

MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK KELAS RENDAH DAN KELAS TINGGI

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
Mata Kuliah : Pembelajaran PKN SD
Dosen Pengampu : Drs. Mohammad Mona Adha, M. Pd.
Dayu Rika Perdana, M. Pd.

Disusun Oleh :

Kelompok 1

- | | |
|--------------------------------|-------------------|
| 1. Alya Syafira | 2013053126 |
| 2. Ely Lupita Sari | 2013053133 |
| 3. Fara Nalya Hadhaini | 2013053148 |
| 4. Mita Ayuning Tias | 2013053034 |
| 5. Mutiara Cinta Amanda | 2013053017 |
| 6. Pajar Irawan | 2013053085 |
| 7. Putri Septiana | 2013053105 |
| 8. Salsabila Nur Asyifa | 2013053142 |
| 9. Siti Muthoharoh | 2013053114 |



PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS LAMPUNG

2022

A. MEDIA PEMBELAJARAN KELAS RENDAH

Media merupakan salah satu komponen yang berperan untuk tercapainya tujuan pembelajaran. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai alat bantu dalam rangka mendukung usaha-usaha pelaksanaan proses pembelajaran yang menjamin kepada tujuan pembelajaran. Berikut ini beberapa media yang tepat bagi peserta didik di sekolah dasar untuk kelas rendah yaitu :

a. Media Visual

Media visual yaitu hal-hal yang bersifat visual, seperti gambar, poster, atau foto. Media visual tepat digunakan pada peserta didik untuk kelas rendah karena peserta didik pada kelas rendah akan lebih mudah memahami yang disampaikan dengan melihat gambar, poster, atau foto. Jika guru hanya menjelaskan materi saja tanpa menunjukkan gambar, poster, ataupun foto, maka peserta didik akan cepat merasa bosan. Sedangkan jika guru menunjukkan gambar, poster, ataupun foto maka akan menarik perhatian peserta didik sehingga peserta didik tidak cepat merasa bosan dan akan fokus terhadap penjelasan dari guru.

Adapun langkah-langkah yang harus dilakukan guru atau pendidik saat menyiapkan media pembelajaran visual sebelum digunakan pada saat kegiatan belajar mengajar dimulai, yaitu sebagai berikut :

1. Guru membuat rencana pembelajaran dan penentuan media.
2. Guru mempelajari bahan atau materi yang akan disampaikan. Contohnya seperti grafik, karikatur, peta, dan lain-lain.
3. Guru menyiapkan segala peralatan atau media yang akan digunakan, sehingga pada saatnya pembelajaran dimulai tidak terburu-buru ,sehingga penyampaian dapat dilakukan dengan baik. Sebaiknya media gambar ditempatkan pada bagian depan dan dapat dilihat dengan jelas oleh peserta didik yang duduk pada baris paling belakang. Selain itu juga dengan variasi yang menarik minat peserta didik.
4. Guru menjelaskan kepada peserta didik tujuan yang akan dicapai.
5. Guru menyiapkan peserta didik kemudian menjelaskan kepada peserta didik apa yang harus mereka lakukan pada saat pembelajaran.

Media pembelajaran visual memiliki berbagai kelebihan dan kekurangan, yaitu sebagai berikut :

- Kelebihan

a. Bersifat konkret

Gambar atau foto dapat dilihat oleh peserta didik dengan lebih jelas dan realistis menunjukkan materi atau pesan yang disampaikan.

b. Mengatasi ruang dan waktu

Untuk menunjukkan gambar stadion atau lapangan bola basket tidak perlu melihat objek yang sesungguhnya melainkan cukup melihat gambar atau fotonya saja

c. Meminimalisasi keterbatasan pengamatan mata

Untuk menerangkan objek tertentu yang sulit untuk diamati maka digunakanlah gambar atau foto.

d. Dapat memperjelas suatu masalah

Gambar memungkinkan suatu masalah dipahami secara sama.

e. Murah dan mudah

Gambar atau foto dapat dibuat oleh guru sendiri dengan biaya yang murah dan penggunaannya pun mudah.

- Kekurangan

Media visual berupa gambar atau foto juga memiliki kekurangan yaitu hanya menekankan persepsi visual, kurang efektif jika benda atau objek yang ditampilkan bersifat kompleks, dan ukurannya sangat terbatas untuk kelompok yang besar.

b. Media Audio Visual

Media audio visual yaitu berupa suara yang disertai visualisasi (audio-visual) seperti tayangan televisi, film, video, dan sebagainya. Media audio visual tepat digunakan untuk peserta didik kelas rendah karena dengan penggunaan media audio visual dapat menarik minat peserta didik dan merangsang respon sekaligus kreativitas dan keterampilan peserta didik sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik karena peserta didik pada kelas rendah membutuhkan media pembelajaran yang dapat menarik perhatiannya sehingga dapat fokus terhadap pembelajaran yang dilakukan. Media audio visual memicu persepsi peserta didik berdasarkan apa yang dilihat dan didengar, oleh karena itu dapat membantu untuk meningkatkan penalaran peserta didik.

Adapun langkah-langkah yang harus dilakukan guru atau pendidik saat menyiapkan media pembelajaran audio visual sebelum digunakan pada saat kegiatan belajar mengajar dimulai, yaitu sebagai berikut :

1. Guru mempelajari, menyiapkan, dan memastikan alat yang digunakan dapat berfungsi dengan baik.
2. Mengkondisikan peserta didik untuk mengamati media pembelajaran yang ditampilkan oleh guru.

Media pembelajaran audio visual memiliki berbagai kelebihan dan kekurangan, yaitu sebagai berikut :

- Kelebihan
 - a. Dapat melengkapi pengalaman dasar peserta didik.
 - b. Dapat menggambarkan suatu proses secara tepat yang dapat disaksikan secara berulang-ulang jika perlu.
 - c. Mendorong dan meningkatkan motivasi serta menanamkan sikap-sikap dan segi afektif lainnya.
- Kekurangan
 - a. Umumnya memerlukan biaya mahal dan waktu yang banyak.
 - b. Tidak semua peserta didik mampu mengikuti informasi yang ingin disampaikan melalui media tersebut.
 - c. Tersedia tidak selalu sesuai dengan kebutuhan dan tujuan belajar yang diinginkan, kecuali dirancang dan diproduksi khusus untuk kebutuhan peserta didik.

c. Media Gerak, Sikap dan Perilaku

Media pembelajaran yang tepat digunakan untuk peserta didik kelas rendah adalah media gerak, sikap, dan perilaku yaitu dengan bermain peran (*role playing*). Karena karakteristik peserta didik pada kelas rendah adalah senang bermain dan bergerak. Pembelajaran yang melibatkan unsur permainan akan membuat peserta didik menjadi lebih tertarik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dan peserta didik sekolah dasar khususnya pada kelas rendah hanya dapat duduk dengan tenang paling lama sekitar 30 menit. Oleh karena itu, dalam proses belajar mengajar hendaknya guru merancang kegiatan pembelajaran yang berhubungan dengan aktifitas peserta didik yang memungkinkan peserta didik untuk berpindah tempat dan bergerak.

Adapun langkah-langkah yang harus dilakukan guru atau pendidik saat menyiapkan media gerak, sikap, dan perilaku yaitu bermain peran (*role playing*)

sebelum digunakan pada saat kegiatan belajar mengajar dimulai, yaitu sebagai berikut :

1. Guru menyiapkan skenario.
2. Guru merumuskan tujuan pembelajaran.
3. Guru membuat langkah-langkah bermain peran.
4. Guru membentuk kelompok bermain peran dengan jumlah 4-5 peserta didik.
5. Guru memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai kepada peserta didik.
6. Guru mengidentifikasi peran yang diperlukan, lokasi, pengamatan, dan sebagainya.

Media pembelajaran dengan bermain peran (*role playing*) memiliki kelebihan dan kekurangan, yaitu sebagai berikut :

- Kelebihan
 - a. Dapat berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan peserta didik, di samping menjadi pengalaman yang menyenangkan juga memberi pengetahuan yang melekat dalam memori otak.
 - b. Sangat menarik bagi peserta didik, sehingga memungkinkan membuat kelas menjadi dinamis dan antusias.
 - c. Membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri peserta didik serta menumbuhkan rasa kebersamaan.
- Kekurangan
 - a. Membutuhkan waktu yang relatif panjang atau banyak.
 - b. Membutuhkan kreativitas dan daya kreasi yang tinggi dari pihak guru maupun peserta didik dan ini tidak semua guru memilikinya.
 - c. Kebanyakan peserta didik yang ditunjuk sebagai pemeran merasa malu untuk memerankan suatu adegan tertentu.

B. MEDIA PEMBELAJARAN KELAS TINGGI

a. Media Pembelajaran Audio Visual

Media pembelajaran yang paling tepat bagi peserta didik di sekolah dasar kelas tinggi adalah media audio visual. Alasan media audio visual tepat digunakan untuk kelas tinggi yakni Media audio visual adalah media pengajaran dan media

pendidikan yang mengaktifkan mata dan telinga peserta didik dalam waktu proses belajar mengajar berlangsung. Media audio visual mengandung unsur suara dan unsur gambar. Misalnya rekaman video, rekaman film, slide suara, dan lain sebagainya. Kemampuan media ini dianggap lebih baik dan lebih menarik. Media pembelajaran audio visual tepat digunakan untuk kelas tinggi karena dengan menggunakan media audio visual, siswa lebih terfokus dan termotivasi untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Dengan demikian penggunaan media audio visual dalam pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman serta siswa dapat menerima pesan yang disampaikan oleh guru dengan baik.

Langkah-langkah yang harus dilakukan guru/pendidik saat menyiapkan media pembelajaran media audio visual dalam pembelajaran anak kelas tinggi adalah sebagai berikut.

- a. Mempersiapkan laptop, sound, kabel dan video yang akan ditayangkan
- b. Memperhatikan posisi duduk peserta didik dalam keadaan nyaman
- c. Pada saat akan mengajak peserta didik menyimak video, guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan teknis pembelajaran.
- d. Kemudian peserta didik siap menyaksikan tayangan video

Media pembelajaran audio visual memiliki berbagai kelebihan dan kekurangan, yaitu sebagai berikut :

- Kelebihan :
 - a) dapat digunakan untuk klasikal
 - b) dapat digunakan seketika
 - c) digunakan secara berulang
 - d) dapat menyajikan materi secara fisik tidak dapat bicara ke dalam kelas,
 - e) dapat menyajikan objek yang bersifat bahaya
 - f) dapat menyajikan objek secara detail
 - g) tidak memerlukan ruang gelap
 - h) dapat di perlambat dan dipercepat
 - i) menyajikan gambar dan suara
- Kekurangan :
 - a) sukar untuk dapat direvisi

- b) relatif mahal, masih banyak sekolah yang belum memiliki fasilitas untuk menggunakan media tersebut.
- c) memerlukan keahlian khusus,
- d) peralatan harus lengkap.

b. Media Pembelajaran Peta Timbul Indonesia

Media pembelajaran peta timbul Indonesia adalah media pembelajaran visual yang dibuat berbentuk peta Indonesia dengan penanda tancapkan bendera pada setiap provinsinya. Alasan media pembelajaran tersebut tepat digunakan untuk siswa kelas tinggi adalah sebagai berikut.

- a. Melatih siswa menggunakan indra visualnya.
- b. Siswa dapat mengenal nama provinsi di Indonesia
- c. Memahami keragaman budaya Indonesia
- d. Melatih kecermatan siswa
- e. Melatih disiplin siswa

Langkah-langkah yang harus dilakukan guru/pendidik saat menyiapkan media pembelajaran media pembelajaran peta timbul Indonesia dalam pembelajaran anak kelas tinggi adalah sebagai berikut:

- a. Guru mengucapkan salam
- b. Berdoa, membaca pancasila dan mengabsen anak satu persatu
- c. Setelah itu guru mengajak anak bernyanyi lagu dari Sabang sampai Merauke
- d. Guru melakukan apersepsi, misal guru bertanya, "siapa yang tahu apa nama ibukota provinsi Jawa Barat?".
- e. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran
- f. Guru menerangkan mengenai peta Indonesia kepada siswa.
- g. Guru mengajak siswa untuk bersama-sama membuat media pembelajaran

Langkah membuat media pembelajaran peta timbul Indonesia.

- a. Siapkan Meja Belajar Kayu sebagai alas lalu lapiisi dengan kain flannel warna biru
- b. Gambar peta Indonesia berupa pulau-pulau pada sebuah karton lalu gunting
- c. Dari guntingan kertas karton tersebut, buatlah bentuk serupa dengan guntingan pulau dari Styrofoam dan kertas manila warna-warni.

- d. Rekatkan guntingan Styrofoam berbetuk pulau pada alas yang dilapisi flannel
- e. Cat sisi sisi pulau styrofoam dengan warna sesuai warna kertas manila yang digunakan pada setiap pulau.
- f. Buat bendera dari kertas manila berwarna sesuai dengan setiap pulau lalu tulis nama provinsi di atasnya
- g. Cat tusuk gigi dengan warna sesuai warna setiap pulau lalu rekatkan menjadi satu dengan bendera dari kertas manila
- h. Cat dengan warna

Media pembelajaran Peta Timbul Indonesia memiliki berbagai kelebihan dan kekurangan, yaitu sebagai berikut :

- Kelebihan :
 - a. dapat digunakan untuk klasikal,
 - b. bahan yang digunakan mudah di dapatkan,
 - c. dapat menyajikan media dan materi pembelajaran di dalam kelas,
 - d. siswa dapat mengidentifikasikan berbagai warna
- Kekurangan
 - a) bahan media tidak kokoh dan mudah rusak.
 - b) untuk memahami materi pembelajaran memerlukan guru untuk menjelaskan pembelajaran tersebut.

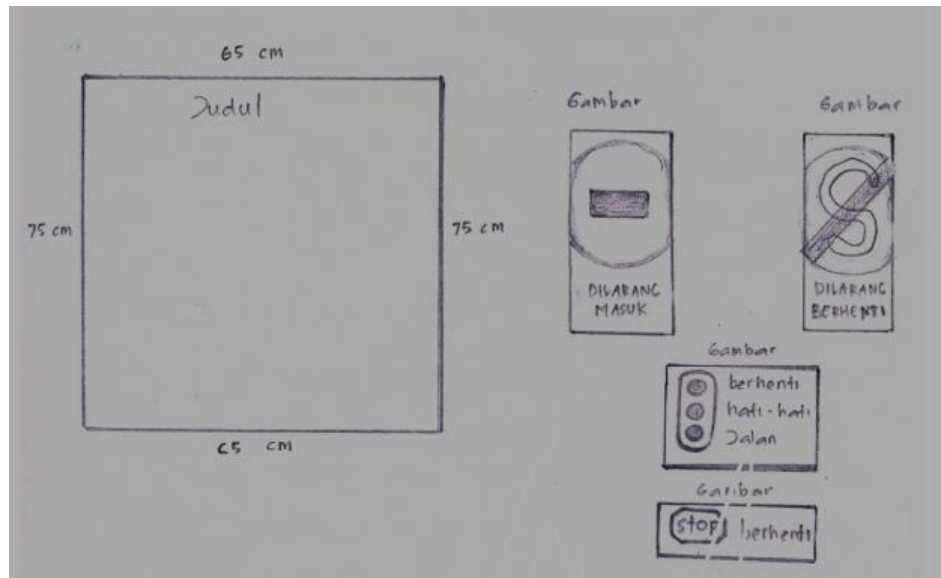
c. Media Pembelajaran Bagan Tertutup Tentang Rambu - Rambu Lalu Lintas

Jenis media pembelajaran ini adalah media cetak, yaitu berupa gambar. Dalam pembelajaran ini, siswa akan diajarkan untuk memahami dan mengerti rambu-rambu lalu lintas. Siswa akan diajarkan berbagai jenis dan bentuk rambu lalu lintas, melalui penjelasan yang diberikan oleh guru dan disertai dengan gambar. Selanjutnya, siswa dapat mengenal dan memahami bentuk-bentuk rambu lalu lintas, dengan tujuan agar siswa mampu mentaati dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Pemilihan media ini tidak terlepas dari kelebihan dan kekurangan yang dimilikinya. Pada kelas tinggi di sekolah dasar pembelajaran yang menggunakan media cetak seperti gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa, sehingga siswa dapat semangat dalam mempelajari materi yang diajarkan. Contohnya, informasi yang terdapat pada rambu lalu lintas dapat membuat mereka ingat akan makna yang terdapat dari

rambu-rambu tersebut sehingga terjadi pembelajaran yang bermakna dan siswa dapat memanfaatkan pengetahuannya dalam kehidupan sehari-hari.

- Kelebihan media pembelajaran cetak:
 - a. Siswa dapat belajar dengan kecepatan pemahan mereka sendiri. Materi pelajaran yang dirancang sedemikian rupa sehingga mampu memenuhi kebutuhan siswa yang cepat maupun lambat dalam membaca dan memahami. Namun pada akhirnya semua siswa diharapkan menguasai materi pelajaran.
 - b. Perpaduan teks dan gambar pada halaman cetak dapat menambah daya tarik dan dapat memudahkan pemahaman informasi yang disajikan dalam dua format verbal dan visual.
 - c. Gambar dapat membangkitkan minat untuk sesuatu yang baru yang akan dipelajari. Dengan menggunakan media gambar, horizon pengalaman anak semakin luas, persepsi semakin tajam, dan konsep konsep dengan sendirinya semakin lengkap, sehingga keinginan dan minat baru untuk belajar selalu timbul.
 - d. Gambar dapat memperbaiki pengertian-pengertian yang salah Media gambardapat menyampaikan pengertian-pengertian atau informasi dengan cara yang lebih konkret atau lebih nyata dari pada yang dapat disampaikan oleh kata-kata yang di ucapkan, di cetak atau di tulis. Karena itulah gambar membuat sesuatu pengertian atau informasi menjadi lebih berarti. Kesanggupan berfikir abstrak hanya diperoleh dengan latihan dan dibangun diatas pengalaman-pengalaman terdahulu dengan realita yang nyata.
 - e. Gambar dapat mengatasi kekurangan daya mampu panca indera manusia Misalnya: benda-benda kecil yang tidak dapat di lihat dengan mata dapat di perbesar sehingga dapat di lihat dengan jelas.
 - f. Meskipun isi informasi media cetak harus diperbaharui dan direvisi sesuai dengan perkembangan dan penemuan-penemuan baru di bidang ilmu pengetahuan, materi tersebut dapat direproduksi secara ekonomis dan mudah didistribusikan.
- Kekurangan media pembelajaran cetak:
 - a. Sulit menampilkan gerakan pada halaman media cetak.

- b. Biaya cetak akan mahal jika ingin menampilkan ilustrasi atau foto berwarna.
- c. Proses pencetakan media seringkali memakan waktu beberapa hari atau bahkan berbulan-bulan tergantung pada peralatan pencetakan dan kerumitan informasi pada halaman yang dicetak.
- d. Jika tidak dirawat dengan baik, media cetak akan cepat rusak atau hilang.
- Bahan yang diperlukan:
 - a. Triplek
 - b. Kertas Asturo
 - c. Gambar Rambu-rambu
 - d. Mika
 - e. Tali koor
- Alat yang dibutuhkan :
 - a. Lem kertas
 - b. Spidol warna
 - c. Gunting
 - d. Lakban
- Langkah- langkah Pembuatan
 - a. Siapkan alat dan bahan , potong triplek sesuai ukuran
 - b. Lapsi triplek dengan kertas asturo
 - c. Setelah triplek jadi, potong kertas asturo menjadi 4 bagian dan kertas manila 4 bagian.
 - d. Potong dan tempelkan gambar rambu lalu lintas di kertas asturo yang sudah dipotong tadi dan kertas manila diatas gambar sebagai penutup, yang terakhir di lapsi dengan mika
 - e. Setelah gambar jadi siap untuk di tempelkan pada triplek yang telah dihias, selanjutnya pada masingmasing gambar diberi kertas penutup
 - f. Pada bagian bingkai lapsi dengan lakban berwarna, hias semenarik mungkin.
- Gambaran media pembelajaran bagan tertutup tentang rambu lalu lintas



- Pemanfaatan

- 1) Perlakuan Media

Media digunakan secara manual di dalam kelas. Guru menggunakan media gambar untuk mempermudah mengenalkan kepada siswa. Untuk menarik perhatian siswa gambar dibuat semenarik mungkin untuk mempermudah siswa menerima materi pelajaran yang diajarkan.

- 2) Langkah Penggunaan

- a. Sebelum media digunakan:

- 1) Masuk ruang kelas dan memberi salam
- 2) Berdoa sebelum memulai pelajaran dan presensi

- 3) Guru bercerita kepada siswa untuk mengenalkan materi yang akan dibahas
 - 4) Apresepsi (perencanaan sebelum pembelajaran)
Menerangkan materi kepada siswa tentang pokok bahasan yang akan diterangkan, selanjutnya diselingi dengan bernyanyi dan bercerita.
- b. Selama media digunakan
- 2) Siswa mendengarkan guru
 - 3) Siswa memperagakan guru
 - 4) Siswa bertanya pada guru
- c. Setelah media digunakan
- 1) Refleksi (menanyakan kejelasan materi yang diterangkan)
 - 2) Evaluasi (memberikan soal kepada siswa selanjutnya dikoreksi bersama)
 - 3) Memberi tindak lanjut
 - 4) Memberikan pesan moral kepada siswa
 - 5) Memberikan materi pelajaran yang berikutnya
 - 6) Memberi tugas rumah kepada siswa
 - 7) Berdoa menurut kepercayaan masing-masing
 - 8) Penutup dan salam

C. MEDIA PEMBELAJARAN DI MASA PANDEMI COVID-19

Patria dan Yulianto (2011) mengemukakan ada beberapa metode belajar yang dilakukan saat pembelajaran dari rumah, yaitu diantaranya pembelajaran daring. Pembelajaran daring merupakan metode pembelajaran yang menggunakan teknologi dan jaringan internet mulai dari penggunaan Whatsapp, Google Classroom, Zoom atau aplikasi lainnya. Pembelajaran daring dilakukan dengan memanfaatkan teknologi internet dengan sistem belajar jarak jauh, sehingga kegiatan belajar dan mengajar (KBM) tidak dilakukan secara tatap muka. Pembelajaran online dapat dilakukan dengan menggunakan beberapa media, baik media cetak (modul) maupun non cetak (audio atau video), komputer atau internet, siaran radio dan televisi

Pembelajaran yang sepenuhnya online membutuhkan beberapa persyaratan untuk siswa, yaitu : (1) ICT literacy: siswa harus memiliki kemampuan awal berupa penguasaan ICT yang dasar sebagai alat untuk belajar, artinya jika siswa kelas rendah dimana kemampuan membaca dan menuisnya belum baik, maka tidak cocok menggunakan online, namun bagi mereka lebih cocok menggunakan kelas tradisional yang langsung dibimbing oleh guru secara langsung. (2) Indedency: online learning membutuhkan kondisi siswa yang sudah terbiasa untuk belajar mandiri, yaitu memanfaatkan fasilitas belajar online untuk mempelajari materi, mengerjakan quiz dan berlatih menguasai kompetensi tanpa harus di bimbing langsung oleh guru. Dalam hal ini siswa harus memiliki motivasi internal yang tinggi untuk terus belajar mencapai target dan kondisi seperti ini hanya ada pada siswa kelas tinggi dan pendidikan tinggi. (3) Creativity and Critical Thinking : fasilitas pembelajaran online sangat beragam, siswa dapat mempelajari berbagai tools yang tersedia seperti browsing, chatting, groups discussion, video conferencing, quiz online, drill online dan lainnya, hal ini menuntut adanya kreativitas siswa untuk memanfaatkan semua dengan optimal. Dalam hal ini diperlukan kreatifitas siswa memvariasikan dan menggali pengalaman belajar dengan modus yang bervariasi. Online learning memfasilitasi content yang lebih banyak dari materi yang tersedia di pembelajaran tradisional, sehingga siswa dituntut untuk memiliki kemampuan kritis untuk memilih, menentukan dan menyerap pengetahuan mana yang lebih dibutuhkannya.

Berbagai contoh media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran di masa pandemic covid-19 yaitu Media Pembelajaran Online. Media pembelajaran online merupakan media yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna (user) sehingga pengguna dapat mengendalikan dan mengakses apa yang menjadi kebutuhan pengguna, seperti mengunduh ataupun mengupload materi. Dalam penggunaan media pembelajaran online, pembelajaran bersifat mandiri dan memiliki interaktifitas tinggi sehingga dapat meningkatkan ingatan, memberikan pengalaman belajar melalui teks, video dan animasi yang dibuat sehingga informasi yang akan disampaikan dapat lebih mudah dipahami dan dipelajari oleh siswa. Selain itu, siswa pun dapat mengumpulkan hasil belajar secara online dengan mudah dan cepat melalui email, mengirim komentar di forum diskusi, chat, dan melakukan video conference.

Berbagai media pembelajaran online yang dapat digunakan dalam pembelajaran yaitu:

a. Google Classroom

Google classroom atau ruang kelas google adalah suatu tempat pembelajaran online yang dapat memudahkan guru dalam memberikan informasi, membagikan materi pembelajaran serta melakukan penilaian. Dengan google classroom pembelajaran dapat tersampaikan secara maksimal kepada seluruh siswa secara online. Menurut Hakim, 2016 mengungkapkan bahwa google classroom adalah layanan berbasis internet yang disediakan oleh google sebagai system elearning. Service ini didesain untuk membantu pengajar membuat dan membagikan tugas kepada siswa secara online atau paperless. Ini berarti, butuh akses internet untuk dapat masuk ke dalam google classroom. Selain itu, google classroom juga mempunyai kemampuan untuk membuat salinan otomatis dari tugas yang sudah dibuat oleh siswa. Guru dapat mengecek tugas siswa dan memberikan penilaian secara langsung. Manfaat google classroom dalam pembelajaran adalah membuat kelas online dengan mudah, hemat waktu, mengorganisasi semua tugas dengan mudah, mengadakan komunikasi dan diskusi dengan cepat serta data akan aman. Google classroom didesain bagi siswa, guru, wali murid dan administrator. Wali siswa dapat memanfaatkan ringkasan email yang memuat tugas siswa dengan melihat informasi tugas yang telah dan belum dikerjakan oleh siswa. Wali hanya data menerima ringkasan email melalui akun pribadinya. Untuk administrator dapat membuat, melihat atau menghapus kelas di domainnya, menambahkan atau menghapus siswa dan guru dari kelas serta melihat semua tugas kelas di domainnya (Harjanto dan Sumarni, 2019).

Langkah-langkah Login untuk pertama kali

1. Buka classroom.google.com, lalu klik Buka Classroom.
2. Masukkan alamat email akun Classroom Anda, lalu klik Berikutnya.
3. Masukkan sandi, lalu klik Berikutnya.
4. Jika ada pesan selamat datang, tinjau pesan tersebut, lalu klik Terima.

b. Whats app

Whats app merupakan salah satu media komunikasi yang sangat populer saat ini. Whats app dapat dijadikan alternative dalam pembelajaran. Aplikasi ini dapat melakukan percakapan secara online dengan jumlah partisipan yang tidak terlalu banyak, memasukkan teks, suara dan video. Whats app juga adalah aplikasi yang sederhana, aman dan mudah karena sebagian besar orang menggunakan aplikasi ini.

Cara Menggunakan Whatsapp Untuk Chat

- a. Ketuk icon atau gambar yang berbentuk seperti papan pesan / text bubble.
- b. Pilih contact yang ingin Anda kirimkan pesan.
- c. Akan terbuka layar chat dengan contact tersebut.
- d. Ketik pesan Anda dan kirim.

c. Zoom

Zoom adalah sebuah aplikasi pertemuan gratis dengan video dan berbagi layar hingga 100 orang atau lebih. Aplikasi ini dapat digunakan dalam berbagai perangkat seluler, laptop atau alat komunikasi lain yang mendukung. Zoom dapat mengadakan pertemuan, dialog dan diskusi langsung dengan orang lain dan berbagi materi yang akan di jelaskan dengan sharing screen. Selain itu juga, guru dapat membuka ruang chat atau diskusi dengan siswa sehingga pembelajaran menjadi lebih aktif.

Ikuti langkah-langkah berikut:

1. Buka aplikasi atau website Zoom. Kamu dapat langsung bergabung ke dalam sebuah meeting Zoom, bahkan jika kamu belum memiliki akun.
2. Pilih menu 'Join a Meeting' atau tap 'Join'
3. Masukkan Link atau Meeting ID.
4. 4. Isi Nama Peserta.
5. Klik Join.

d. Google suite

Google suite merupakan layanan dari google yang memberikan fasilitas digitalisasi untuk sekolah di Indonesia. Layanan ini menggunakan email sekolah sebagai alamat domain. Langkah-langkah menggunakan google suit yaitu sebagai berikut:

Tahap 1: Pendaftaran di google G Suite for Education

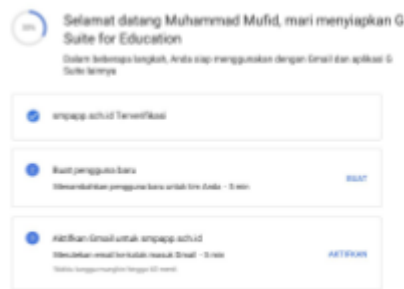
- 1) Buka link: <https://gsuite.google.com/signup/edu/welcome>. Setelah itu klik berikutnya
- 2) Pada halaman beritahu kami tentang institusi anda. Silahkan masukkan informasi mengenai sekolah dan pendidikan anda
- 3) Selanjutnya silahkan masukkan url situs website sekolah dan jumlah siswa dan staff yang terdaftar. Lalu klik berikutnya.

- 4) Pada halaman lokasi sekolah dan nomor telepon, isi lokasi dan no telepon, lalu klik berikutnya.
- 5) Masukkan alamat sekolah dengan lengkap lalu klik berikutnya
- 6) Masukkan kontak admin, lalu klik next
- 7) Halaman selanjutnya, ditanya tentang apakah sudah mempunyai domain. Apabila belum ada bias membuat melalui program ekabima (<https://idcloudhost.com/ekabima>). Jika sudah klik “ya saya memiliki domain yang dapat digunakan”
- 8) Selanjutnya masukkan kembali domain yang sudah terdaftar untuk akun g suite sekolah anda
- 9) Halaman selanjutnya klik berikutnya
- 10) Halaman selanjutnya, buat akun email dengan domain sekolah lalu login dengan akun admin google g suite. Isi dengan baik dan benar email dan passwordnya.
- 11) Pada halaman berbagi ide hebat dengan google, klik ok
- 12) Halaman selanjutnya persetujuan sekolah g suite untuk pendidikan silahkan membaca lengkap syarat dan ketentuan. Lalu klik setuju dan lanjutkan. Lalu recaptcha akun dan klik setuju dan lanjutkan.
- 13) Halaman selanjutnya anda akan mendapatkan notifikasi terkait “masa uji coba 14 hari g suite for education anda telah mulai “klik lanjutkan ke penyiapan”.
- 14) Selanjutnya anda diminta login dengan akun ke google g suite for education. Selanjutnya masuk ke tahap 2.

Tahap 2 : Verifikasi domain dengan akun google g suite for education

- 1) Login ke <https://admin.google.com/> dengan menggunakan akun google g suite for education yang sudah anda daftarkan
- 2) Setelah masuk, notifikasi domain akun anda dengan klik verifikasi
- 3) Selanjutnya anda akan mendapatkan cara untuk melakukan verifikasi diantaranya verifikasi data TXT, membuat data dengan CNAME, menambahkan Tag Meta pada Website, dan upload file ke website.
- 4) Klik selanjutnya sampai muncul perintah terkait kode yang dimasukkan ke website

- 5) Gunakan wordpress sehingga anda bisa menuju ke halaman appreareance, klik themen editor, kemudian pilih header php dan pastekan kode anda tadi di antara kode <head> ...</head>
- 6) Jika sudah kembali ke akun google lalu klik verifikasi domain dan tunggu notifikasi berhasil.
- 7) Tahap ini anda sudah berhasil



Tahap 3 : Mengaktifkan layanan gmail akun g suite for education

- 1) Pada dashboard sebelumnya aktifkan gmail untuk sekolah anda, klik tombol aktifkan
- 2) Silahkan centang petunjuk yang diberikan dan klik lanjutkan
- 3) Selanjutnya buka control panel website anda. Jika anda menggunakan control panel maka pilih zone editor
- 4) Pada halaman zone editor, klik manage dan pilih mx
- 5) Tambahkan record terbaru dengan type mx dengan data berikut:

ALAMAT SERVER MX Prioritas
 ALT1.ASPMX.L.GOOGLE.COM 1
 ALT1.ASPMX.L.GOOGLE.COM 5
 ALT2.ASPMX.L.GOOGLE.COM 5
 ALT3.ASPMX.L.GOOGLE.COM 10
 ALT4.ASPMX.L.GOOGLE.COM 10

Name	TTL	Class	Type	Record	Action
smtpapp.schul.ac	14400	IN	MX	Priority: 5 Destination: alt1.aspmx.l.google.com	Edit Delete
smtpapp.schul.ac	14400	IN	MX	Priority: 5 Destination: alt2.aspmx.l.google.com	Edit Delete
smtpapp.schul.ac	14400	IN	MX	Priority: 10 Destination: alt3.aspmx.l.google.com	Edit Delete
smtpapp.schul.ac	14400	IN	MX	Priority: 10 Destination: alt4.aspmx.l.google.com	Edit Delete
smtpapp.schul.ac	14400	IN	MX	Priority: 1 Destination: aspmx.l.google.com	Edit Delete

- 6) Kemudian kembali ke akun dashboard admin google anda klik aktifkan gmail

- 7) Layanan g suite for education anda sudah aktif. Anda sudah bisa login menggunakan g suite for education dengan domain sekolah dengan mengakses gmail.

Kelebihan dan kekurangan media pembelajaran disaat pandemi covid-19

kelebihan-kelebihan pada WhatsApp sebagai media pembelajaran :

- a. Tidak harus login terlebih dahulu untuk mengakses WhatsApp jika nomor ponsel sudah terdaftar.
- b. Langsung terhubung dengan kontak pengguna WhatsApp lainnya. Pengguna dapat bertukar kontak dengan pengguna lainnya.
- c. Dapat membagikan lokasi terkini.
- d. Dapat mengirim pesan ke banyak orang (broadcast).
- e. Aplikasi ini tidak menguras kuota terlalu banyak.

Kelemahan yang ada pada aplikasi WhatsApp:

- a. Pengguna harus terhubung dengan layanan internet untuk menggunakan aplikasi ini, jika tidak terhubung akan menghambat proses pembelajaran secara daring
- b. Komunikasi hanya dengan chat saja, kapasitas orang terbatas jika ingin bertatap muka secara virtual (video call).

Kelebihan Zoom

- a. Kualitas Video HD dan Kustomisasi, Zoom mampu menghasilkan kualitas video dengan ketajaman tinggi (HD).
- b. terdapat fitur yang mampu menaikkan kualitas video pengguna.
- c. mengganti latar belakang video Anda dengan latar belakang virtual

Kekurangan

- a. Biaya Langganan Premium Cenderung Mahal
- b. Untuk dapat menikmati fitur Zoom secara menyeluruh. Pengguna harus mengeluarkan biaya berlangganan yang cenderung mahal.

Kelebihan google meet

- a. Gratis
Google Meet dapat digunakan secara gratis dengan semua fiturnya. aplikasi ini cocok bagi Anda yang ingin meeting online yang tidak memerlukan fitur-fitur profesional.
- b. Tingkat Keamanan yang Tinggi

Google Meet memiliki tingkat keamanan yang tinggi. Google Meet menawarkan autentikasi dua faktor dan memiliki fitur enkripsi baik saat meeting maupun setelah meeting.

Kekurangan Aplikasi Google Meet

- a. Fitur Relatif Terbatas Jika Dibandingkan dengan Lainnya
- b. Dapat Membebani Sumber Daya Hardware dan Sistem

GOOGLE CLASSROOM

Kelebihan :

- a. Mobile friendly
- b. Mengelola tugas dengan baik
- c. File masuk ke google drive
- d. Memudahkan dalam meninjau tugas yang belum dikirim
- e. Mudah melihat pengumuman yang diberikan pengajar

Kekurangan :

- a. Tampilan terlalu sederhana dan kurang menarik
- b. File menjadi eror apabila google drive penuh
- d. Waktu dalam mengirim tugas dapat diatur dengan bebas