

APLIKASI DAN MODA BELAJAR BERBASIS PEMBELAJARAN DARING

BAGIAN I

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. 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 dilaksanakannya akan bermanfaat bagi kehidupan masa depan siswa.

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

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

APLIKASI DAN MODA BELAJAR BERBASIS PEMBELAJARAN DARING

BAGIAN I



**APLIKASI DAN MODA BELAJAR
BERBASIS PEMBELAJARAN DARING
Bagian 1**

Oleh:

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

**Penerbit Media Pustaka
Jln Samas km.1 Palbapang, Bantul Yogyakarta
Email: penebarcom @gmail.com
Isbn:....**

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 perubahan 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 mengharapakan 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

Penulis

DAFTAR ISI

			Hal.
Kata Pengantar			
Daftar isi			
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	30

		Guru	
	F.	Kendala, Tantangan, dan Solusi dalam Implementasi Aplikasi Ruang Guru	32
	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				148

BAB 1

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 2

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

¹ 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

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

dengan *subscribe* dari akun yang menjadi favorit pengguna. Media social 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

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

⁴ McQuail, *Teori Komunikasi 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

berbagai model *content* lainnya.

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

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

Salah satu fungsi media massa Youtube ialah membius dalam 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.⁹⁹ 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.¹⁰¹⁰

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:

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

a. Menonton Video

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 membantu 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 kesalahan 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 nilai terhadap pendidikan 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.

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

6. Ekonomis yaitu Youtube gratis untuk semua kalangan.¹²

G. Kesimpulan

1. Pengertian media sosial Youtube adalah sebuah situs web berbagi video (Sharing Video) atau penyedia layanan berbagai video populer yang didirikan oleh tiga karyawan paypal yaitu Chad Hurley, Steve Chen, dan Jawed karim pada bulan Februari 2005
2. Manfaat dan fungsi media sosial youtube antara lain menghibur, Meyakinkan, Menginformasikan, Menganugerah kan Status, Membius dan Menciptakan Rasa Kebersatuan. Tujuan sebagai media pembelajaran tentunya mampu menunjang sebagai media dan sumber belajar yang kompatibel
3. Tujuan pengembangan media sosial youtube sebagai media belajar adalah untuk menciptakan kondisi dan suasana pembelajaran yang menarik, menyenangkan dan interaktif.
4. Cara eksplorasi media sosial youtube untuk pembelajaran yaitu melalui fitur- fitur yang ada pada *platform* youtube sesuai dengan yang dibutuhkan dalam pembelajaran
5. Adapun kelebihan dan kekurangan youtube sebagai media pembelajaran tentunya membuat pendidik lebih bijaksana, inovatif dan kreatif dalam menggunakannya dalam pembelajaran

¹² Sukani, Memanfaatkan Youtube Sebagai Media Pembelajaran yang Interaktif, Menarik dan Menyenangkan, dalam [http://guraru.org/guruberbagi/memanfaatkan Youtube sebagai media pembelajaran yang interaktif if menarik dan me nyenangkan/](http://guraru.org/guruberbagi/memanfaatkan-Youtube-sebagai-media-pembelajaran-yang-interaktif-if-menarik-dan-menyenangkan/), diakses tanggal 15 Oktober 2020 pukul 19.20 WIB.

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: WidyaPadjajaran
- 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 3

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 pemeroleh hasil belajar melalui indera penglihatan sekitar 75% melalui indera pendengaran sekitar 13%, dan melalui indera lainnya hanya sekitar 12%.²

Perkembangan ilmu pengetahuan 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 pendidikam 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 adiministrasi publik di Harvard University. Sedangkan Muhammad Imam Usman merupakan lulusan Universitas Indonesia ia mengambil jurusan hubungan internasional dan melanjutkan pendidikan pascasarjananya di Colombia University. Latar belakang berdirinya aplikasi ruang guru ini adalah ketika Imam Usman menemui kesukaran mencari tentor 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 tentor atau guru bimbingan belajar privat untuk membimbing mereka berdua. Pada akhirnya mereka mencari tentor 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. Selesai 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 smart, 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 antara 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 Petik 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 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 untnj 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 kehidupan generasi di era 5.0 tidak bisa terpisahkan dari teknologi selain itu mereka bisa berkonsultasi dengan tutor 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 mengisi 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 desktop. 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 penilainnya 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 pasword 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 viedeo 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.
- Asnawir 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, Cepi. 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.Besoksukses.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.Ruangguru.com) diakses pada tanggal 5 Oktober 2020 pukul 06:06 WIB.

BAB 4

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 globalisasi 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 meng-klik 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-instal 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 whatsapp (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 COVID 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 11

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 gamabar” 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 *smarterevolution*, *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 dari 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 pada penemuan teknologi 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 1924. 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 & Praktik*. 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 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 Kawasannya (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 kekritisian 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 serentak

²³ Sutisno, *Pedoman Praktis Penulisan Skenario Televisi dan Video*, ..., hal. 3.

menyebarkanluaskannya 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 keluasan 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*. 2(2), (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) menyebarkan 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 menyerap. 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. Eklaborasi 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 Saptia 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.