

KELOMPOK 4

Raysa Aulia Putri (2513053060)

Nada Hapsari (2513053061)

Puspa Anggraini (2513053070)

Eliza Dwi Yulia Putri (2513053080)

Hanaya Nurfawzia Azaria (2513053081)

I Komang Aga Saputra (2553053027)

NOTULENSI

1. Nama: Fina Aulia

NPM: 2513053076

Pertanyaan :

Dalam PPT di slide ke-7 pada "Karakteristik Media Digital dalam Pembelajaran IPS" poin 4 "Distribusi global" yang dimana media pembelajaran digital ini dapat diakses dari mana saja melalui internet. nah, yang menjadi pertanyaan ialah bagaimana efektivitas karakteristik ini jika diterapkan di daerah 3T yang memiliki keterbatasan sinyal internet?

Jawaban :

konsep "distribusi global" dalam media pembelajaran digital memang memiliki potensi besar karena memungkinkan akses pembelajaran dari berbagai lokasi tanpa batas geografis. Namun, jika diterapkan di daerah 3T, efektivitasnya masih belum optimal. Hal ini disebabkan karena karakteristik tersebut sangat bergantung pada ketersediaan dan kestabilan jaringan internet, sementara di daerah 3T infrastruktur tersebut masih terbatas. Akibatnya, peserta didik di wilayah tersebut tidak dapat mengakses media pembelajaran secara maksimal, sehingga manfaat dari distribusi global belum dapat dirasakan secara merata.

Dalam konteks ini, diperlukan penyesuaian dalam implementasinya. Misalnya, dengan menyediakan materi pembelajaran yang dapat diakses secara offline, penggunaan media berbasis penyimpanan lokal, atau pengembangan sistem pembelajaran yang

tidak sepenuhnya bergantung pada koneksi internet. Selain itu, dukungan dari pemerintah dalam pemerataan infrastruktur digital juga menjadi faktor penting.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa distribusi global tetap merupakan karakteristik yang relevan dalam pembelajaran digital, tetapi efektivitasnya di daerah 3T sangat bergantung pada strategi adaptasi dan ketersediaan infrastruktur pendukung.

2. Nama: Kadek elsha auralia

NPM: 2553053023

Pertanyaan :

Apa kelebihan dan kekurangan penggunaan teknologi seperti VR dan AR dalam pembelajaran IPS?

Jawaban :

Penggunaan teknologi Virtual Reality (VR) dan Augmented Reality (AR) dalam pembelajaran IPS memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan. Kelebihannya, VR dan AR mampu membuat pembelajaran menjadi lebih nyata dan menarik. Siswa bisa merasakan pengalaman belajar secara langsung, misalnya melihat simulasi peristiwa sejarah atau lingkungan sosial secara 3D. Hal ini dapat meningkatkan pemahaman, minat, dan keterlibatan siswa dalam belajar. Selain itu, teknologi ini juga membantu siswa memahami materi yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret.

Namun, kekurangannya, penggunaan VR dan AR membutuhkan biaya yang cukup mahal serta fasilitas teknologi yang memadai. Tidak semua sekolah memiliki perangkat seperti headset VR atau aplikasi AR. Selain itu, penggunaan teknologi ini juga memerlukan keterampilan khusus dari guru agar dapat digunakan secara efektif dalam pembelajaran.

3. NAMA: GITA SAFIRA RISNA

NPM: 2553053004

Pertanyaan :

Jadi apakah pembelajaran ips dengan media sosial ini sangat berpengaruh pada peserta didik? jelaskan menurut pendapat kalian

Jawaban :

Menurut kami, pembelajaran IPS dengan memanfaatkan media sosial sangat berpengaruh terhadap peserta didik, baik secara positif maupun negatif. Dari sisi positif, media sosial dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa karena pembelajaran menjadi lebih dekat dengan kehidupan sehari-hari mereka. Siswa juga dapat mengakses informasi secara luas, berdiskusi, serta berbagi pengetahuan dengan lebih mudah. Hal ini membuat pembelajaran menjadi lebih interaktif dan tidak membosankan.

Namun, dari sisi negatif, jika tidak digunakan dengan bijak, media sosial dapat mengganggu fokus belajar siswa. Selain itu, adanya informasi yang belum tentu benar juga bisa menyebabkan kesalahpahaman dalam memahami materi. Jadi, pengaruh media sosial dalam pembelajaran IPS sangat besar, tetapi harus tetap didampingi dan diarahkan oleh guru agar memberikan dampak yang positif bagi siswa.

4. Nama : Novella Putri Anugerah

Npm : 2513053071

Absen : 17

Pertanyaan :

Dari pemamparan ppt kelompok tersebut Bagaimana cara mengatasi kendala penggunaan media digital di sekolah yang terbatas fasilitasnya? dan Bagaimana cara membuat siswa tetap fokus saat menggunakan media digital di kelas

Jawaban :

Cara untuk mengatasi kendala penggunaan media digital di sekolah yang memiliki keterbatasan fasilitas:

- Memanfaatkan Kemudahan Penyimpanan dan Distribusi

Media digital memiliki karakteristik "kemudahan penyimpanan" dan dapat "disalin dengan mudah", sehingga guru dapat menyiapkan materi (seperti video pembelajaran atau podcast) di luar sekolah, menyimpannya dalam flashdisk atau perangkat pribadi, dan menampilkannya di kelas menggunakan satu unit laptop atau proyektor saja.

- Penggunaan Media Visual Statis Jika koneksi internet atau perangkat digital interaktif terbatas

guru dapat memanfaatkan "Media Pembelajaran Visual". Seperti guru mendesain infografis atau peta secara digital, lalu mencetaknya untuk digunakan sebagai alat bantu fisik di kelas agar materi tetap menarik dan mudah dipahami.

- Pembelajaran Audio yang Praktis

Guru dapat menggunakan podcast. Media audio ini sangat fleksibel dan tidak memerlukan perangkat canggih, cukup diputar melalui pengeras suara sederhana untuk menyampaikan cerita sejarah atau dongeng kepada seluruh kelas.

- Modifikasi Tugas Berbasis Luar Jaringan (Offline)

Guru dapat mengarahkan siswa untuk membuat tugas kreatif yang tidak selalu butuh internet, seperti menyusun kliping digital atau dokumentasi sederhana yang kemudian dipresentasikan di depan kelas.

Cara menjaga fokus siswa saat menggunakan media digital dikelas:

- Penerapan Media Interaktif

Fokus siswa akan terjaga jika mereka terlibat dalam "komunikasi dua arah". Gunakan aplikasi seperti Kahoot atau Quizizz untuk melakukan kuis interaktif yang membuat siswa merasa sedang bermain sambil belajar.

- Pembelajaran Berbasis Proyek (Output-Oriented)

Siswa cenderung lebih fokus jika mereka memiliki tanggung jawab untuk menghasilkan sesuatu. Seperti tugaskan siswa untuk membuat "video atau infografis" sebagai hasil dari materi yang mereka pelajari secara digital.

- Variasi Media Pembelajaran

Untuk menghindari kebosanan yang memicu hilangnya fokus, guru harus menciptakan "pembelajaran yang lebih bervariasi". Gantilah metode secara berkala, seperti menonton video pendek, mendengarkan podcast, atau melihat simulasi visual.

5. Nama : Liyan Nashwa Mutiara

NPM : 2513053067

Pertanyaan :

Apakah menurut kelompok teman-teman ada materi IPS tertentu yang rasanya justru lebih sampai ke siswa kalau pakai cara interaksi langsung atau manual dibanding lewat media digital? Mengingat di IPS ada materi yang sifatnya nilai sosial. Apakah semua materi memang tetap harus bertransformasi ke bentuk digital agar tidak ketinggalan zaman?

Jawaban :

Menurut kami, tidak semua materi IPS harus dipaksakan ke bentuk digital. Justru ada beberapa materi yang lebih “kena” ke siswa kalau disampaikan lewat interaksi langsung.

Contohnya materi yang berkaitan dengan nilai sosial, seperti norma, empati, konflik sosial, atau kerja sama. Hal-hal seperti ini lebih mudah dipahami kalau siswa terlibat langsung, misalnya lewat diskusi tatap muka, role play, studi kasus, atau bahkan kegiatan sosial di lingkungan sekitar. Interaksi langsung bikin siswa bisa merasakan situasi, bukan cuma memahami secara teori.

Sementara itu, media digital tetap punya peran penting, terutama untuk materi yang butuh visualisasi atau akses informasi luas, seperti peta, data statistik, atau peristiwa sejarah. Digital membantu memperkaya sumber belajar dan membuat pembelajaran lebih menarik.

Jadi, menurut kami kuncinya bukan semua materi harus digital, tapi bagaimana guru bisa memilih metode yang paling sesuai. Kombinasi antara interaksi langsung dan media digital justru lebih efektif, karena siswa bisa dapat pemahaman yang utuh: secara pengetahuan sekaligus secara nilai.

6. Nama: Gadizha Aulia

NPM: 2513053062

No Absen: 8

Pertanyaan :

Sejauh mana kita harus melibatkan siswa dalam proses modifikasi media (misal: meminta siswa mengedit foto pahlawan menjadi poster)? Apakah ini efektif untuk jenjang SD?

Jawaban :

Sejauh mana kita melibatkan siswa sebenarnya bergantung pada peran kita sebagai "Sutradara" dan siswa sebagai "Editor". Guru sebaiknya menyiapkan "bahan mentah" terlebih dahulu, seperti folder berisi foto pahlawan yang berkualitas, pilihan kutipan heroik, dan beberapa pilihan latar belakang yang relevan. Dengan begitu, siswa tidak merasa terbebani untuk mencari bahan sendiri yang mungkin kurang akurat, melainkan fokus pada proses merangkai informasi tersebut menjadi sebuah karya visual.

Proses modifikasinya pun tidak perlu rumit atau harus terlihat profesional. Intinya adalah membiarkan siswa melakukan layouting sederhana, seperti menaruh foto Bung Tomo di sisi kiri dan mengetik kalimat "Merdeka atau Mati!" dengan pilihan warna yang menurut mereka paling membangkitkan semangat. Di sinilah letak sentuhan personalnya; biarkan mereka memilih elemen visual yang mewakili perasaan dan pemahaman mereka terhadap tokoh atau peristiwa sejarah tersebut.

Untuk jenjang SD, metode ini sangat efektif terutama bagi siswa di Fase C atau kelas 5 dan 6. Mengapa? Karena di usia ini, mereka sedang sangat penasaran dengan dunia digital. Daripada gadget hanya digunakan untuk main game atau sekadar menonton video pendek, kita bisa mengarahkan energi mereka untuk menciptakan sesuatu yang bermanfaat. Ini adalah cara halus untuk menanamkan literasi digital sejak dini dalam konteks pendidikan.

Keuntungan lainnya adalah materi IPS tidak lagi terasa sebagai hafalan kaku. Saat mengedit poster, siswa secara otomatis akan memperhatikan detail wajah pahlawan, atribut yang dikenakan, hingga suasana zamannya. Pengalaman visual yang mereka kerjakan sendiri ini akan jauh lebih membekas di ingatan dibandingkan hanya melihat gambar sekilas di buku paket yang penuh dengan teks padat.

Namun, sebagai calon pendidik, kita tetap harus menjaga koridor etika. Penting untuk mengingatkan siswa bahwa foto-foto yang mereka edit adalah tokoh bangsa yang patut dihormati, sehingga modifikasinya harus tetap sopan dan tidak mengandung unsur yang

tidak pantas. Fokus utama kita bukan pada seberapa "estetik" hasil desainnya, melainkan pada seberapa dalam mereka memahami makna di balik karya yang mereka buat.

7. Nama: Mar'atus Sholeha

Npm: 2513053065

Absen: 11

Pertanyaan :

Karna kalian kan akan menjadi calon guru, media digital seperti apa yang ingin kalian gunakan atau kembangkan ke anak didik kalian untuk pembelajaran IPS?

Jawaban :

Menurut kami, sebagai calon guru, penggunaan media digital dalam pembelajaran IPS itu penting agar pembelajaran lebih menarik dan tidak monoton. Kami ingin menggunakan media interaktif seperti video animasi supaya siswa lebih mudah memahami materi yang abstrak. Selain itu, kami juga tertarik menggunakan kuis interaktif seperti Kahoot atau Quizizz agar siswa lebih aktif dan semangat belajar. Untuk materi geografi, kami bisa memanfaatkan Google Earth supaya siswa dapat melihat kondisi wilayah secara langsung. Menurut kami, media digital yang interaktif dapat membantu meningkatkan minat belajar siswa dan mempermudah pemahaman materi IPS.

8. Nama : Aura Az zahra

Npm : 2553053045

Pertanyaan :

Apa perbedaan antara Virtual Reality dan Augmented Reality dalam pembelajaran dan berikan contohnya!

Jawaban :

Perbedaan antara Virtual Reality (VR) dan Augmented Reality (AR) dalam pembelajaran terletak pada cara keduanya menyajikan pengalaman belajar kepada pengguna. Virtual Reality (VR) adalah teknologi yang menciptakan lingkungan digital sepenuhnya, sehingga pengguna “terpisah” dari dunia nyata dan masuk ke dunia virtual. Dalam konteks pembelajaran, VR biasanya digunakan untuk simulasi yang membutuhkan pengalaman imersif, seperti praktikum atau eksplorasi tempat tertentu yang sulit dijangkau.

Contohnya, mahasiswa kedokteran menggunakan VR untuk melakukan simulasi operasi, atau siswa belajar sejarah dengan “mengunjungi” peristiwa masa lalu secara virtual. Sedangkan Augmented Reality (AR) adalah teknologi yang menggabungkan dunia nyata dengan elemen digital. Jadi, pengguna masih berada di lingkungan nyata, tetapi ada tambahan objek virtual yang ditampilkan melalui perangkat seperti smartphone atau tablet. Dalam pembelajaran, AR membantu memvisualisasikan konsep abstrak agar lebih mudah dipahami.

Contohnya, aplikasi pembelajaran yang menampilkan model 3D organ tubuh manusia di atas buku ketika kamera diarahkan ke gambar tertentu, atau siswa dapat melihat bentuk planet secara interaktif melalui layar ponsel.