 26

samping itu, pendidik juga dapat merencanakan sistem pembelajaran secara sistematis, sehingga merangsang keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran. Gagne dan Briggs dalam Martinis mengatakan bahwa faktor-faktor yang dapat menumbuhkan timbulnya keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran, yaitu: 1) memberikan dorongan atau menarik perhatian peserta didik, sehingga mereka dapat berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran, 2) menjelaskan tujuan instruksional (kemampuan dasar kepada peserta didik), 3) mengingatkan kompetensi belajar kepada peserta didik, 4) memberikan stimulus (masalah, topik, dan konsep yang akan dipelajari), 5) memberi petunjuk kepada peserta didik cara mempelajarinya, 6) memunculkan aktivitas, partisipasi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran, 7) memberi umpan balik (*feed back*), 8) melakukan tagihan – tagihan kepada peserta didik berupa tes, sehingga kemampuan mereka selalu terpantau dan terukur, dan 9) menyimpulkan setiap materi yang disampaikan di akhir pembelajaran.¹⁹

D. Desain Pembelajaran dengan Menggunakan Whatsapp

Langkah-langkah *blended learning* dengan aplikasi *Whatsapp* dengan melakukan kegiatan seperti ini²⁰ :

1. Pada awal pertemuan perkuliahan akan disampaikan kepada peserta didik desain aktivitas pembelajaran yang akan dilakukan. Dalam tahap ini akan diberi tahu bahwa pembelajaran dilakukan dengan dua aktivitas, yaitu *face to face learning* dengan metode diskusi presentasi yang dilaksanakan setiap minggu sekali dan *online learning* dengan metode diskusi. Bentuk aktivitas *face to face*, yaitu dengan membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok kecil yang ditugaskan untuk membuat makalah sesuai tema yang ditentukan dan kemudian akan dipresentasikan serta didiskusikan di dalam kelas. Aktivitas kedua,

¹⁹ Martinis Yamin, *Kiat Membelajarkan Siswa*, (Jakarta: Gaung Persada Pres, 2007), h. 84.

²⁰ Jalani, N.H., & Sern, L.C. 2015. *Efficiency Comparisons between Example-Problem-Based Learning and Teacher-Centered Learning in the Teaching of Circuit Theory*. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*. Elsevier Science Direct. 204(5), (153 – 163).

yaitu aktivitas *online learning* yang menggunakan aplikasi *Whatsapp* sebagai media utama pendukungnya. Aktivitas *online* ini dilaksanakan untuk menguatkan dan juga memperdalam materi pembelajaran yang telah disampaikan pada sesi *face to face learning* sebelumnya. Desain aktivitas yang dilakukan yaitu pengajar akan membentuk sebuah grup *whatsapp* yang anggotanya adalah seluruh peserta didik yang dijadikan kelas eksperimen. Peserta didik akan diberikan tema dan diharuskan memberikan tanggapan sesuai pemikiran dan sikapnya terhadap tema tersebut. Presensi pembelajaran *online* tersebut ditentukan apabila peserta didik sudah menanggapi tema yang diberikan. Dalam grup *Whatsapp* peserta didik juga diberikan kebebasan untuk mengangkat tema atau pertanyaan bagi anggota grup yang lain (baik pengajar atau teman sekelasnya) selama tema yang diangkat dan pertanyaan yang diajukan bersesuaian dengan materi pembelajaran. Peserta didik tidak diperkenankan *sharing* info, video, gambar, berita dan segala hal yang tidak relevan dengan materi pembelajaran. Peserta didik juga diberikan kebebasan berekspresi dan berkreasi dalam menanggapi tema yang diangkat sejauh dilakukan dengan sopan dan jauh dari tema SARA. Hal ini dilakukan agar diskusi grup *whatsapp* dapat berjalan kondusif dan terfokus pada tujuan pembelajaran dan di sisi lain, kenyamanan berdiskusi tetap dapat diwujudkan.

- 2) Setelah tata cara pembelajaran *blended learning* disampaikan, selanjutnya pengajar dapat menyampaikan pengantar mata kuliah desain pembelajaran agar peserta didik memiliki gambaran umum mengenai mata kuliah tersebut. Aktivitas ini dilakukan dengan metode ceramah dengan memberikan proyeksi utuh materi-materi yang akan dibahas dalam seluruh perkuliahan nantinya. Peserta didik juga diberitahukan urgensi mempelajari mata kuliah serta memotivasinya agar mampu mencapai kompetensi-kompetensi yang diharapkan.
- 3) Pada tahap selanjutnya, yaitu saat pembelajaran *face to face* berlangsung. Pengajar hanya memfasilitasi dan mengamati proses pembelajaran diskusi presentasi yang sedang berlangsung. Setelah itu, pengajar menyampaikan materi yang belum tercover pada saat diskusi maupun presentasi, merangkum seluruh masukan dari peserta didik, dan menjawab pertanyaan-pertanyaan yang belum terjawab pada saat

diskusi berlangsung. Aktivitas *face to face learning* ini dilaksanakan di ruang kelas sesuai jadwal perkuliahan yang ditentukan perguruan tinggi.

- 4) Aktivitas selanjutnya yaitu dengan pembelajaran *online*. Aktivitas ini dilaksanakan sekitar 2 hari setelah dilaksanakannya pembelajaran *face to face*. Dalam memulai pembelajaran *online*, pengajar mengangkat sebuah tema yang disampaikan dalam grup *Whatsapp* yang telah dibentuk sebelumnya kemudian seluruh peserta didik harus menanggapi tema-tema tersebut. Tema yang diberikan yaitu berbentuk sebuah video yang terkait dengan materi pembelajaran dan diajukan sebuah pertanyaan yang harus dijawab peserta didik berdasarkan video yang disampaikan dan materi pembelajaran yang telah disajikan pada saat *face to face learning*. Jadi, *online learning* dimaksudkan selain memperkuat materi perkuliahan juga sebagai pendalaman dari materi tersebut. Aktivitas *online learning* yang dilaksanakan juga lebih bersifat diskusi jika nantinya ada pertanyaan yang masih belum mengarah pada jawaban. Sebab pertanyaan yang diberikan bukanlah pertanyaan dengan jawaban benar salah. Akan tetapi, pertanyaan yang mempertanyakan sikap, wawasan dan pemikiran peserta didik. Oleh karenanya, semua jawaban dianggap benar dalam tingkat tertentu selama sudah sesuai dengan maksud pertanyaan dan topik yang dibahas. Ketika peserta didik telah menanggapi maka pengajar hendaknya mengapresiasi jawaban yang telah diberikan secara langsung. Agar peserta didik tahu bahwa jawabannya sudah diterima pengajar dan mendapatkan apresiasi. Peserta didik tidak harus menjawab langsung pertanyaan yang diberikan, tapi diberi keleluasaan waktu sekitar 3-4 hari untuk menjawabnya. Mereka boleh mencermati terlebih dahulu pertanyaan yang diberikan dan mencari sumber-sumber informasi yang dijadikan dasar jawaban. Bisa juga peserta didik beraktivitas lainnya karena tidak terikat ruang dan waktu.
- 5) Setelah batas waktu yang diberikan dalam menanggapi pertanyaan selesai, yaitu sekitar 3-4 hari. Maka pengajar baru merangkum seluruh jawaban yang masuk disertai penjelasan yang lengkap dan mendalam disertai dasar logis, valid dan rasional. Rangkuman yang diberikan

juga hendaknya menyimpulkan seluruh materi pembelajaran yang telah disampaikan. Di samping itu, rangkuman penjelasan yang disampaikan juga harus bersesuaian dengan rumusan tujuan pembelajaran yang telah ditentukan sebelumnya.

- 6) Pembelajaran *face to face* dan *online learning* selanjutnya dilakukan secara bergantian dengan konsep yang sama setiap minggunya sampai seluruh topik perkuliahan yang direncanakan tersampaikan secara keseluruhan.
- 7) Pengajar memberikan evaluasi formatif terhadap jalannya proses pembelajaran, yaitu dengan menilai apa saja unsur-unsur pembelajaran yang kurang optimal baik dalam pembelajaran *face to face* maupun pembelajaran *online*. Hasil analisis evaluasi formatif selanjutnya dijadikan pertimbangan dalam perbaikan proses pembelajaran berikutnya.
- 8) Setelah itu, aktivitas terakhir yaitu dengan memberikan evaluasi sumatif yang dimaksudkan untuk melihat sejauh mana tercapainya tujuan pembelajaran bagi setiap peserta didik. Evaluasi ini dilaksanakan dengan menggunakan instrumen penilaian soal uraian. Instrumen yang diberikan hendaknya sudah dianalisis dan diujikan sebelumnya, sehingga memiliki validitas dan reliabilitas yang dapat dipertanggungjawabkan, yaitu mengukur apa yang seharusnya diukur dan memiliki konsistensi serta tingkat kepercayaan yang handal dalam mengukur tercapainya kompetensi yang telah ditentukan.

E. Kesimpulan

Penggunaan *WhatsApp* sebagai media dan sumber belajar digital siswa meliputi tiga hal, yaitu 1) berbagi materi pelajaran di *WhatsApp*, fitur *forward* memudahkan untuk mengirim atau melanjutkan ke teman yang lain, tanpa harus membuka pada manajer file di gawai, 2) Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ), fitur dari *WhatsApp* yang lain adalah bisa mengirim *Voice notes* atau perekam suara. Perekam suara bisa digunakan untuk siswa dalam mengemukakan pendapatnya. Apabila ada tes kemampuan berbicara, siswa bisa menggunakan fitur *voice notes*, 3) *WhatsApp Story* merupakan salah satu media untuk berbagi dan menyimak siswa di luar grup chat yang dimiliki siswa. Berbagi foto,

video, atau link website yang mungkin belum diketahui banyak orang, sehingga apabila ada siswa lain yang melihat status tersebut bisa memberikan komentar.

Kegunaan whatsapp smartphone sebagai media informasi sangat berperan dalam memberikan serta menyebarkan informasi ke orang lain. Serta dalam pembelajaran kegunaan whatsapp smartphone sebagai sarana berkomunikasi baik pemberian materi mata pelajaran yang berupa penjelasan bila dalam kelas siswa kurang memahami materi saat dalam proses belajar mengajar dalam kelas. Tidak hanya itu kegunaan whatsapp juga untuk penyempurna sarana pengiriman tugas dari guru ke siswa karena dari segi waktu sangat efisien tidak terlalu lama tugas perkuliahan dapat terkirim dengan mudah dan segera diterima oleh guru yang bersangkutan.

Daftar Rujukan

- Aka, E. G., Güven, E., & Aydoğdu, M. 2010. Effect of Problem Solving Method on Science Process Skills and Academic Achievement. *Journal of Turkish Science Education*. 7(4), (13-25).
- Amir, M. T. 2009. *Inovasi Pendidikan Melalui Problem Based learning*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Catanach, A. H., & Fieldmann, D. 2010. *Advances in Accounting Education: Teaching and Curriculum Innovations*. Bingley: Emerald Group Publishing Limited.
- Erdogan, T., & Senemoglu, N. 2013. *Problem-Based Learning in Teacher Education: Its Promises and Challenges*. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*. Elsevier Science Direct. 116 (2), (459-463).
- George Siemens. 2005. *Connectivism: Learning Theory For The Digital Age*,” *Int. J. Instructional Technol. Distance Learn*, (2005)
- Hambali, Dwi Ashariady, 2008. *Aplikasi Penyebaran Tugas Kerja Berbasis Jejaring Sosial Facebook*. Jakarta: Program Studi Ilmu Komputer FMIPA Universitas Pendidikan Indonesia

- Jalani, N.H., & Sern, L.C. 2015. *Efficiency Comparisons between Example-Problem-Based Learning and Teacher-Centered Learning in the Teaching of Circuit Theory*. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*. Elsevier Science Direct. 204(5), (153 – 163).
- Jamil Suprihatiningrum. 2013. *Strategi Pembelajaran Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: ARRuzz Media.
- Martinis Yamin. 2007. *Kiat Membelajarkan Siswa*. Jakarta: Gaung Persada Pres.
- Moh Uzer Usman. 2002. *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nana Sudjana dan Ahmad Rivai. 2013. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Permana, Wim, 2005. *Pemanfaatan e-learning sebagai Pendukung Kegiatan Belajar Mengajar Universitas Terbuka di Indonesia: Studi Perangkat Lunak*. Yogyakarta: Program Studi Ilmu Komputer, FMIPA, UGM.
- Pressman, Roger, S, 2001. *Software Engineering - A Practitioner's Approach*. McGraw-Hill: Companies, Inc.
- Raymond Chiong, dkk. 2012. Social Networking , Teaching , and Learning, Interdiscip. *Journal Information, Knowledge, Manag.* 7(2), (34-42).
- Rohmadi, A. 2016. *Tips Produktif Ber-sosial Media*. Jakarta: Gramedia
- Singgih Hutomo Aji. 2018. *Pengembangan Aplikasi Layanan Pesan Instan WA Sebagai Sumber Belajar Mandiri Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Fisika Materi Pokok Efek Rumah Kaca Peserta Didik Kelas XI SMA Purwokerto*. Yogyakarta: Program Studi Pendidikan Fisika Fakultas Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Negeri Yogyakarta.

BAB X

PONSEL CERDAS

HANDPHONE DAN SMARTPHONE

A. Pendahuluan

Di era saat ini tentu kebutuhan akan *handphone* atau *smartphone* sudah menjadi sebuah kebutuhan yang penting dikalangan masyarakat, baik masyarakat menengah ke bawah maupun menengah ke atas. Hal tersebut disebabkan karena memang saat ini kebutuhan akan kedua benda tersebut sudah tidak asing lagi bagi setiap orang, karena pada dasarnya sebagian besar masyarakat memang sudah cukup mampu untuk membeli *handphone* atau *smartphone* tersebut. Kemajuan teknologi dan perkembangan zaman juga memicu terjadinya kehidupan yang serba modern, sehingga mereka tidak mau dikatakan sebagai masyarakat yang ketinggalan zaman. Adanya kemajuan-kemajuan tersebut tentunya dapat dimanfaatkan untuk mendorong pengetahuan serta pemikiran seseorang, sehingga adanya teknologi tersebut bukan hanya digunakan untuk berkomunikasi saja, tetapi juga untuk belajar, salah satunya inovasi dalam bidang pendidikan.

Keberadaan *handphone* maupun *smartphone* tentu sangatlah membantu di bidang pendidikan, sebab keduanya dapat dijadikan sumber maupun media dalam pembelajaran. Selain itu, dengan adanya media tersebut pembelajaran tidak lagi bersifat konvensional, tetapi juga dapat bersifat jarak jauh atau daring atau *online*, sehingga pembelajaran tidak lagi terbatas oleh ruang dan waktu, serta bisa dilakukan kapan saja dan dimana saja.

Tidak dapat dipungkiri lagi bahwa era saat ini termasuk dalam era yang serba digital, hal tersebut tentu menjadi suatu hal yang harus difikirkan oleh pemangku pendidikan, utamanya pendidik atau guru. Ada pula sebagian orang yang mengatakan bahwa era sekarang ini masuk pada era milenial atau zaman now, yang semuanya bisa serba cepat, komunikasi mudah dan murah,

akses informasi cepat. Maka dari itu, peran seorang guru juga harus menyesuaikan dengan kondisi yang ada tersebut, jangan sampai guru kalah dengan siswanya dalam praktek perkembangan zaman.

Dalam hal ini, tentu bukan hanya guru saja yang bertanggung jawab terhadap para siswanya, tetapi juga kedua orangtuanya, sebab kemajuan teknologi sekarang ini siswa membutuhkan pengawasan yang ketat, agar siswa tidak salah dalam memanfaatkan teknologi yang ada. Siswa harus selalu dibekali sikap yang tepat dalam menggunakan teknologi, utamanya penggunaan handphone atau smartphone. Sebab keberadaan teknologi-teknologi tersebut tentu terdapat dampak-dampaknya, baik dampak positif maupun negatif. Kalau sampai terlanjur masuk pada dampak positifnya, tentu hal tersebut akan menjadi penghambat pembelajaran siswa sendiri, siswa akan cenderung malas dalam belajar, lebih memilih bermain smartphone dari pada belajar. Siswa harus selalu dipantau dan dibimbing dalam menghadapi perkembangan zaman saat ini, sikap dan karakter yang baik harus selalu ditanamkan kepada diri pribadi siswa, agar mereka menjadi berkembang ke arah positif secara maksimal.

Saat ini keberadaan *handphone* atau *smarthone* sudah banyak mengalami pergeseran nilai maupun kemanfaatannya, dulu handphone hanya bisa digunakan untuk komunikasi jarak jauh dan pengiriman pesan, sekarang sudah lebih dari itu. Bahkan fasilitas serta fitur HP sekarang ini lebih menarik perhatian setiap penggunanya untuk selalu bermain dengan HP tersebut. Seolah-olah bisa membuat penggunanya menjadi tidak terkontrol dan lupa waktu dalam mengoprasikannya. Penggunaan HP tentu harus dibatasi dalam setiap harinya, utamanya bagi anak usia sekolah, karena bisa saja mengganggu belajarnya. Demikian juga bagi seorang guru, meskipun hp dapat dijadikan media pembelajaran, tetapi penggunaannya juga harus tetap dibatasi. Sesekali memang perlu guru memanfaatkan fasilitas yang sudah dimiliki siswa untuk dikembangkan menjadi fasilitas

yang bermanfaat, seperti untuk media belajar *online/ daring*, untuk *browsing* informasi, untuk menambah wawasan di dunia digital, serta hal-hal lainnya yang bermanfaat. Dulu penggunaan HP di lingkungan sekolah tentu sangatlah diawasi bahkan mendapatkan larangan, tetapi lama kelamaan mengoprasikan ponsel/HP menjadi suatu hal yang biasa didalam lingkup sekolahan, hanya saja pada waktu pembelajaran di ruang kelas siswa tidak boleh mengoprasikan HP kecuali kalau itu memang model pembelajaran dengan media HP/ *smartphone* sesuai dengan instruksi dari guru yang mengajar.

B. Sejarah Ponsel Cerdas *Handphone* dan *Smartphone*

Handphone (HP) atau telepon genggam pertama kali diciptakan oleh Alexander Graham Bell pada tahun 1876. Alat ini merupakan sarana komunikasi yang praktis sehingga berkembang dengan pesat.¹ Sedangkan penemu telepon genggam adalah Martin Cooper yang bekerja di Motorola, Cooper memiliki ide untuk membuat alat komunikasi yang kecil dan mudah dibawa bepergian.² Tokoh yang terkenal di perusahaan motorolla ada Dr. Cooper. Copper yang saat itu menjabat sebagai General Manager Communication System Motorola untuk pertama kalinya pada tahun 1973 yang berbicara sendiri sambil berjalan-jalan di sudut-sudut kota New York melalui telepon portable yang dibawanya. Inilah kali pertama khalayak ditunjukkan suatu telepon genggam. Meskipun telepon portable yang dibawa Cooper saat itu masih seberat lengan manusia dewasa itu sendiri, yaitu hampir satu kilogram.³

Sejarah telepon genggam dimulai sejak dekade pertama di awal abad ke-20, yakni pada tahun 1910, dimana Lars Magnus

¹ Kasiyanto Kaseim. 2015. *Agresi Perkembangan Teknologi Informasi*. Jakarta: Prenada Group.

² Syerif Nurhakim. 2015. *Dunia Komunikasi dan Gadget*. Jakarta: Bestari, hal. 42

³ Gerrard Goggin 2006. *Cell Phone Culture: Mobile Tchnology in Everyday Life*. USA: Routledge.

Ericsson menemukan tunas pertama telepon genggam.⁴ Lars Magnus Ericsson bukanlah pemain baru dalam peran perkembangan telekomunikasi di Eropa. Lars Magnus Ericsson adalah orang berkebangsaan Swedia. Dia sebenarnya adalah orang yang menekuni bidang telegraf. Sesuai dengan namanya, orang Swedia inilah yang mendirikan perusahaan telepon genggam ternama Ericsson, yang dikemudian hari bergandengan dengan perusahaan Asia Sony dan sekarang berubah nama menjadi Sony Ericsson. Sebelumnya perusahaan Ericsson bergerak dibidang telegraf, namun pada masa itu perusahaan ini masih tidak terlalu besar dan tidak menghasilkan profit yang banyak. Berbeda jauh ketika perusahaan Ericsson merambah ke bidang telepon genggam. Tingginya permintaan pasar atas telepon genggam membuat perusahaan memproduksi secara massal dan inilah musim panen baginya.⁵

Perkembangan telepon genggam selanjutnya terjadi di Negara Eropa yaitu Finlandia. Pada tahun 1960 sebuah perusahaan yang bergerak dibidang perkabelan, Fennis Cable Work mengembangkan perusahaannya menjadi perusahaan elektronik yang kemudian perusahaan ini memproduksi suatu *brand* telepon genggam ternama di dunia, perusahaan ini bernama Nokia. Kemudian pada tahun 1969 sistem telekomunikasi secara resmi dikomersilkan. Hingga pada tahun 1970-an pasar telepon genggam menjadi semakin marak, terutama di Negara-negara maju di Eropa dan Amerika, seperti Inggris, Perancis, Jerman, Amerika Serikat, Kanada. Saat itu perusahaan yang memproduksi handphone dipegang oleh dua perusahaan besar dan terdapat di Eropa, mereka adalah Motorola dan Nokia. Sebenarnya dua perusahaan telepon genggam ini masih ada hubungan kerjasama.⁶

⁴ *Ibid.*, hal. 24

⁵ G. Yasser Art, *Mobile Phone*. 2016. Sejarah, Tuntutan Kebutuhan Komunikasi Hingga Prestise. *Jurnal Fakultas Ilmu Dakwah dan Komunikasi IAIN Antasari* 15(3), (75-86).

⁶ *Ibid.*, hal 75-76

Pada awalnya ukuran telepon genggam tidak seperti sekarang dan terdapat antena yang agak panjang, bahkan ada yang mungkin belum tepat disebut telepon genggam karena ukurannya mustahil digenggam tangan, ukurannya sekitar ½ meter (panjang) x ½ meter (lebar) x 10 sentimeter (tebal). Mungkin oleh sebab itu pada awalnya istilah telepon genggam (*handphone*) belum digunakan, tetapi *mobile telephone* atau *portable phone*. Di Amerika Serikat perusahaan telepon genggam Eropa banyak bekerja sama dengan perusahaan-perusahaan yang ada di kota-kota besar Amerika Serikat, seperti di kota New York dimana perusahaan telepon genggam Motorola melakukan kerjasama dengan Bell Labs.⁷

Pada ke abad ke-21 ratusan juta masyarakat sudah dapat mengakses dan terkoneksi dengan telepon. Menurut Rich Ling dan Jonathan Donner, menyebutkan bahwa: "*Increased connectivity : mobile sweep the world. The first decade of the twenty-first century may be remembered as the historical moment when the majority of the world's population first secured easy and affordable acces to telephone.....there where 1,7 billion telephones on the planet: 983 million landlines, and 740 million mobiles*"⁸. Jumlah telepon genggam yang digunakan masyarakat dunia pada millenium ini menunjukkan pertumbuhan penggunaan begitu besar akan kebutuhan komunikasi *mobile*. Disebutkan ditahun 2014 saja diiperkirakan terdapat 6,8 miliar telepon genggam di seluruh dunia dan pada tahun 2015 jumlah ini akan jauh melebihi jumlah populasi penduduk bumi.⁹

Ponsel cerdas pertama dinamakan Simon dirancang oleh IBM pada 1992 dan dipamerkan sebagai produk konsep tahun itu di COMDEX, sebuah pameran komputer di Las Vegas, Nevada. Ponsel cerdas tersebut dipasarkan ke publik pada tahun 1993 dan dijual oleh BellSouth. Tidak hanya menjadi sebuah

⁷ *Ibid.*, hal. 76

⁸ Rich Ling dan Jonathan Donner. 2009. *Mobile Communication: Digital Media and Series*. Jakarta: UK: Polity Press, hal. 8

⁹ Gerrard Goggin, *CellPhone Culture*....., hal. 76

telepon genggam, ponsel cerdas tersebut juga memiliki kalender, buku telepon, jam dunia, tempat pencatat, surel, kemampuan mengirim dan menerima faks dan permainan. Telepon canggih tersebut tidak mempunyai tombol-tombol. Melainkan para pengguna menggunakan layar sentuh untuk memilih nomor telepon dengan jari atau membuat faksimile dan memo dengan tongkat stylus. Teks dimasukkan dengan papan ketik “prediksi” yang unik di layar. Bagi standar masa kini, Simon merupakan produk tingkat rendah, tetapi fitur-fiturnya pada saat itu sangatlah canggih.¹⁰

Nokia Communicator merupakan ponsel cerdas pertama Nokia, dimulai dengan Nokia 9000, pada tahun 1996. Ponsel cerdas yang serupa dengan komputer tangan yang unik ini adalah hasil dari usaha penggabungan model PDA buatan Hewlett Packard yang sukses dan mahal dengan telepon Nokia yang laris pada waktu itu. Nokia 9210 merupakan komunikator berlayar warna pertama dan juga merupakan ponsel cerdas sejati yang menggunakan sistem operasi. Komunikator 9500 menjadi komunikator berkamera dan ber-WiFi pertama. Komunikator 9300 memiliki perubahan dalam bentuk yang lebih kecil dan komunikator yang terbaru E90 menyertakan GPS. Meskipun Nokia 9210 dapat diargumentasikan sebagai ponsel cerdas sejati pertama dengan sistem operasi, Nokia tetap menyebutnya sebagai komunikator.¹¹

Ericsson R380 dahulu terjual sebagai ponsel cerdas tetapi tidak bisa menjalankan aplikasi pihak ketiga. Pada Oktober 2001, Handspring mengeluarkan ponsel cerdas Palm OS Treo, dengan papan ketik penuh digabung dengan jelajah jejaring tanpa kabel, surel, kalender, dan pengatur daftar nama, dengan aplikasi pihak ketiga yang dapat diunduh atau diselaraskan dengan komputer. Tahun 2002, RIM mengeluarkan BlackBerry pertama yang

¹⁰ Derry Iswidharmanjaya & Beranda Agency. 2014. *Bila Si Kecil Bermain Gadget*, Jakarta: Bisakimia, hal. 8-9

¹¹ Bagus Kusuma Ardi & Subchan. 2018. *Peranan Perkembangan Aplikasi Smartphone terhadap Pelayanan*. Jakarta: STIE Dharmaputra, hal. 6

merupakan ponsel cerdas pertama dengan penggunaan surel nirkabel yang optimal dan penggunaannya telah mencapai 8 juta (sampai Juni 2007), tiga perempat pemakainya berada di Amerika Selatan.¹²

Handspring menyajikan ponsel cerdas yang populer dipasaran Amerika dengan bergabung dengan Palm OS berbasis Visor PDA dengan jaringan telepon GSM, Visor Phone. Tahun 2002, Handspring menjual ponsel cerdas terintegasi bernama Treo, perusahaan ini bergabung karena penjualan PDA sudah mulai mati, tetapi ponsel cerdas Treo secara cepat menjadi populer sebagai telepon berfitur PDA. Pada tahun yang sama, Microsoft mengumumkan Windows CE komputer kantong OS dinobatkan sebagai "*Microsoft Windows Powered Smartphone 2002*".¹³

Pada tahun 2005 Nokia menerbitkan seri-N ponsel cerdas 3G yang dijual bukan sebagai telepon genggam tetapi sebagai komputer multimedia. Android, OS untuk ponsel cerdas keluaran tahun 2008. Android didukung oleh Google, bersama pengusaha piranti keras dan lunak yang terkemuka lainnya seperti Intel, HTC, ARM, Motorola dan eBay, yang kemudian membentuk Open Handset Alliance. Telepon pertama yang menggunakan Android OS adalah HTC Dream, merk keluran dari T-Mobile sebagai G1. Fitur telepon penuh, layar sentuh secara utuh, papan ketik QWERTY, dan bola jalur untuk menavigasikan halaman web. Piranti lunak cocok dengan aplikasi Google, seperti Maps, Kalendar, dan Gmail, juga Google's Chrome Lite. Aplikasi pihak ketiga juga tersedia lewat Android Market, ada yang gratis ataupun dengan biaya.¹⁴

Pada Juli 2008 Apple memperkenalkan App Store dengan aplikasi gratis dan dengan biaya. App store dapat menyampaikan aplikasi ponsel cerdas yang dikembangkan oleh pihak ketiga langsung dari iPhone atau iPod Touch dengan WiFi atau jaringan selular tanpa menggunakan komputer untuk

¹² *Ibid.*, hal. 6

¹³ *Ibid.*, hal. 9

¹⁴ *Ibid.*, hal. 6-7

mengunduh. App Store telah menjadi suatu kesuksesan bagi Apple dan pada Juni 2009 terdapat lebih dari 50.000 aplikasi yang ada. App store menembus satu juta unduh aplikasi pada 23 April 2009. Mengikuti popularitas App Store dari Apple, banyak yang membuat toko aplikasinya sendiri. Palm, Microsoft dan Nokia telah mengumumkan toko aplikasi yang mirip milik Apple. RIM juga baru-baru ini membuat toko aplikasinya yaitu BlackBerry App World.¹⁵

C. Pengertian Media dan Sumber Belajar *Smartphone* dan *Handphone*

Kata *handphone* atau biasa disebut dengan telepon seluler/ ponsel/ HP merupakan salah satu bentuk sarana komunikasi yang digunakan untuk mengirim atau menerima informasi dari seseorang kepada orang lain, yang penggunaannya bisa dilakukan dimana saja dan kapan saja. Dapat diartikan pula *handphone* adalah perangkat telekomunikasi elektronik yang memiliki perangkat lunak (*software*) dan perangkat keras (*hardware*) serta dapat dibawa kemana-mana tanpa harus terhubung dengan jaringan berupa kabel (*nirkable wireless*). Pengertian *handphone* yang sekarang ini adalah suatu alat telekomunikasi elektronik dua arah yang bisa dibawa kemana-mana serta didukung dengan kemampuan untuk mengirimkan pesan suara, gambar, maupun tulisan.

Adapun yang dinamakan dengan *smartphone* atau ponsel cerdas adalah telepon genggam yang memiliki kemampuan layaknya komputer, sehingga fasilitas yang dimiliki *smartphone* jauh lebih unggul dari pada *handphone* biasa. Dari segi jaringan, *smartphone* juga lebih canggih dari *handphone* biasa, serta pengoperasiannya juga lebih luas dibanding *handphone* biasa. Penamaan *smartphone* ini terjadi setelah *handphone* pada generasi kedua/ *second generation* (2G), yaitu ketika sistem *smartphone* ini dimasukkan pada *handphone* generasi ketiga/ *third generation* (3G), sehingga fitur-fiturnya lebih lengkap dibandingkan HP generasi

¹⁵ *Ibid.*, hal. 7

sebelumnya, mirip seperti pada fitur komputer atau laptop. Untuk saat ini, *handphone* sudah memasuki era generasi keempat/*fourth generation* (4G), dimana fitur-fitur yang disuguhkan sudah lebih canggih dari era yang sebelumnya. Generasi 4G merupakan generasi teknologi yang berkecepatan tinggi, volume tinggi, kualitas baik, jangkauan global dan fleksibilitas untuk menjelajahi berbagai informasi serta pengetahuan. Fitur-fitur di dalam *smartphone* 4G menampilkan berbagai pelayanan yang serba cepat dalam mengirim berbagai data, serta sangat mendukung berbagai kebutuhan aplikasi multimedia.¹⁶

Smartphone perangkat yang tidak hanya sekedar digunakan untuk melakukan SMS, menerima dan menjawab panggilan saja, tetapi hadirnya *smartphone* kini dapat dimanfaatkan sebagai pendukung bisnis, sarana belajar dan sarana hiburan dan lain sebagainya. Alasan lain penggunaan media dan sumber belajar *smartphone* dan *handphone* ialah karena pada dasarnya media tersebut tergolong praktis dan fleksibel, serta banyak terdapat fitur-fitur layaknya sebuah komputer. Dengan demikian, kedua media tersebut layak dan bisa dijadikan media dan sumber belajar bagi siapa saja, asalkan cara penggunaan dan penerapannya bisa tepat dan tidak keluar dari konteks belajar.

Dari penjelasan di atas dapat dipahami bahwa dalam sebuah sistem pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi (*handphone/smartphone*) bisa diistilahkan dengan pembelajaran *mobile learning* (*m-learning*).¹⁷ Hal tersebut dikarenakan *mobile learning* mengacu pada penggunaan perangkat/divais teknologi informasi (TI) genggam dan bergerak berupa *mobile* seperti *handphone*, *smartphone*, tablet, *gigget* atau sejenisnya. Kini *mobile application* merupakan aplikasi yang dapat berjalan di ponsel dan dapat dijadikan sebagai bentuk dari media belajar yang bersifat *moveable* (bisa dibawa kemana-mana).

¹⁶ Suhartono. 2019. *Handphone sebagai Media Pembelajaran*. Tangerang INDOCAMP, hal. 24.

¹⁷ Ibid, hal. 24.

Karena *smartphone* ada dimana-mana dan memberikan banyak kemampuan.¹⁸ Salah satu mobile atau *smartphone* yang marak digunakan saat ini adalah *smartphone* berbasis android. Perkembangan *smartphone* sangat menakjubkan, hal ini terbukti saat ini semua vendor-vendor *smartphone* sudah memproduksi *smartphone* berbasis android.¹⁹

D. Fungsi Media dan Sumber Belajar *Smartphone* dan *Handphone*

Adapun fungsi media dan sumber *smartphone* dan *handphone* secara umum adalah sebagai alat komunikasi, selain itu juga memiliki fungsi sebagai media dan sumber belajar yaitu antara lain:

- a. Sebagai media dan sumber pembelajaran secara cepat dan mudah
- b. Sebagai media dan sumber pembelajaran daring/ online
- c. Sebagai media dan sumber pembelajaran berbasis multimedia
- d. Sebagai media dan sumber mencari pengetahuan dan informasi
- e. Sebagai pelengkap maupun pengganti pembelajaran konvensional
- f. Sebagai penunjang kesuksesan pembelajaran dalam kelas
- g. Sebagai inovasi dalam mengembangkan sumber dan media pembelajaran.²⁰

¹⁸ Caglar Yildirim. 2014. *Exploring The Dimensions Of Nomophobia Developing and Validating a Questionnaire Using Mixed Methods Research*. Graduate Theses and Dissertations. Paper 14005. Iowa State University, hal. 1

¹⁹ N. Safaat, 2012. *Android Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*. Bandung: Informatika Bandung, hal. 12

²⁰ Beatus Mendelson Laka. 2012. *Dampak Penggunaan Handphone terhadap Perilaku Belajar Peserta Didik*, Jurnal Paedagogika dan Dinamika Pendidikan. 7 (2), (3-11).

Adapun dari fungsi lain dari *smartphone* dan *handphone* ini bilai dikatitkan dengan teori fungsionalismen dari Malinowski yang menjelaskan tentang fungsi instrumental dan fungsi integratfi, adalah sebagai berikut:

- a. Fungsi instrumental, dimana aktivitas dari kebudayaan harus memenuhi kebutuhan seperti kebutuhan akan hukum dan pendidikan, diantaranya adalah sebagai berikut:
 - 1) Media komunikasi. Komunikasi merupakan fungsi utama dari penggunaan *handphone* dan *smartphone*, baik berkomunikasi melalui telepon ataupun sosial media.
 - 2) Media pembelajaran. Melalui media pembelajaran ini digunakan untuk catatan kuliah, pencarian data seperti searching melalui google dan penyimpanan data informasi.
 - 3) Media peningkatan ekonomi. Dengan penggunaan *smartphone* dan *handphone* ini dapat melakukan berjualan online.
 - 4) Media pembayaran. Dengan penggunaan media dapat dilakukan dengan melalui aplikasi *e-banking*, *go-pay*, dan sebagainya.
 - 5) Media hiburan. Aktivitas yang dilakukan dalam memanfaatkan media ini sebagai sarana hiburan untuk penghilang rasa bosan.²¹
- b. Fungsi integratif, dimana aktivitas dari kebudayaan harus memenuhi kebutuhan seperti agama dan kesenian, diantaranya adalah sebagai berikut:
 - 1) Sosial media. Dimana merupakan suatu media yang digunakan untuk berkomunikasi dengan orang yang terhubung dalam satu jaringan.
 - 2) Fungsi religi. Dalam hal ini penggunaan *smartphone* dan *handphone* mempermudah seseorang untuk beribadah dan belajar tentang wawasan dunia Islam. Misalnya untuk pengingat waktu sholat, membaca al-Qur'an dan membaca kumpulan doa-doa.

²¹ Siti Badriah, *Fungsi Handphone di Kalangan Mahasiswa*. Jurnal Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Airlangga, hal. 7-9

- 3) Fungsi bermain game. Aktivitas bermain game tidak dapat dipisahkan baik dikalangan anak-anak sampai dewasa. Game merupakan sebagai sarana hiburan kala kondisi jenuh.
- 4) Fungsi kelompok pembelajaran. Banyak sosial media yang menyediakan sarana komunikasi dengan orang melalui media chat lebih dari dua orang. Komunikasi tersebut disebut dengan group chat. Dalam group chat ini seseorang membicarakan mengenai suatu peristiwa maupun pendidikan yang nantinya akan didiskusikan.²²

E. Tujuan Media dan Sumber Belajar *Smartphone* dan *Handphone*

Adapun tujuan dari media dan sumber belajar *smartphone* dan *handphone* sebagai berikut:

- 1) Memudahkan dalam berkomunikasi dalam jarak jauh secara praktis, mudah dibawa kemana-mana, cepat dan murah.
- 2) Membantu penyampaian materi secara mudah dan cepat.
- 3) Membantu belajar jarak jauh atau daring dalam dunia pendidikan.
- 4) Memudahkan untuk penyampaian materi secara multimedia.
- 5) Pelengkap dalam pembelajaran yang bersifat konvensional.
- 6) Pengganti media lain yang tidak bisa dilakukan secara konvensional.
- 7) Mampu memperluas pengetahuan dan wawasan secara global.
- 8) Bisa mendukung segala format multimedia.

F. Manfaat Media dan Sumber Belajar *Smartphone* dan *Handphone*

²² *Ibid.*, hal. 9-10

Secara umum manfaat *smartphone* dan *handphone* adalah sebagai alat pencari informasi/pengetahuan, komunikasi antar manusia, media hiburan, penyimpanan data file dan dapat menjalankan berbagai aplikasi tersedia di internet maupun non internet sesuai dengan sistem operasi yang digunakan.²³

Secara garis besar pemanfaatan *smartphone* dan *handphone* dalam belajar sebagai berikut:

- 1) Menambah pengetahuan tentang perkembangan teknologi.
- 2) Sebagai alat hitung.
- 3) Terdapat fitur internet yang dapat membantu siswa mencari informasi.
- 4) Memiliki banyak memori.²⁴

Adapun manfaat media dan sumber belajar *smartphone* dan *handphone* adalah sebagai berikut:

a. Bidang pendidikan

Mampu memperluas pengetahuan dan wawasan siswa terkait materi yang diberikan guru, diluar materi yang telah ada pada buku maupun yang disampaikan guru. Selain itu, dapat memberikan kemudahan pada siswa dan guru dalam menerima dan memberikan materi, saat pembelajaran jarak jauh/ daring/ *online*. Adanya fasilitas perpustakaan *online* (*e-library*) perpustakaan dalam bentuk digital memungkinkan siswa mudah dalam mencari referensi buku yang kita inginkan. Selain itu, juga digunakan untuk berbagai keperluan diantaranya sumber belajar berbasis teknologi.²⁵

²³ Nursina. 2018. *Penggunaan Smartphone dalam Mengembangkan Pola Belajar Siswa SMA Negeri 1 Kalisusu Utara Kabupaten Buton Utara*, Jurusan Ilmu Komunikasi Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Halu Oleo Kendari, hal. 8-9

²⁴ Astin Nikmah. 2017. Dampak Penggunaan Handphone Terhadap Hasil Prestasi Siswa, *E-Jurnal Dinas Pendidikan Kota Surabaya*. 5(2), (3-10).

²⁵ Nurhaeda. 2018. *Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini dalam Pandangan Islam di PAUD Terpadu Mutiara Hati Palu*, *Early Childhood Education Indonesia Journal*. 2 (1), (71-80).

b. Bidang komunikasi

Smartphone dan *handphone* merupakan alat komunikasi jarak jauh yang sangat efektif dan efisien yang dapat dibawa kemana saja. Penggunaan teknologi tersebut tentu dinilai lebih praktis dan cepat, dari pada alat-alat komunikasi sebelumnya. Banyak orang yang lebih memilih menggunakan *handphone* dan *smartphone* untuk berhubungan atau komunikasi jarak jauh, dikarenakan lebih praktis, cepat, dan efisien dalam penggunaannya.²⁶ Dengan *handphone* atau *smartphone* seseorang juga dapat meminta pertolongan dengan cepat kepada orang lain ketika dalam kondisi yang darurat dan mendesak. Bukan hanya itu saja, keberadaan *handphone* atau *smartphone* tentu dapat membantu dan memudahkan pekerjaan seseorang dalam membagikan suatu informasi, kabar berita, keadaan maupun berbagi keceriaan dengan orang lain.

c. Bidang pengetahuan dan teknologi

Smartphone dan *handphone* merupakan hasil dari buah teknologi saat ini, hal tersebut dapat dijadikan salah satu sarana untuk menambah pengetahuan siswa tentang kemajuan teknologi sehingga siswa tidak dikatakan menutup mata akan kemajuan di era globalisasi. Saat ini fitur dari *smartphone* dan *handphone* sudah terdapat jaringan internet, sehingga dapat digunakan untuk mengetahui apa yang ada disekelilingnya dengan catatan digunakan dengan bijaksana.

G. Cara Pengoperasian Smartphone dan Handphone dan dalam Pembelajaran

Berkembangnya *elektronik learning (e-learning)* tentunya akan mampu memudahkan siswa dalam melakukan pembelajaran jarak jauh (PJJ) atau daring. Dalam hal ini kehadiran *smartphone* sebagai media pendukung proses belajar menjadi sangat dibutuhkan untuk penerapan sistem tersebut. Disertai dengan internet, kecanggihan *smartphone* untuk

²⁶ *Ibid.*, hal. 27

mengakses berbagai macam informasi akan lebih cepat dan mudah. Proses pembelajaran antara guru dan siswa juga akan lebih interaktif.²⁷

Dalam penggunaan *smartphone* tentunya semua guru juga sudah banyak yang bisa dan mampu mengoperasikannya, maka yang perlu dipahami dan dikuasai guru adalah bagaimana memanfaatkan media dan sumber belajar tersebut dengan baik. Ada beberapa fasilitas pembelajaran dalam *smartphone*, dimana guru bisa mengoprasikan dan menguasainya dalam menunjang pembelajaran seperti:

- 1) ***E-learning*, untuk pembelajaran menyenangkan.** Guru dapat melakukan pembelajaran tanpa terbatas ruang dan waktu, sehingga para siswa dapat belajar meskipun berada di luar kelas. Dengan menjelajahi website *e-learning*, pembelajaran akan lebih menyenangkan karena disertai video-video tentang materi pelajaran.
- 2) ***E-book/e-library*, untuk memudahkan membaca buku.** Para siswa dapat membaca buku dengan mudahnya menggunakan *smartphone*, tanpa buku berbentuk fisik. Membaca buku akan lebih menyenangkan karena bisa dilakukan dimana dan kapan saja.
- 3) ***Information search*, untuk situs pencarian informasi.** Mesin pencarian di internet sangat membantu para siswa dalam mencari sebuah informasi atau materi tentang pembelajaran. Wawasan pengetahuan para siswa akan lebih berkembang dengan memanfaatkan *smartphone* dengan baik.
- 4) **Social Media, aplikasi sosial media untuk media pembelajaran.** Banyak sekali aplikasi media sosial yang dimanfaatkan oleh guru dan siswa. Misalnya *edmodo* dan

²⁷ Wulan Junita. 2017. *Penggunaan Mobile Learning sebagai Media dalam Pembelajaran*, Prodising Seminar Nasional Teknologi Pendidikan Pascasarjana UNIMED, hal. 609-607

schoolology aplikasi ini di desain seperti metode di kelas. Selain itu juga masih banyak lagi sosial media yang bisa digunakan guru untuk media pembelajaran seperti *Facebook*, *Instagram*, *Youtube*, dan sebagainya. Dengan menggunakan media sosial tersebut tentunya guru akan lebih aktif berkomunikasi dengan siswa tersebut.

Dengan adanya *smartphone*, guru akan semakin mudah dalam penyampaian pembelajaran secara modern dan siswa juga akan lebih bersemangat dalam menerima materi pembelajaran. Namun, dibalik dampak positif yang ada tentu terdapat dampak negatif yang ditimbulkan *smartphone* diluar pembelajaran, sehingga sudah seharusnya guru dan orangtua mengawasi siswanya dalam penggunaan *smartphone* agar tidak terjerumus ke dalam hal-hal yang merugikan.

H. Implementasi Langkah-Langkah Pembelajaran dengan Media dan Sumber Belajar

Adapun langkah-langkah dalam pembelajaran dengan menggunakan Information Searching menurut Melvin L. Silberman adalah sebagai berikut:

- 1) Buatlah sekumpulan pertanyaan yang dapat dijawab dengan mencari informasi yang bisa ditemukan dalam buku sumber yang telah dibagikan kepada siswa. Materi sumbernya mencakup; buku pegangan, dokumen, buku teks dan panduan referensi.
- 2) Informasi yang diakses menggunakan *smartphone* dan *handphone*
- 3) Bagikan pertanyaan yang sesuai dengan topik yang sedang dibahas.
- 4) Perintahkan siswa untuk mencari informasi dalam tim-tim kecil. Kompetisi yang bersahabat bisa diwujudkan untuk mendorong partisipasi.
- 5) Bahaslah jawabannya di depan kelas. Perluaslah jawaban guna memperluas cakupan pembelajaran.

- 6) Kemudian langkah-langkah di atas dapat divariasikan dengan membuat pertanyaan yang mendorong peserta untuk menyimpulkan jawaban dari sumber informasi yang ada.
- 7) Sebagai ganti pencarian jawaban pertanyaan, berilah peserta didik tugas yang berbeda seperti kasus untuk dipecahkan, latihan yang bisa mencocokkan butir-butir soal, atau menyusun acak kata. Jika tidak diacak, tunjukkan istilah penting yang terdapat pada sumber informasi.

Sedangkan menurut Hamruni, langkah-langkah pembelajaran menggunakan *Information Search* adalah sebagai berikut:

- 1) Bagilah siswa dalam kelompok-kelompok kecil, sekitar 2 atau 3 orang.
- 2) Berilah masing-masing kelompok pertanyaan atau tugas yang bisa dicari jawabannya di tempat-tempat yang sudah ditunjukkan guru.
- 3) Pertanyaan atau tugas yang diberikan sebaiknya disandarkan pada beberapa buku/literatur.
- 4) Kelompok mengerjakan tugas atau menjawab pertanyaan, dan sekitar 30 menit sebelum habis jam pelajaran mereka harus kembali masuk ke dalam kelas.
- 5) Di kelas, masing-masing kelompok melaporkan hasil belajarnya dalam mencari informasi di berbagai sumber belajar tersebut.
- 6) Diskusikan temuan-temuan kelompok tersebut.

I. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan yang telah dipaparkan di atas, maka dapat diambil sebuah kesimpulan bahwa adanya pembelajaran dengan menggunakan media dan sumber belajar *handphone* dan *smartphone* tentu akan membawa dampak baik terhadap kemudahan dalam mengakses, menyampaikan, serta membagikan materi pembelajaran. Penggunaan media belajar

Daftar Rujukan

- Dewi, Nur Leala. 2019. Implementasi Strategi Information Search dengan Memaksimalkan Penggunaan Smartphone dalam Pembelajaran PAI Kelas X MIPA 1 di SMA Negeri 1 Genteng Tahun Pelajaran 2018/2019. *Jurnal Tarbiyatuna*. 3(2), (62-70).
- G. Yasser Art. 2016. *Mobile Phone Sejarah, Tuntutan Kebutuhan Komunikasi Hingga Prestise*. Jurnal Fakultas Ilmu Dakwah dan Komunikasi IAIN Antasari. 15(30), 56-60).
- Goggin, Gerrard. 2006. *Cell Phone Culture: Mobile Tchnology in Everyday Life*. USA: Routledge.
- Hamruni. 2011. *Strategi Pembelajaran*. Yogyakarta: Insan Madani.
- Hastuti. 2012. *Psikolog Perkembangan Anak*. Yogyakarta: Tugu Publisher.
- Iswidharmanjaya, Derry & Beranda Agency. 2014. *Bila Si Kecil Bermain Gadget*. Jakarta: Bisakimia press
- Kaseim, Kasiyanto. 2015. *Agresi Perkembangan Teknologi Informasi*. Jakarta: Prenada Group.
- L. Melvin Silberman. 2007. *Active Learning: 101 Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani.
- Laka, Beatus Mendelson. 2012. *Dampak Penggunaan Handphone terhadap Perilaku Belajar Peserta Didik*. Jurnal Paedagogika dan Dinamika Pendidikan. 7 (2), 11-17).
- Ling, Rich dan Jonathan Donner. 2009. *Mobile Communication: Digital Media and Series*. Jartaka: UK Polity Press.
- Nurhaeda. Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini dalam Pandangan Islam di PAUD Terpadu Mutiara Hati Palu. *Early Childhood Education Indonesia Journal*. Palu: FKIP Universitas Muhammadiyah Palu. 2(1), 45-55).
- Nurhakim, Syerif. 2015. *Dunia Komunikasi dan Gadget*. Jakarta: Bestari.
- Permadi, Agus. 2016. *Strategi Pemanfaatan Smartphone Sebagai Sumber Belajar Siswa Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Boyolali Tahun 2015/2016*. Jurnal Program Studi Pendidikan Sosiologi Antropologi. 3(1), (20-30).

- Safaat, N. 2012. *Android Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*. Bandung: Informatika Bandung.
- Shabrina, Farah. 2018. *Pembelajaran Daring dengan Menggunakan Metode Information Search Mata Pelajaran Al-Islam di SMK Muhammadiyah 2 Surakarta pada Kondisi Covid-19*. Surakarta: Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah: Surakarta.
- Shodikin, Muhamad A. ddk. 2018. Penerapan Metode Information Search untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Informasi Peserta Didik pada Mata Pelajaran Kontrol Refrigerasi dan Tata Udara. *Journal of Mechanical Engineering Education*. 5(1), (22-30).
- Suhartono. 2019. *Handphone sebagai Media Pembelajaran*. Tangerang: INDOCAMP.
- Suhasri, Neli. 2018. *Penggunaan Strategi Information Search untuk Meningkatkan Minat Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Kelas V SD Negeri 021 Gunung Malelo Kecamatan XIII Koto Kampar*. Riau: Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
- Timbowo, Deify. 2016. *Manfaat Penggunaan Smartphone Sebagai Media Komunikasi (Studi pada Mahasiswa Jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Politik Universitas Sam Ratulangi)*. E-Jurnal Acta Diurna. 5(2), (23-30).
- Uno, Hamzah B. dan Nina Lamatengg. 2010. *Teknologi Komunikasi dan Informasi Pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Yildirim, Caglar. 2014. *Exploring The Dimensions Of Nomophobia Developing and Validating a Questionnaire Using Mixed Methods Research*. Graduate Theses and Dissertations. Paper 14005. Iowa State University.

BAB XI

SIARAN TELEVISI MANUAL & TELEVISI SMART

A. Pendahuluan

Kualitas media televisi di Indonesia saat ini menjadi topik yang hangat untuk diperbincangkan. Terlebih lagi media televisi ini sudah menjadi kebutuhan utama bagi masyarakat di Indonesia. Media televisi mempunyai pengaruh yang begitu besar terutama terhadap perkembangan anak. Hampir seluruh stasiun televisi nasional menyiarkan program-program acaranya demi meraup keuntungan semata tanpa melihat kualitas isi programnya. Media pembelajaran adalah sebuah perantara yang mengantarkan isi atau pesan pembelajaran kepada peserta didik yang difasilitasi oleh sekolah dan digunakan oleh guru untuk proses pembelajaran.

Zaman yang serba teknologi ini memungkinkan dan mengharuskan guru untuk memanfaatkan salah satu hasil teknologi ini menjadi media pembelajaran di Sekolah. Media pembelajaran untuk Mata Pelajaran di sekolah dibutuhkan oleh peserta didik sangat beragam baik media audio, media visual, maupun media audio-visual sesuai juga dengan kompetensi yang harus dicapai oleh peserta didik. Semua bentuk media yang paling efektif untuk pembelajaran adalah keterpaduan antara media audio dan media visual atau disebut dengan media audio-visual. Contoh media audio-visual ini seperti film pendidikan, animasi, maupun video pembelajaran

Pada umumnya para guru tidak atau belum mengetahui bahwa telah ada siaran televisi manual & smart . Program TV dapat dirancang semaksimal mungkin untuk mengajarkan aspek kognitif, dengan potensi yang dimiliki seperti paduan gambar, gerak, dan suara. TV, mampu mengkomunikasikan informasi dan pengetahuan secara *real* dalam urutan penyajian yang sistematis. Pada program tertentu, medium TV mampu mengkomunikasikan pesan dan pengetahuan afektif secara efektif. Medium TV sangat efektif untuk menayangkan pengetahuan tentang berlangsungnya suatu gerakan. Mengingat adanya

upaya pemerintah untuk terus memperbaiki kualitas pembelajaran, salah satu masalah pendidikan di Indonesia adalah pemerataan pendidikan, dan penyebab yang paling mendasar dalam permasalahan ini adalah karena bentuk negara Indonesia yakni berbentuk kepulauan. Maka penyebarluasan materi ataupun media dalam pendidikan tidak akan sama dalam setiap daerahnya.

Dalam mengatasi permasalahan pendidikan seperti ini, maka pemerintah membuat sistem pendidikan non-formal yang disebut dengan sistem belajar jarak jauh (SBJJ). Melalui pendidikan jarak jauh ini, peserta didik tidak harus bertatap muka langsung dengan tutor/guru, sehingga ia bisa belajar kapanpun dan dimanapun. Pendidikan ini menjadi salah satu alternatif yang semakin marak diikuti oleh semua kalangan, karena pendidikan ini pula tidak terbatas umur.

Salah satu media yang dapat dikembangkan untuk pendidikan jarak jauh ini adalah media televisi, pakar teknologi pendidikan mengembangkan gagasan televisi digunakan sebagai media pendidikan yaitu untuk mengatasi keterbatasan ruang dan waktu dari peserta didik dalam mendapatkan informasi yang sama dengan peserta didik yang lain. Melalui media ini setiap orang dari berbagai daerah dimanapun dapat mendapatkan informasi apapun terutama informasi mengenai dunia pendidikan dalam waktu yang sama, karena sistem yang digunakan adalah satelit. Setiap orang yang berbeda ruang akan dapat mendapatkan informasi yang sama jika ia memilih chanel televisi dan menonton program tertentu pada waktu yang sama.

Maka setiap orang dimanapun ia berada dapat mendapatkan informasi yang sama dari program televisi tertentu dalam waktu yang sama, sehingga permasalahan pemerataan pendidikan secara tidak langsung dapat diatasi.

Mutu pendidikan juga dilihat dari meningkatnya penghayatan dan pengamalan nilai-nilai humanisme yang meliputi keteguhan iman dan takwa serta berahlak mulia, etika, wawasan kebangsaan, kepribadian tangguh, ekspresi estetika, dan kualitas jasmani serta kreativitas. Peningkatan mutu dan relevansi pendidikan diukur dari pencapaian kecakapan akademik dan non-akademik yang lebih tinggi yang memungkinkan lulusan dapat proaktif terhadap perubahan masyarakat

dalam berbagai bidang.¹

B. Sejarah Televisi Manual & Televisi Smart

1) Definisi Televisi

Kata televisi terdiri dari kata *tele* yang berarti “jarak” dalam bahasa Yunani dan kata *visi* yang berarti “citra atau gambar” dalam bahasa Latin. Jadi, kata televisi berarti suatu sistem penyajian gambar berikut suaranya dari suatu tempat yang berjarak jauh.² Pendapat lain menyebutkan, televisi dalam bahasa Inggris disebut *television*. Televisi terdiri dari istilah *tele* yang berarti jauh dan *visi* (*vision*) yang berarti penglihatan.³ Televisi adalah media pandang sekaligus media dengar (*audio-visual*). Ia berbeda dengan media cetak yang lebih merupakan media pandang. Orang memandang gambar yang ditayangkan di televisi, sekaligus mendengar atau mencerna narasi atau narasi dari gambar tersebut.⁴

Smart TV adalah teknologi konvergensi televisi yang menggabungkan fungsi televisi sebagai media hiburan dan informasi dengan koneksi internet, serta mampu melakukan pekerjaan seperti halnya yang dapat dilakukan komputer. Teknologi yang digunakan *smart TV* sangat berbeda dengan televisikonvensional biasa. *Smart TV* menawarkan tiga pilar inovasi terbaru, yaitu *smart evolution*, *smart content*, dan *smart interaction*.

Sebagai perangkat *smart evolution* menjadikan *smart TV* sebagai perangkat dan fitur yang dapat berevolusi atau mudah untuk diperbaharui. Inovasi *smart content*, menawarkan konten canggih, seperti *family story*, *fitness tutorial* dan *kids edutainment*, serta perangkat *smart TV*

¹ Bambang Warsita, 2019. ‘Pemanfaatan Program Siaran Televisi Pendidikan Untuk Peningkatan Kualitas Pembelajaran the Utilization of Education Television Program for Improving the Quality of Learning’, *Jurnal Teknodik*. (17(3), (126-134).

² Sutisno P.C.S.,1993. *Pedoman Praktis Penulisan Skenario Televisi dan Video*. Jakarta: PT Grasindo, hal. 1.

³ Onong Uchijana Effendy. 2003. *Ilmu, Teori dan Filsafat Komunikasi*, cet ke-3. Bandung: PT. Itra Aditya Bakti, hal. 174.

⁴ Adi Badjuri, 2010. *Jurnaslitik Televisi*. Yogyakarta: Graha Ilmu, hal. 39.

dapat terhubung ke perangkat lain, seperti ponsel. Sedangkan inovasi *smart interaction* memungkinkan semua pengguna berinteraksi dengan perangkat televisi melalui: *motion control*, *voice control*, dan *face recognition*.⁵

Hal inilah yang membedakan *smart TV* dengan televisi konvensional biasa. *Smart TV* telah menggunakan inovasi teknologi canggih yang membuat produk ini semakin pintar serta pengoprasian yang memudahkan pengguna televisi. *Smart TV* merupakan televisi yang dapat digunakan untuk mengakses internet, sedangkan televisi konvensional belum memiliki kemampuan mengakses internet. *Smart TV* mampu melakukan pekerjaan yang sama seperti komputer, artinya: *smart TV* mampu membaca file dalam bentuk gambar, video, mp3 atau musik, serta dapat digunakan untuk bermain game.⁶

2). Sejarah Televisi

Gelombang Elektromagnetik yang ditemukan oleh Joseph Henry dan Michael Farady pada tahun 1831 yang merupakan awal dari era komunikasi elektronik. Pada tahun 1876 George Carey menciptakan Selenium Camera yang digamabarkan dapat membuat seseorang melihat gelombang listrik. Belakangan Eugen Goldstein menyebut tembakan gelombang sinar dalam tabung hampa itu dinamakan sebagai Sinar Katoda.⁷

Pada hakikatnya, media televisi lahir karena perkembangan teknologi. Bermula dari ditemukannya *electrische teleskop* sebagai perwujudan gagasan seorang mahasiswa dari Berlin (Jerman Timur) yang bernama Paul Nipkov, untuk mengirim gambar melalui udara dari satu tempat ke tempat lain dengan menggunakan kepingan logam atau disebut dengan teleskop elektrik dengan resolusi 18 garis. Temuannya disebut cikal bakal lahirnya televisi. Karena ketekunannya Paul Nipkov akhirnya menemukan sebuah alat yang kemudian disebut “Jantra Nipkov” atau disebut juga “Nipkov Sheibu”, hal ini terjadi antara tahun

⁵ Aceng dan Abdulloh, 2018. Media Televisi di Era Internet. *Jurnal Kajian Televisi dan Film*. 2(1), (101-110).

⁶ Hardini, Isriani dan Dewi Puspitasari. 2012. *Strategi Pembelajaran Terpadu (Teori, Konsep, & Implementasi)*. Yogyakarta: Familia.

⁷ Adi Badjuri, *Jurnalistik Televisi*, ..., hal. 5

1883-1884. Akhirnya Nipkov diakui sebagai bapak televisi.⁸

Disamping Paul Nipkov dari Jerman Timur, orang-orang Amerika, seperti S. Morse, A.g. Bell dan Herbert E. Ives, banyak berjasa dalam usaha mengembangkan televisi. Akan tetapi, ahli-ahli pengetahuan berkebangsaan lain juga tidak sedikit memberikan sumbanganya, seperti Galilei dari Italia, May dan Velloughby Smith Idari Inggris, dan Weiller berkebangsaan Jerman serta sarjana Rusia Dr. VK Zworykin.⁹

3). Perkembangan Televisi

Penemuan baru di bidang teknologi komunikasi dan informasi telah mendorong terus berkembangnya media elektronik. Berbagai kemajuan dan perubahan terjadi dalam percepatan semakin meningkat. Sejak ditemukannya radio dan televisi hitam putih dibutuhkan waktu yang cukup lama. Tapi, pada perkembangan berikutnya mulai dari televisi berwarna sampai dapa penemuanteknologi komunikasi interaktif lewat internet, misalnya, perubahannya menjadi sangat cepat.¹⁰

Seperti yang telah diketahui, televisi mulai diperkenalkan pada *public* pada acara pameran dunia tahun 1939, ketika berlangsungnya *Worl'd Fair* di New York Amerika Serikat. Tetapi Perang Dunia II telah menyebabkan kegiatan dalam bidang televisi itu terhenti. Baru setelah tahun 1946 kegiatan dalam bidang televisi dimulai lagi. Pada saat itu seluruh Amerika Serikat hanya terdapat beberapa buah pemancar saja, tetapi kemudian disebabkan suasana yang mengizinkan dan teknologi yang berkembang pesat, maka jumlah studio atau pemancar televisi meningkat dengan hebatnya.¹¹

Perkembangan televisi tidak hanya di Amerika saja, tetapi juga di Inggris pada tahun 1924. John Logie Baird mendemonstrasikan televisi pada tahun 124. BBC, yang merupakan salah satu organisasi terbesar di

⁸ Wawan Kuswandi, *Komunikasi Massa Sebuah Analisis Isi Media Televisi*, ... hal. 5-6.

⁹ Adi Badjuri, *Jurnalistik Televisi*, ..., hal. 6.

¹⁰ Asep Saiful Muhtadi. 1999. *Jurnalistik Pendekatan Teori & Praktek*. Jakarta: PT Logos Wacana Ilmu, hal. 95.

¹¹ Askurifai Baksin. 2006. *Jurnalistik Televisi: Teori dan Praktek*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media, hal. 12-13.

dunia, mencoba-coba mengadakan siaran sejak tahun 1929. Selanjutnya, setelah perang usai, mengiringi pembangunan berbagai gedung-gedung yang hancur serta perbaikan segala aspek badan-badan siaran televisi juga muncul di negara-negara lain.

Di Perancis, Jerman Barat, Nederland, Belgia, Luxemburg, Italia, Denmark, Austria, Swedia, Switzerland, dan negara lainnya. Televisi juga berkembang di Asia, yakni Indonesia dan Republik China pada tahun 1962, Jepang pada tahun 1953, Philipina pada tahun 1953, Muangthai pada tahun 1955, Singapura pada tahun 1963, dan kemudian disusul Malaysia. Siaran televisi pertama kali di Indonesia diperkenalkan pada tahun 1962, ketika Indonesia mendapat kehormatan untuk menyelenggarakan pesta olahraga Asian Games di Jakarta. Saat itu, masyarakat Indonesia disuguhi tontonan realita yang memukau. Meskipun hanya siaran hitam putih, namun siaran pertama kali televisi di Indonesia itu menjadi momentum yang bersejarah. Sementara puncak ketenaran (*booming*) televisi di Indonesia sendiri di mulai tahun 1992 ketika RCTI mulai mengudara dengan bantuan *decoder* (alat pemancar).¹² Saat ini di Indonesia sudah mengudara satu televisi pemerintah yakni TVRI, dan beberapa televisi swasta, antara lain SCTV, MNC, ANTV, Indosiar, Metro TV, Trans TV, Trans 7, TVOne, Global TV, serta televisi lokal seperti JTV, SBO, TV9, dan lain-lain. Berikut adalah perkembangan sejarah televisi.¹³

Tahun 2000 ke atas, perkembangan televisi makin berkembang pesat salah satunya ditemukanya konsep penggabungan antara televisi dan internet yang dikenal dengan sebutan *smart TV*. “Perkembangan teknologi konvergensi seperti *smart TV* ini diakibat karena semakin berkembangnya teknologi digital dan jaringan komputer”. *Smart TV* sering disebut dengan televisi cerdas. Hal ini dikarenakan televisi ini memiliki kemampuan untuk memutar video dan musik, memiliki koneksi internet, serta dapat merespon gerakan dari pengguna *smart TV*.

Menurut Presiden Direktur Panasonic Gobel menjelaskan bahwa, *Smart TV* adalah langkah logis dalam teknologi televisi. Televisi ini

¹² *Ibid.*, hal. 15.

¹³ Muhammad Mufid. 2005. *Komunikasi & Regulasi Penyiaran*. Jakarta: Kencana.

menggabungkan komputer dan akses internet dengan layar kualitas tinggi". Selain itu, *Smart TV* dapat juga dikatakan sebagai generasi TV terbaru saat ini, dimana koneksi internet, variasi konten dan pengoperasian yang mudah merupakan fungsi utama, (Sedangkan *BBC Knowledge* (2013) menjelaskan, "*A smart TV is a TV with integrated internet capabilities. This means that as well as doing the job of normal digital television, it can also do the job of DVD player and a music player and it can do a similar job to a computer*". Artinya: *Smart TV* adalah televisi dengan kemampuan integrasi internet. Hal ini berarti selain melakukan pekerjaan televisi digital normal, televisi ini juga dapat melakukan pekerjaan DVD player, pemutar musik dan melakukan pekerjaan yang sama dengan komputer.¹⁴

C. Tujuan Pengembangan Media Televisi

Ditinjau dari stimulasi alat indra, dalam radio siaran, surat kabar dan majalah hanya satu alat indra yang mendapat stimulus yakni televisi. Dalam Radio siaran menggunakan alat indra pendengaran, sedangkan dalam surat kabar dan majalah menggunakan indra penglihatan. Berikut adalah karakteristik televisi:¹⁵

a. Audiovisual

Televisi memiliki kelebihan dibandingkan dengan media penyiaran lainnya, yakni dapat didengar sekaligus dilihat. Jadi, apabila khalayak radio siaran hanya mendengar kata-kata, musik dan efek suara, maka khalayak televisi dapat melihat gambar yang bergerak. Maka dari itu televisi disebut sebagai media massa elektronik audiovisual. Namun demikian, tidak berarti gambar lebih penting dari kata-kata, keduanya harus ada kesesuaian secara harmonis.

b. Berpikir dalam Gambar

Ada dua tahap yang dilakukan proses berpikir dalam gambar. Pertama adalah visualisasi yakni menerjemahkan kata-kata yang mengandung gagasan yang menjadi gambar secara individual. Kedua, penggambaran yakni kegiatan merangkai gambar-gambar individual

¹⁴ Rangga Saptia Mohamad Permana, Aceng Abdullah, and Jimi Narotama Mahameruaji. 2019. *Budaya Menonton Televisi Di Indonesia: Dari Terrestrial Hingga Digital*. Jakarta: ProTVF.

¹⁵ Rema karyanti S., *Komunikasi Massa: Suatu Pengantar*, ..., hal. 137-139

sedemikian rupa sehingga kontinuitasnya mengandung makna tertentu.

D. Manfaat Televisi Sebagai Media Massa

Televisi sebagai media yang muncul belakangan ini dibanding dengan media cetak dan media radio, ternyata memberikan nilai yang sangat spektakuler dalam sisi-sisi pergaulan kehidupan manusia. Dengan kemampuannya, televisi dapat menarik perhatian massa menunjukkan bahwa media tersebut telah menguasai jarak secara geografis dan sosiologis. Televisi merupakan salah satu bentuk media massa sebagai alat komunikasi massa. Televisi merupakan media yang dapat mendominasi komunikasi massa, karena sifatnya yang dapat memenuhi kebutuhan dan keinginan khalayak. Media ini mempunyai kelebihan dari media mssa lainnya yaitu bersifat audio visual, dapat menggambarkan kenyataan dan langsung dapat menyajikan peristiwa ang sedang terjadi ke setiap rumah para pemirsa dimanapun mereka berada.¹⁶ Fungsi televisi sama dengan fungsi media massa lainnya (surat kabar dan radio siaran), yakni memberi informasi (*to inform*), mendidik (*to educate*), menghibur (*to entertain*) dan mempengaruhi (*to persuade*).

E. Televisi Sebagai Media Pendidikan

Televisi pendidikan adalah penggunaan program video yang direncanakan untuk mencapai tujuan pengajaran tertentu tanpa melihat siapa yang menyiarkan. Televisi pendidikan tidak sekedar menghibur tetapi yang lebih penting adalah mendidik. Fungsi televisi dalam program pendidikan dapat dibedakan secara konseptual ke dalam fungsi pengayaan, pengganti, pengajaran langsung, dan penggerak/motivator.¹⁷ Sedangkan siaran televisi pendidikan yang ditayangkan oleh TV Edukasi dan TVRI berfungsi sebagai pelengkap atau pengayaan. Artinya siaran televisi menyajikan materi pelajaran

¹⁶ Roudhonah, *Ilmu Komunikasi*. 2007. Ciputat: UIN Jakarta Press, 2007, hal.136.

¹⁷ Bambang Warsita, 2019. Pemanfaatan Program Siaran Televisi Pendidikan Untuk Peningkatan Kualitas Pembelajaran the Utilization of Education Television Program for Improving the Quality of Learning', *Jurnal Teknodik*. 17(3), (126-134).

tambahan yang tidak diberikan oleh guru. Sedangkan bahan/materi tambahan itu sendiri dapat memantapkan apa yang telah diperoleh atau sekadar meningkatkan atau memperluas atau memperdalam materi pelajaran di sekolah.

Tujuan siaran televisi pembelajaran adalah untuk menyampaikan pesan (materi) pembelajaran kepada sejumlah besar peserta didik. Oleh karena itu, televisi pembelajaran merupakan televisi yang berfungsi sebagai penunjang kegiatan pendidikan dan sebagai media belajar atau sumber belajar, sehingga pendekatannya dapat dilakukan melalui mengajar biasa dilakukan di sekolah dan dapat juga melalui pendekatan lain.¹⁸ Pemanfaatan (*utilization*) adalah aktivitas untuk menggunakan proses dan sumber untuk belajar. Pemanfaatan merupakan kawasan teknologi pembelajaran yang tertua di antara kawasan-kawasan yang lain, karena penggunaan bahan audiovisual secara teratur mendahului meluasnya perhatian terhadap desain dan produksi media pembelajaran.¹⁹

Sedangkan pemanfaatan siaran televisi adalah penggunaan secara sistematis siaran televisi untuk kegiatan pembelajaran. Siaran televisi telah banyak digunakan untuk kepentingan pendidikan/ pembelajaran di berbagai negara. Secara konseptual strategi pemanfaatan siaran televisi pendidikan dapat dibedakan menjadi empat, yaitu strategi terbuka, terarah, terpimpin dan terikat.²⁰ Dalam strategi terbuka menuntut program itu menarik dan berkualitas, dimungkinkan untuk siapa saja dapat mengikuti program siaran, dan tanpa ada kewajiban atau pengawasan yang berkaitan dengan program siaran tersebut. Strategi terarah menuntut adanya dua implikasi, yaitu: (a) para penyelenggara siaran harus mengembangkan program berseri dan berkesinambungan dengan alur (benang merah) yang jelas; dan (b)

¹⁸ Alatas, Fahmi. 1994. *Potensi Siaran Televisi Untuk Pendidikan Sumber Daya Manusia*. Makalah Bahan Seminar Lokakarya Nasional Teknologi Pendidikan, 1-3 Februari 1994. Jakarta: IPTPI, CTPI, Pustekkom.

¹⁹ Seels & Richey. 2000. *Teknologi Pembelajaran, Definisi dan Kawasan* (Terjemahan). Jakarta: Penerbit IPTPI & LPTK

²⁰ Miarso, Yusufhadi. 2004. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Penerbit Prenada Media.

perlu diusahakan terbentuknya forum pemirsa/pendengar, baik secara terorganisir maupun secara bebas dalam pemanfaatan siaran

Program siaran dengan strategi terpimpin merupakan peningkatan strategi terarah bila dilihat dari aspek perencanaan dan proses pemanfaatannya. Adapun strategi terikat menuntut adanya aturan dan persyaratan tertentu yang harus diikuti bersama oleh penyelenggara siaran dan pengguna siaran dilapangan. Oleh karena itu, dalam strategi ini program siaran yang ditayangkan merupakan bagian integral dari sistem instruksional yang ada. Misalnya siaran televisi pendidikan yang ditayangkan TV Edukasi melalui TVRI menggunakan strategi terbuka sehingga menuntut prakarsa dan kreativitas dari masyarakat untuk memanfaatkannya sebagai sumber belajar²¹

Berdasarkan berbagai studi yang telah dilaksanakan di berbagai negara dampak/pengaruh positif TV yang signifikan di kalangan peserta didik adalah bahwa program siaran televisi dapat: (a) meningkatkan pengetahuan (umum) peserta didik, (b) menumbuhkan keinginan atau motivasi untuk memperoleh informasi dan pengetahuan lebih lanjut, (c) meningkatkan perbendaharaan kosa-kata, istilah/jargon, dan kemampuan berbahasa secara verbal dan non-verbal, (d) meningkatkan daya imajinasi dan kreativitas peserta didik, (e) meningkatkan kekritisannya daya pikir peserta didik karena dihadapkan pada dua realitas gambar dunia, dan (f) memicu minat baca dan motivasi belajar peserta didik.²²

Siaran televisi memiliki daya penetrasi yang sangat kuat terhadap kehidupan manusia sehingga mampu merubah sikap, pendapat dan perilaku seseorang dalam rentang waktu yang relatif singkat. Jangkauannya yang begitu luas, siaran televisi memiliki potensi yang luar biasa untuk dimanfaatkan semaksimal mungkin bagi kepentingan pendidikan/ pembelajaran. Oleh karena itu, perlu diciptakan proses

²¹ Bambang Warsita, 2019. Pemanfaatan Program Siaran Televisi Pendidikan Untuk Peningkatan Kualitas Pembelajaran the Utilization of Education Television Program for Improving the Quality of Learning', *Jurnal Teknodik*. 17(3), (126 - 134)

²² Miarso, Yusufhadi. 2004. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Penerbit Prenada Media

pembelajaran yang menantang dan merangsang otak (kognitif), menyentuh dan menggerakkan perasaan (afektif), dan mendorong peserta didik untuk melakukan kegiatan (motorik) serta bila memungkinkan peserta didik mempraktekkan pengetahuan dan keterampilan dalam suasana konkrit. Kegiatan pembelajaran dilaksanakan dengan memanfaatkan berbagai sumber belajar dan memberi kesempatan kepada peserta didik untuk tidak saja menerima (reseptif) dan mengungkapkan (ekspresif), tetapi juga menerapkan apa-apa yang dipelajarinya (aplikatif).

F. Pengoperasian Media Televisi

Dibandingkan dengan radio siaran, pengoperasian televisi siaran jauh lebih kompleks, dan lebih banyak melibatkan orang. Peralatan yang digunakan lebih banyak dan untuk mengoperasikannya lebih rumit dan harus dilakukan oleh orang-orang yang terampil dan terlatih. Namun, setiap media komunikasi memiliki karakteristik yang berbeda-beda. Tidak ada satu media pun yang dapat dipergunakan untuk memenuhi segala macam tujuan komunikasi.

Untuk itu berikut adalah karakteristik televisi menurut Sutisno dalam bukunya *Pedoman Praktis Penulisan Skenario Televisi dan Video* adalah sebagai berikut²³

- 1) Memiliki jangkauan yang luas dan segera dapat menyentuh rangsang penglihatan dan pendengaran manusia.
- 2) Dapat menghadirkan objek yang amat kecil/besar, berbahaya, atau yang langka.
- 3) Menyajikan pengalaman langsung kepada penonton.
- 4) Dapat dikatakan "meniadakan" perbedaan jarak dan waktu.
- 5) Mampu menyajikan unsur warna, gerakan, bunyi, dan proses dengan baik.
- 6) Dapat mengkoordinasikan pemanfaatan berbagai media lain seperti film, foto, dan gambar dengan baik.
- 7) Dapat menyimpan berbagai data, informasi, dan serentah

²³ Sutisno, *Pedoman Praktis Penulisan Skenario Televisi dan Video*, ..., hal 5.

menyebarnya dengan cepat ke berbagai tempat yang berjauhan.

8) Mudah ditonton tanpa perlu menggelapkan ruangan.

9) Membangkitkan perasaan intim atau media personal.

Selain kelebihan dari karakteristik televisi tersebut, media televisi juga mengandung kelemahan, yaitu sebagai berikut:

1) Merupakan media satu arah, hanya mampu menyampaikan pesan, namun tidak bisa menerima umpan balik secara cepat.

2) Layar pesawat penerima yang sempit tidak memberikan keluasaan penonton.

3) Bingkai cahaya (*flash*) dan rangsang kedip cahaya (*flicker*) dapat merusak atau mengganggu penglihatan penonton.

4) Kualitas gambar yang dipancarkan lebih rendah dibandingkan dengan visual yang diproyeksikan (film layar lebar).

G. Implementasi Media dan Sumber Belajar Televisi Pada Pembelajaran Jarak Jauh

Implementasi media televisi dalam pendidikan jarak jauh ialah digunakannya program televisi pendidikan. Program televisi yaitu merupakan suatu seri program televisi yang dirancang untuk menyampaikan teknik-teknik dan teori. Penerapan media ini dapat berupa penyiaran melalui saluran kabel atau saluran terestrial atau dengan menyediakan video tape atau DVD. Open University di Inggris telah menggunakan teknik ini selama beberapa tahun.

Pemanfaatan siaran televisi dalam PJJ tidak hanya didasarkan pada kemampuannya menyajikan beragam informasi dalam bentuk audio-visual secara bersamaan, tetapi juga karena kemampuan jangkauannya yang besar untuk wilayah geografis yang relatif luas. Community dalam Padmo mengemukakan: '*... Broadcast television or radio is still the easiest way of reaching adult learners or potential learners at a distance. It reaches every home and it can be entertaining and attractive*'.²⁴ Yang bermakna penyiaran televisi merupakan upaya yang paling mudah dalam mencapai

²⁴ Flew, Terry. 2002. *New Media: An Introduction*. New York: Oxford University Press.

tujuan bagi peserta didik pendidikan jarak jauh, karena dapat diakses oleh setiap orang juga media ini menarik perhatian dan atraktif.

Media audio-visual ini juga dapat menyajikan materi secara simultan, juga mampu memberikan pemahaman mengenai konsep-konsep yang abstrak.²⁵ Selain itu juga media ini sangat fleksibel sehingga dapat memungkinkan perancang pembelajaran untuk mengkombinasikan gambar dan suara dalam suatu pesan yang akan disampaikan.²⁶

Dikarenakan program televisi pendidikan dirasa kurang menarik, membosankan dan terlalu kaku, maka diperlukan *packaging* yang menarik perhatian sehingga selain dapat menyampaikan informasi programnya juga dapat menghibur peserta didik, format tayangan ini kemudian disebut dengan *edutainment*. Keterbatasan lain dari pemanfaatan media TV dalam PJJ terlihat bahwa produksi dan penyiaran program televisi memerlukan biaya yang relatif mahal. Sehingga dalam pemanfaatannya dalam pendidikan masih kurang karena adanya faktor aksesibilitas ini. Di sejumlah institusi PJJ di negara maju, siaran televisi pendidikan telah dimanfaatkan secara maksimal, karena tidak mengalami kendala yang berarti. Sebaliknya di negara-negara yang sedang berkembang, siaran televisi untuk PJJ masih digunakan secara terbatas. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor yaitu: ketersediaan pesawat TV peserta didik, kemampuan siaran pendidikan bersaing dengan siaran komersial dan budaya masyarakat setempat.²⁷ Dari begitu banyak institusi PJJ, sejumlah institusi yang telah memanfaatkan siaran televisi untuk menyampaikan materi ajar antara lain: The United Kingdom Open University (Inggris), National Radio and Television University for Teachers (Polandia), College of the Air (Mauritius), dan University of the Air (Japan).

Di Indonesia sendiri terdapat televisi edukasi yang dikembangkan oleh PUSTEKOM di bawah naungan KEMDIKBUD yakni televisi

²⁵ Bates, T. 1988. Television, learning dan distance education: *International council for distance education bulletin*, 16(1), 29-38.

²⁶ Moore, M. G. & Kearsley. G. 1996. *Distance education: A System view*. Belmont: Wadsworth Publishing company.

²⁷ Candra, N. R. A. 2020. Perkembangan Media Penyiaran Televisi Menjadikan Televisi sebagai Kebudayaan Masyarakat. *Jurnal Seni Media*. 22(1) 45-51)

edukasi (TV Edukasi). TV Edukasi ini dikembangkan atas dasar diberlakukannya Kurikulum 2013 yang Berbasis Kompetensi (KBK), maka sistem pendidikan pun akan bergeser menjadi sistem pendidikan yang berorientasi kepada siswa (*learner center*). Sehingga siswa harus lebih aktif mencari informasi dari berbagai sumber, untuk menambah pengetahuan siswa agar lebih luas dan beragam. Untuk memenuhi tuntutan kurikulum tersebut, KEMENDIKBUD menyediakan berbagai sumber belajar baik untuk guru maupun siswa, salah satunya adalah program televisi pendidikan. Media ini menjadi yang paling tepat bagi sistem pendidikan di Indonesia, terutama Pendidikan Jarak Jauh, dikarenakan kondisi geografi, ekonomi, sosial, dan budaya Indonesia, maka siaran televisi pendidikan ini menjadi alternatif utama karena dapat menjangkau seluruh wilayah di Indonesia.

Penyelenggaraan TV Edukasi ini juga dapat membantu masyarakat memperoleh akses siaran pendidikan secara lebih mudah guna mendukung upaya peningkatan mutu pendidikan dan membantu penuntasan Wajib Diknas 9 Tahun. Visi dari TV Edukasi ini adalah menjadi siaran televisi pendidikan yang santun dan mencerdaskan. Dan visi tersebut dijabarkan menjadi misi-misi yang dapat menyuarakan program yang: (a) mencerdaskan masyarakat; (b) menjadi tauladan masyarakat; (c) menyebarluaskan informasi dan kebijakan- kebijakan Depdiknas, dan (d) mendorong masyarakat gemar belajar. TV Edukasi ini juga memiliki tujuan memberikan layanan siaran pendidikan berkualitas untuk menunjang tujuan pendidikan nasional.

Model pembelajaran menggunakan media Smart-TV membuat peserta didik lebih aktif, berani tampil dan mudah meniru. peserta didik lebih cepat menyerap ilmu pengetahuan dalam hal ini mata pelajaran, sehingga dapat mempercepat proses transfer ilmu sesuai dengan kurikulum yang ada dan disajikan tanpa harus menguras banyak energi. Guru tentunya tetap pada koridor pedoman penilaian kognitif dan psikomotoriknya, sedangkan untuk sisi afektifnya media pembelajaran tv smart belum bisa mengcovernya.

Selain kelebihan dan kemudahan media belajar smart TV yg sudah dipaparkan tentunya juga memiliki kelemahan, diantaranya yaitu: sarana pendukung Smart TV yang belum terkoneksi ke semua lembaga

pendidikan islam , sumber daya manusia yang belum familiar dengan media pembelajaran yang baru seperti Smart TV, kurangnya dukungan dalam hal ini terkait dengan anggaran layanan pembelajaran yang belum bisa tercover keseluruhan oleh dana Bantuan Operasional Sekolah. Sebagai pendidik mapel pendidikan agama islam diharuskan mampu berinovasi dengan media dan model pembelajaran yang terkini untuk mencapai ketuntasan dalam belajar peserta didik yang menghantarkan pada kesalihanya.

H. Kesimpulan

Televisi merupakan media komunikasi massa yang memiliki perpaduan antara audio dan visual, yang mana masyarakat dapat melihat mendengar melalui audio dan melihat melalui visual. Ekplorasi Media dan Sumber Televisi Manual dan Smart dalam pembelajaran setidaknya ada 3 hal yang harus diperhatikan: 1) *islam source* 2) *human need*, dan 3) *software application*. Media televisi manual & Smart TV baik digunakan walaupun media televisi belum sepenuhnya menjadi pemerhati pada fungsi *to education* di Indonesia, survey penetrasi internet di Indonesia mencapai 2.7200.000 jiwa tetapi presentasi penggunaan platform televisi pada sektor pendidikan belum maksimal

Daftar Rujukan

- Aceng dan Abdulloh, 2018. Media Televisi di Era Internet. *Jurnal Kajian Televisi dan Film*. 2(1), (101-110).
- Adi Badjuri, 2010. *Jurnaslitik Televisi*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Alatas, Fahmi. 1994. *Potensi Siaran Televisi Untuk Pendidikan Sumber Daya Manusia*, Makalah Bahan Seminar Lokakarya Nasional Teknologi Pendidikan, 1-3 Februari 1994. Jakarta: IPTPI, CTPI, Pustekkom.
- Asep Saiful Muhtadi. 1999. *Jurnalistik Pendekatan Teori & Praktik*. Jakarta: PT Logos Wacana Ilmu.
- Askurifai Baksin. 2006. *Jurnalistik Televisi: Teori dan Praktek*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media.
- Bambang Warsita, 2019. Pemanfaatan Program Siaran Televisi Pendidikan Untuk Peningkatan Kualitas Pembelajaran the

- Utilization of Education Television Program for Improving the Quality of Learning', *Jurnal Teknodik*. 17(3), (126 - 134).
- Bates, T. 1988. Television, learning dan distance education: *International council for distance education bulletin*, 16(1), 29-38.
- Candra, N. R. A. 2020. Perkembangan Media Penyiaran Televisi: Menjadikan Televisi sebagai Kebudayaan Masyarakat. *Jurnal Seni Media*. 2(2), (45-51)
- Flew, Terry. 2002. *New Media: An Introduction*. New York: Oxford University Press.
- Hardini, Isriani dan Dewi Puspitasari. 2012. *Strategi Pembelajaran Terpadu (Teori, Konsep, & Implementasi)*. Yogyakarta: Familia.
- Miarso, Yusufhadi. 2004. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Penerbit Prenada Media.
- Moore, M. G. & Kearsley. G. 1996. *Distance education: A System view*. Belmont: Wadsworth Publishing company.
- Muhammad Mufid. 2005. *Komunikasi & Regulasi Penyiaran*. Jakarta: Kencana.
- Onong Uchijana Effendy. 2003. *Ilmu, Teori dan Filsafat Komunikasi*, cet ke-3. Bandung: PT. Itra Aditya Bakti.
- Rangga Saptya Mohamad Permana, Aceng Abdullah, and Jimi Narotama Mahameruaji. 2019. *Budaya Menonton Televisi Di Indonesia: Dari Terrestrial Hingga Digital*. Jakarta: ProTVF.
- Roudhonah, *Ilmu Komunikasi*. 2007. Ciputat: UIN Jakarta Press.
- Seels & Richey. 2000. *Teknologi Pembelajaran, Definisi dan Kawasannya (Terjemahan)*. Jakarta: Penerbit IPTPI & LPTK
- Sutisno P.C.S., 1993. *Pedoman Praktis Penulisan Skenario Televisi dan Video*. Jakarta: PT Grasindo.
- Wawan Kuswandi. 1996. *Komunikasi Massa: (Sebuah Analisis Isi Media Televisi)*. Jakarta : Rineka Cipta.

BIOGRAFI PENULIS



Dr. H. Andi Mariono, M.Pd.

Dr. Andi Mariono di lahirkan di Gresik pada tanggal 16 April 1964. Dalam proses akademik beliau adalah lulusan S2 dan S3 Program Studi Teknologi Pembelajaran Universitas Negeri Malang.

Beliau adalah salah dosen UNESA Surabaya dengan NIDN: 0016046402 yang aktif dalam Pengembangan Media IT dan Pembelajaran E-Learning. Dalam kehidupan akademik sehari-hari beliau aktif dalam berbagai seminar, diklat, seminar, lokakarya baik di tingkat lokal maupun nasional dalam basis keilmuannya yaitu Teknologi Pembelajaran.

Di UNESA Surabaya beliau adalah sebagai dosen pada Program Studi S-1 dan S-2 Teknologi Pendidikan dengan NIP. 196404161990021002 dengan mengampu berbagai mata kuliah terkait dengan Pengembangan Media dan Sumber Belajar.

Berbagai karya yang telah beliau hasilkan diantaranya adalah:

<u>TITLE</u>	<u>CITED BY</u>	<u>YEAR</u>
<u>The Development of Instructional Materials E-Learning Based on Blended Learning.</u>	<u>108</u>	<u>2017</u>

TITLECITED
BYYEAR

A Kristanto

International Education Studies 10 (7), 10-17

Developing Media Module Proposed to Editor in Editorial Division

97

2018

A Kristanto, A Mariono, DW Nuryati

Journal of Physics: Conference Series 947 (1), 012054

Development of education game media for xii multimedia class students in vocational school

22

2019

A Kristanto, A Mariono

Journal of Physics: Conference Series 1387 (1), 012117

Development of child activity sheet by using the scientific approach at ethnic subtheme to introduce Indonesian cultural variety

5

2017

Y Novitasari

Proceeding the International Conference on Education Innovation 1 (1), 116-120

Pengembangan E-Modul Berbasis Aplikasi Android Materi Buku Digital Mata Pelajaran Simulasi Digital Kelas X Akuntansi Dan Keuangan Lembaga Di Smk Negeri 2 Sudimoro Pacitan

3

2018

I Muanas, A Mariono

Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan 9 (2)

<u>TITLE</u>	<u>CITED BY</u>	<u>YEAR</u>
<u>The Role of Multimodal Communication in Language Learning: Making Meaning in Conventional Learning Spaces</u> R Shalihah, M Rusijono, A Mariono International Conference on Language Phenomena in Multimodal Communication ...	<u>2</u>	2018
<u>Pengaruh strategi pembelajaran dan gaya belajar terhadap hasil belajar penerapan konsep dan prosedur</u> A Mariono JINOTEP (Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran): Kajian dan Riset Dalam ...	<u>2</u>	2018
<u>Pengembangan Media Visual Papan Permainan pada Materi Bentuk Aljabar Mata Pelajaran Matematika Kelas VII SMP Siti Aminah Surabaya</u> S SUPRA NINGRUM Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan 7 (1)	<u>2</u>	2016
<u>Pengembangan Media Audio Pada Mata pelajaran Bahasa Inggris Teks Transaksional dan Interpersonal Kelas VIII Di SMP Negeri 2 Prambon Kabupaten Nganjuk</u> D Puspitasari. A MARIONO Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan 9 (2)	<u>1</u>	2018
<u>PEMANFAATAN MEDIA LEMPAR</u>	<u>1</u>	2017

<u>TITLE</u>	<u>CITED BY</u>	<u>YEAR</u>
<u>PANAH INTERAKTIF PADA PESERTA DIKLAT KEPALA UNIT PELAKSANA TEKNIS (KA. UPT) PROGRAM KAMPUNG KB SE-JAWA TIMUR DI BKKBN PROV. JAWA TIMUR</u> A Merliyani Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan 8 (3)		
<u>Pengembangan Media Computer Assisted Intruccion (CAI) Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Materi Pokok Pemuaian Kelas VII di SMP Negeri 34 Surabaya</u> D Widya Istantiana Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan 7 (2)	1	2016
<u>Pengaruh Strategi Pembelajaran dan Gaya Belajar terhadap Penerapan Konsep dan Prosedur</u> A Mariono DISERTASI dan TESIS Program Pascasarjana UM	1	2016
<u>Pengaruh Inkuiri Terbimbing Terhadap Kemampuan Mengidentifikasi Sumber- Sumber Energi dan Kemandirian Belajar Siswa Homeschooling</u> DS Prahenti, R Rusijono, A Mariono JINOTEP (Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran): Kajian dan Riset Dalam ...		2020
<u>PENGEMBANGAN MEDIA</u>		2020

TITLE

CITED
BY

YEAR

PEMBELAJARAN CAI UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
PADA MATA PELAJARAN KIMIA
MATERI POKOK STRUKTUR ATOM
KELAS X DI SMA CENDEKIA
SIDOARJO

SJ Fadhilah, A Mariono

Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan 10
(29)

Efektivitas Media Board Games Digital
Pada Materi Degree of Comparison Untuk
Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa
Inggris Siswa SMP di Surabaya

2020

NZ Terananda, A Mariono, F Arianto

Educate: Jurnal Teknologi Pendidikan 5 (2),
67-76

Pengaruh Keterampilan Kolaborasi
Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah
Peserta didik SMK

2020

DM Anggelita, M Mustaji, A Mariono

Educate: Jurnal Teknologi Pendidikan 5 (2),
21-30

Pengaruh Pembelajaran Berbasis Media
Interaktif Terhadap Kemampuan
Representasi Matematis Siswa SMP

2020

F Rahmita, R Rusijono, A Mariono

Educate: Jurnal Teknologi Pendidikan 5 (2),
09-20

PENGEMBANGAN M-LEARNING

2020

TITLE

CITED
BY

YEAR

BERBASIS ANDROID PADA MATA
PELAJARAN ANIMASI 2D DAN 3D
MATERI POKOK PENGENALAN
ADOBE FLASH UNTUK SISWA KELAS
XI JURUSAN MULTIMEDIA DI SMK
NEGERI 12 SURABAYA

F Luthfullahi, A MARIONO

Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan 10
(13)

The Effect Utilization of Application-Based
Learning Resources on Learning Outcomes
of Basic Music Theory Subject

2020

S Saepulloh, R Rusijono, A Mariono

International Journal for Educational and
Vocational Studies 2 (3)

The Influence of Spontaneity Smart Circuit
Games on Group A Rough and Social
Motor Development of Children in Wiyung
District at Surabaya

S Indrawati, BS Bachri, A Mariono

International Journal for Educational and
Vocational Studies 2 (1)

Adapun kantor beliau adalah di Jl. Lidah Wetan,
Surabaya (60213) T: +6231-99423002 F: +6231-99424002
Email: *info@unesa.ac.id*. Dengan alamat email beliau :
andi_marion@yahoo.co.id

BIOGRAFI PENULIS KEDUA



AGUS PURWOWIDODO, lahir pada 17 April 1972 di Purwoasri, Kabupaten Kediri, Jawa Timur. Berasal dari keluarga sederhana yang berkultur campuran antara guru dan santri. Namun, beruntung, dapat mengenyam pendidikan formal di MI Al-Fajar Dawuhan Lor , yang cukup kental dengan nilai-nilai keagamaan Islam, dan lulus tahun 1985. Selanjutnya meneruskan sekolah di MTsN Purwoasri, tamat tahun 1988, dan di MAN Denanyar Jombang, tamat tahun 1991. Lagi-lagi keberuntungan menaunginya, karena selepas MAN diterima di Jurusan Pendidikan Agama Islam (PAI) di Fakultas Tarbiyah IAIN Sunan Ampel Malang

Kuliah di Jurusan Pendidikan Agama Islam (PAI) di Fakultas Tarbiyah IAIN Sunan Ampel Malang ditekuninya sejak tahun 1991. Di sini ia berjumpa dengan Prof. Dr. H. Imam Suprayogo dan Prof Dr. Muhaimin, MA, dua orang dosen (yang menjadi Guru Besar) di Jurusan Pendidikan Agama Islam, yang dipandang paling penting mempengaruhi semangat belajarnya, dan mendorongnya untuk berkecimpung di bidang Pendidikan Agama Islam. Lulus tahun 1995 dengan Skripsi berjudul “Mahasiswa Fakultas Tarbiyah IAIN Sunan Ampel dalam Era Tranformasi Budaya”.

Selepas meraih Sarjana Pendidikan Agama Islam (PAI), aktivitas AGUS PURWOWIDODO lebih banyak dihabiskan untuk mengajar dan menjadi dosen tetap di Jurusan Pendidikan Agama Islam di Pendidikan di beberapa Perguruan Tinggi Swasta.

Tahun 2002, AGUS PURWOWIDODO melanjutkan studi S2 pada Program Studi Teknologi Pembelajaran (TEP) Universitas negeri Malang. Hanya dalam waktu dua tahun (2005), gelar Magister Pendidikan (M.Pd.) diraihnya. Di bawah bimbingan Prof. Dr. Dimiyati Ahmadin, Prof. Dr. I Nyoman Sudana Degeng dan Prof. Dr. I Wayan Ardhana, ia merampungkan Tesis S2-nya yang berjudul "Pengaruh saat penggunaan peta konsep sebagai pengantar awal (advance organizer) dan ikhtisar akhir (post organizer) serta gaya kognitif terhadap hasil belajar siswa kelas dua pada pembelajaran geografi di SMPN 2 Purwoasri, Kediri". Tesis tersebut telah diterbitkan menjadi buku oleh Penerbit STAIN Press Tulungagung (Cetakan I, Agustus 2008).

Sebagai dosen yang sejak 2006 telah memperoleh jabatan akademik Lektor Kepala dalam kajian "Teknologi Pembelajaran", dan sejak 2015 telah mendapatkan sertifikat sebagai pendidik (sertifikasi dosen), ia banyak melakukan penelitian, terutama yang terfokus pada kajian Disain Instruksional dan Pengembangan Media dan Sumber Belajar. Tulisan-Tulisan tersebar di berbagai Jurnal (sebagian di antaranya jurnal nasional terakreditasi) dan majalah ilmiah, antara lain : Jurnal Ilmu Pendidikan (UM Malang), Ta'dib: Journal of Islamic Education (Jurnal Pendidikan Islam) (UIN Raden Fatah Palembang), Episteme (IAIN Tulungagung), Dinamika (IAIN Tulungagung), Jurnal Ilmu Pendidikan (UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta).

Tahun 2009, AGUS PURWOWIDODO melanjutkan studi S3 pada Program Studi Teknologi Pembelajaran (TEP) dengan Progra di m beasiswa BPPS Universitas negeri Malang. dalam waktu lima tahun (2014), gelar Doktor Teknologi Pendidikan diraihnya. Di bawah bimbingan Prof. Dr. I Nyoman Sudana Degeng dan Prof. Dr. I Wayan Ardhana, ia merampungkan Disertasi S3-nya yang berjudul "Pengaruh strategi pembelajaran dan gaya berpikir terhadap hasil belajar pemahaman dan menerapkan konsep IPS".

Beberapa buku yang telah ditulis: *Desain Teknologi Instruksional Sebagai Landasan Perencanaan dan Penyusunan Proses pembelajaran di Perguruan Tinggi.* (STAIN Tulungagung Press, Tulungagung. ISBN 978-602-8079-15-0). *Supervisi Pendidikan* (Penerbit AcimA Publishing Tulungagung, 2012). *Strategi Pengelolaan Sekolah Unggul* (STAIN Press Tulungagung, 2013). *Komunikasi Pendidikan* (IAIN Tulungagung Press berkolaborasi dengan Lentera Kreasindo, kemudian dicetak oleh Lingkar Media Yogyakarta, 2015). *Desain Pembelajaran Inovatif Berbasis Konstruktivisme* (Buku ini dicetak pada tahun 2013 dan diterbitkan oleh STAIN Tulungagung Press). proses pembelajaran melalui Lesson Study. (IAIN Tulungagung Press berkolaborasi dengan Lentera Kreasindo, kemudian dicetak oleh Lingkar Media Yogyakarta, 2015).

Penulis ini dapat dihubungi pada alamat berikut. Alamat kantor: FTIK IAIN Tulungagung Jl. Mayor Sujadi No.46, Kudus, Plosokandang, Kec. Kedungwaru, Kabupaten Tulungagung, Jawa Timur 66221. No HP. 085608098113. Alamat e-mail: widodopurwo74@gmail.com

BIOGRAFI PENULIS KETIGA



A. Data Personal

Nama Lengkap : **Dr. Muhamad Yasin, S.Ag. M.Pd.**
Tempat/Tanggal Lahir : Kediri, 10 – 06 – 1971
Jenis Kelamin : Laki-laki
NIP : 19710610 199803 1 003
Pangkat/Golongan : IV/a
Jabatan : Pembina/Lektor Kepala
Bidang Keahlian : Ilmu Pendidikan
Status Perkawinan : Kawin (Menikah)
Alamat Kantor : Jl. Sunan Ampel No. 7 Ngronggo,
Kec. Kota,
Kota Kediri Prop. Jawa Timur
Alamat Rumah : Desa Rembang RT: 05 RW: 04
Kecamatan
Ngadiluwih Kabupaten Kediri,
Prop Jawa Timur.
No. Telepon/HP : 081 234 025 01
Email : *muhamadyasin7106@gmail.com*

B. Riwayat Pendidikan:

1. Sekolah Dasar di Bedug Tahun 1984.
2. MTs SA/ SMP Pelita di Ngadiluwih Tahun 1998.
3. M A Nurul Ula di Kediri Tahun 1991.
4. Strata S-1 di IAIN Malang Tahun 1996.
5. Strata S-2 di UN Malang Tahun 2005.
6. Strata S-3 di UINSA Surabaya Tahun 2018.

C. Mata Kuliah Yang Diampu:

1. Media dan Teknologi Pembelajaran.
2. Kapita Selekta Pendidikan.
3. Etika Profesi Pendidikan.
4. Kebijakan Pendidikan
5. Manajemen di Lembaga Pendidikan Islam (S-2)
6. Pengembangan Lembaga Pendidikan Islam (S-2)

D. Pengalaman Pengabdian/Kerja:

1. Mengajar di MTs Nurul Ula Jamsaren Kota Kediri.
2. Mengajar di M A Nurul Ula Jamsaren Kota Kediri.
3. Mengajar di SMP Negeri Ngadiluwih 1.
4. Dosen Tetap STAIN Kediri sejak 1998-Sekarang.
5. Sekretaris Jurusan Tarbiyah STAIN Kediri Tahun 2002-2006.
6. Kepala Madrasah MTs Plus Madinatul Mubtadiin Badal 2010-2014.
7. Ketua Yayasan Pendidikan Sunan Ampel Ngadiluwih yang menaungi TK, SD NU Insan Cendekia Ngadiluwih.
8. Wakil Ketua II STAIN Kediri.
9. Ketua Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM) IAIN Kediri

E. Pengalaman Organisasi:

1. OSIS di MA Nurul Ula Kota Kediri
Ketua Tahun 1989. Wakil
2. OSIS di MA Nurul Ula Kota Kediri
Tahun 1990. Ketua
3. IPNU di PAC Ngadiluwih
Sekretaris 1989-1991. Wakil
4. Himpunan Mahasiswa Jurusan PAI
Kemahasiswaan IAIN Sunan Ampel di Malang
1993/1994. Kord.
5. Senat Mahasiswa IAIN S A di Malang
Kemahasiswaan 1994/1995. Kord.
6. PMII Komisariat Sunan Ampel Malang
Ketua Tahun 1994/1995. Wakil
7. GP Ansor PAC Ngadiluwih
Tahun 1997-1999. Ketua
8. GP Ansor PC Kab. Kediri
1 Tahun 1999-2002. Sekretaris
9. Ikatan Sarjana NU PC Kab. Kediri
Tahun 2003-2008. Sekretaris
10. Ikatan Sarjana NU PW Jawa Timur
Sosial Tahun 2008-2012. Bidang
11. Ikatan Sarjana NU PC Kab. Kediri
Tahun 2008-2013. Ketua
12. Ikatan Sarjana NU PC Kab. Kediri
Tahun 2013-2017. Ketua
13. Ikatan Sarjana NU PW Prop. JATIM
Ketua 2017-2022. Wakil
14. Takmir Masjid Uswatun Hasanah
Tahun 1999-Sekarang. Rembang-Ngadiluwih-Kediri. Ketua

F. Pengalaman Penelitian:

1. Manajemen Peningkatan Mutu STAIN Kediri Tahun 2002 di Biaya DIK-S STAIN Kediri.
2. Pendidikan Alternatif: di Panti Rehabilitasi Wanita Tuna Susila Dinas Sosial Jawa Timur di Kediri Tahun 2004 di Biaya DIK-S STAIN Kediri.
3. Pemberdayaan Masyarakat Melalui Pengelolaan Zakat Mal di Desa Slumbung Ngadiluwih Tahun 2010 di Biayai DIPA STAIN Kediri
4. Komersialisasi Pendidikan: Studi Kasus Program Akselerasi MAN Kediri 3 dan RSBI SMA Ar-Risalah Lirboyo Kediri Tahun 2012 di Biayai DIPA STAIN Kediri.
5. Pengembangan Paket Pembelajaran Mata Kuliah Psikologi Perkembangan Mahasiswa PAI Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Kediri, Tahun 2005, Thesis.
6. Kebangkitan Lembaga Pendidikan Islam (Studi Kasus di SD Rahmat-MTs.N 2 - MAN 3 Kota Kediri) Tahun 2014 di Biayai DIPA STAIN Kediri.
7. Prospektif Pengembangan Keilmuan Mahasiswa Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Kediri Berbasis Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (KKNI) Tahun 2016 di Biayai DIPA STAIN Kediri.
8. Manajemen Mutu Di Lembaga Pendidikan Berprestasi (Studi Multi Situs MAN 3 Kediri dan SMA Ar-Risalah Lirboyo Kediri), Disertasi, 2017.
9. Meningkatkan Kompetensi Dosen PTKIS di Kediri dan Nganjuk Melalui Pelatihan Mengakses Literatur Secara Online dan Mengelolanya. BOPTN Tahun 2019.


10. Konfigurasi Moderasi Beragama dari Bilik Pondok Pesantren di Kediri dan Yogyakarta, BOPTN 2020.
11. Indeks Kerukunan Ummat Beragama di Kota Kediri, kerja sama dengan PEMKOT Kediri dengan LPPM IAIN Kediri, 2021.


APLIKASI DAN MODA BELAJAR BERBASIS PEMBELAJARAN DARING

Buku ini hadir sebagai solusi dalam melihat fenomena PJJ yang begitu marak dilakukan oleh sebagian besar sekolah, perlu pula mengkaji peran guru saat ini dan masa depan. Hal ini perlu ditelaah karena selama beberapa dekade, guru menjadi aktor utama dalam proses pembelajaran yang dilakukan di sekolah. Dengan demikian, selama ini peran guru berada pada titik sentral yang sangat strategis dan tidak terganggakan. Hal ini merujuk pada konsep pembelajaran kekinian yang menjadi tugas dan fungsi utamanya, guru memiliki peran sebagai tutor, *resource linkers*, fasilitator, *gate keepers*, dan *catalyst*. Dalam kapasitas sebagai tutor, guru memiliki tugas sebagai pemberi bimbingan belajar terhadap seluruh siswa pada mata pelajaran yang diampunya. Sebagai seorang *resource linkers*, guru memosisi-kan diri menjadi penghubung atas sumber daya yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran. Berkenaan dengan fasilitator, guru berada pada posisi penyedia kebutuhan pembelajaran yang dilakukan setiap siswanya. Dalam posisi *gate keepers*, guru menempatkan diri sebagai penyeleksi materi yang dianggap penting dan esensial untuk dipahami siswa dalam pembelajaran yang dilaksanakannya. Sedangkan sebagai *catalyst*, seorang guru merupakan sosok yang menjadi agen perubahan sehingga pembelajaran yang dilakukannya akan bermanfaat bagi kehidupan masa depan siswa.



Penebar Media Pustaka

 penebarcom@gmail.com

 www.penebar.com

ISBN 978-623-6875-56-8



9 786236 875568