KKN-DR XXXIV

PROBLEMATIKA PEMBELAJARAN DARING DI MASA PANDEMI

KKN-DR kelompok 17
IAIN Palangka Raya

Problematika Pembelajaran Daring di Masa Pandemi

Penulis :

Abdul Azis, M.Pd

Enriko Tedja Sukmana, S. Th.I, M.S.I

Mirda Maghfirotuna'imah

Fandi Anggara

Ro'if Fahrudin

Renaldi Pramudya

Muslipah

Wahinul Asmi

Irma Yani

Cania Ainusifa Fadholina

ISBN :

978-623-6152-42-3

Editor :

Egy Kurniawan

Cetakan Pertama, 2021

Penerbit :

IAIN Palangka Raya Press

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Alhamdulillah segala puji bagi Allah SWT. atas limpahan nikmat dan rahmat-Nya.

Shalawat dan salam tercurah dan terlimpah kepada Nabi Muhammad SAW. yang menjadi suri tauladan bagi kita semua dan seluruh alam semesta. Yang menyampaikan risalah Allah kepada umat manusia dan semoga kita termasuk hamba Allah yang mendapat petunjuk. Amin.

Pada kesempatan ini kami mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam penulisan buku ini, baik Dosen Pembimbing Lapangan (DPL) yaitu bapak Enriko Tedja Sukmana, S.Th.I, M.S.I, dan bapak Abdul Azis, M.Pd yang telah membimbing kami dengan baik dalam penulisan buku ini. Kami juga berterima kasih kepada rekan-rekan yang telah bersedia membantu, mendukung dan mengapresiasi dalam penulisan ini dengan baik. Tak lupa juga kami mengucapkan terima kasih kepada pihak penerbit yang telah bersedia menerbitkan karya kecil ini.

Semoga buku ini benar-benar dapat menjadi referensi para pembaca guna membantu tenaga pengajar dalam menentukan dan menerapkan media pembelajaran daring (dalam jaringan) yang tepat dan efisien.

Palangka Raya,
September 2021

Penyusun

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL i

TIM PENYUSUN..... ii

KATA PENGANTAR..... iii

DAFTAR ISI..... v

BAB I GAMBARAN UMUM LOKASI KKN..... 1

A. Palangka Raya..... 1

B. Kabupaten Murung Raya 2

BAB II KONDISI PROSES PEMBELAJARAN..... 4

A. SDN 5 Menteng..... 4

B. SMK Karsa Mulya..... 8

C. SMP Muhammadiyah 11

D. SDN Muara Tuhup 2 18

BAB III JENIS-JENIS MEDIA PEMBELAJARAN..... 32

A. Zoom Cloud Meeting..... 33

B. Google Meet..... 94

C. Google Classroom..... 101

D. Youtube 116

E. Whatsapp..... 123

BAB IV PENUTUP 129

A. Kesimpulan 129

B. Saran 130

DAFTAR PUSTAKA..... 131

BAB I

GAMBARAN UMUM LOKASI KKN

Pada KKN saat ini pada masa Pandemi ada tiga gambaran yang dilakukan mahasiswa dalam menempuhnya, yaitu KKN Dari Rumah (KKN-DR) yang dimaksud dengan melakukan Kegiatan KKN di daerah rumah masing-masing mahasiswa dengan membantu daerah sekitar. Dengan melakukan sosialisasi penanganan penyebaran virus covid-19. Pada beberapa wilayah tempat para Mahasiswa/mahasiswi yang melakukan KKN Dari Rumah, meliputi Kota Palngka Raya, Desa Hantipan dan Daerah Seruyan.

A. Palangka Raya

Kota Palangka Raya secara resmi ditetapkan sebagai Ibu Kota Provinsi Kalimantan Tengah pada tanggal 17 Juli 1957. Secara geografis Kota Palangka Raya terletak pada 113”30-114”04’ LT dan 1”30’-2”30’ LS. Luas Wilayah Kota Palangka Raya adalah 284.250 Ha yang terdiri dari hutan, rawa, sungai, danau, genangan air, pantai dan tanah lainnya, dengan batas-batas wilayah yaitu :

a. Sebelah Utara : berbatasan dengan Kabupaten Gunung Mas
b. Sebelah Timur : berbatasan dengan Kabupaten Gunung Mas
c. Sebelah Selatan : berbatasan dengan Kabupaten Pulang Pisau

d. Sebelah Barat : berbatasan dengan Kabupaten Katingan

Palangka Raya menjadi salah satu lokasi KKN kelompok 17. Dimana selama KKN berlangsung di Palangka Raya lokasi bertempat di kecamatan Jekan raya. Kegiatan berlangsung tersebar dibeberapa lokasi untuk menyelesaikan program kerja yang telah tersusun.

Pemilihan kota Palangka Raya sebagai salah sau lokasi KKN adalah sebagai bentuk mentaati kebijakan pemerintah berkaitan dengan PPKM yang sempat berlangsung beberapa Minggu sehingga beberapa mahasiswa tidak dapat berpergian keluar daerah ataupun pulang kampung.

B. **Kabupaten Murung Raya**

Kabupaten Murung Raya adalah salah satu kabupaten di provinsi Kalimantan Tengah, Indonesia. Ibu kota kabupaten ini terletak di Puruk Cahu. Kabupaten ini merupakan pemekaran dari Kabupaten Barito Utara pada tahun 2002 dengan luas wilayah 23.700 km² dan berpenduduk sebanyak 111.500 jiwa. Lebih lanjut, wilayah Kabupaten Kotawaringin Timur, secara administratif berada dalam konstelasi wilayah Propinsi Kalimantan Tengah, dengan batas administrasi:

a. Sebelah Utara : Propinsi Kalimantan Timur.

b. Sebelah Selatan : Kabupaten Kapuas, kabupaten Barito Utara, dan kabupaten Gunung Mas.

c. Sebelah Barat : Provinsi Kalimantan Barat

d. Sebelah Timur : Kabupaten Barito Utara, provinsi Kalimantan Timur.

Murung raya menjadi salah satu lokasi KKN-DR kelompok 17, lebih tepatnya di desa Muara Tuhup. Hal ini terjadi karena beberapa alasan yang mengharuskan salah satu mahasiswa untuk pulang kampung ditengah kebijakan PPKM, tentunya dengan syarat-syarat khusus yang harus ditaati.

Walaupun berpisah dengan yang lainnya tetapi proker yang dilaksanakan tetap sama hanya saja berbeda lokasi. Hal ini membuat KKN-DR kelompok 17 lebih berwarna. Karena permasalahan, cerita dan juga pendekatan yang dilakukan berbeda-beda.

BAB II

KONDISI PROSES PEMBELAJARAN

Pada tahun akademik 2021/2022, FTIK IAIN Palangka Raya melaksanakan PM2/Magang 3 dan KKN secara terintegrasi dalam sebuah model PM2-KKN. Model ini merupakan sebuah inovasi program pelaksanaan Praktik Mengajar (*real teaching)* dan magang (Prodi PGMI) yang pelaksanaannya dilaksanakan secara bersamaan dengan KKN.

Pelaksanaan PM2-KKN oleh kelompok 17 yang berasal dari FTIK, terbagi ke beberapa sekolah dan daerah yaitu sebagai berikut:

A. Palangka Raya

1. SDN 5 Menteng

SDN 5 menteng merupakan salah satu sekolah yang ada di kota Palangka Raya, Kalimantan Tengah. Dengan alamat Jl. Tamanggung Tilung No.60, Rt 2, Rw. 11, kode pos (731120), Kelurahan Menteng, Kecamatan Jekan Raya, Kota Palangka Raya, Provinsi Kalimantan Tengah. dengan surat keputusan pendirian SDN 5 Menteng yaitu pada tanggal 01 Januari 1981 dan tanggal surat keputusan izin operasional pada tanggal 01 Januari 1910. Pada saat ini SDN 5 Menteng memiliki akreditasi A dengan No. Surat

keputusan akreditasi 753/BAN-SM/SK/2019 dan tanggal surat keputusan akreditasi yaitu pada tanggal 09 September 2019.

a. Proses Pembelajaran

Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar (KBM) di SDN 5 menteng selama 2 tahun terakhir atau 4 semester menggunakan system pembelajaran daring. Menurut aturan serta kebijakan yang berlaku di Indonesia khususnya kota Palangka Raya sehingga memindahkan kegiatan belajar mengajar yang awalnya di sekolah menjadi di rumah.

Adanmya kebijakan baru tentu saja muncul strategi, metode serta masalah-masalah baru. Guru, peserta didik dan juga wali murid dituntut untuk siap dengan kebijakan yang baru ini. Sekolah akhirnya harus bisa mencari solusi agar seluruh peserta didik dapat menerima materi pembelajaran dengan cara menggunakan *whatsapp group* dan *google classroom.*

Untuk menjalin komunikasi dengan peserta didik maupun wali murid, guru menggunakan whatssapp group yang sampai sejauh ini masih efektif digunakan dengan aktif, kemudian untuk penyampaian materi dan juga pemberian tugas dilakukan di google classroom hal ini dikarenakan untuk mempermudah perekapan dan juga penilaian serta evaluasi pembelajaran.

Tentunya dalam penerapan tersebut tidak selalu berjalan dengan mulus, karena untuk dapat mengakses whatsapp group dan juga google class room dibutuhkan smartphone. Hal tersebut menjali kendala ketika tidak semua peserta didik memiliki smartphone, ditambah lagi orang tua bekerja hal tersebut menjadi kendala yang sering dihadapi sehingga siswa tidak dapat mengikuti kegiatan belajar mengajar dan juga mengumpulkan tugas.

Melihat dari permasalahan tersebut, sekolah mencari solusi lain agar kegiatan belajar mengajar dapat tetap berjalan dan semua siswa dapat mengikuti. Maka guru tetap melakukan komunikasi secara aktif di whatsapp group dan mengirimkan penjelasan berupa materi ke google classroom yang dapat diliht kapan saja dan tidak ada batasan waktu kemudian memberikan tugas yang dapat dikerjakan dari pukul 07.00 WIB sampai dengan 19.00 WIB dengan menyesuaikan waktu kerja dari masing-masing wali murid peserta didik, sehingga seluruh siswa dapat mengikuti kegiatan belajar mengajar dan tetap mendapatkan nilai dari tugas yang telah dikerjakan kemudian dikirimkan.

Beberapa mata pelajaran tertentu seperti SBdP mengahruskan siswa untuk membuat suatu prakarya dan mengumpulkan langsung ke sekolah. Agar penilaian yang dilakukan dapat memenuhi dari penilaian yang ada.

b. Kendala yang dihadapi

Permasalahan yang dihadapi sekolah saat ini yaitu akibat adanya pandemi ini mengakibatkan pembelajaran harus dilakukan secara online di rumah atau pembelajan tidak bisa dilaksanakan secara tatap muka, sehingga proses belajar mengajar di sekolah dasar sedikit mengalami kendala.

Proses belajar mengajar pada SD Negeri 5 Menteng khususnya pada kelas IV menggunakan media seperti Google Classroom, Zoom Meet dan Google Meet. Hal ini berarti mengharuskan siswa untuk memiliki Handphone yang mendukung agar bisa mengikuti pembelajaran dengan mudah. Hanya saja pada usia anak sekolah dasar masih belum semua bisa untuk menggunakannya, baik karena faktor usianya, tidak di izinkan orang tuanya maupun karena faktor ekonomi keluarga yang tidak mampu untuk membeli. Sehingga peserta didik terpaksa untuk menggunakan handphone yang dimiliki oleh orang tua mereka.

Namun seperti yang diketahui, orang tua terkadang juga sibuk dengan pekerjaannya yang kadang bekerja dari pagi sampai siang atau dari pagi sampai dengan petang. Hal inilah yang akan menghambat waktu pada kegiatan belajar mengajar. Peserta didik harus menunggu orang tuanya untuk melihat pembelajaran dan untuk mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru. Guru

juga mengalami kesulitan jika ingin mengumpulkan semua peserta didik pada satu waktu karena kendala ini, belum lagi kendala-kendala lain dengan jaringan. Sehingga ini merupakan salah satu permasalahan yang dihadapi oleh sekolah.

2. **SMK Karsa Mulya**

a. Proses Pembelajaran di SMK Karsa Mulya, Palangka Raya

Praktek Mengajar atau bisa di singkat dengan PM II ini merupakan kegiatan mahasiswa untuk memenuhi syarat kelulusan, di mana dari kegiatan Praktek Mengajar (PM) II ini mahasiswa dapat menerapkan ilmu yang telah di pelajari selama duduk di bangku perkuliahan. Praktek Mengajar (PM) II termasuk salah satu persyaratan kuliah yang memiliki 2 sks dan juga syarat untuk membuat laporan akhir yang berpedoman pada hasil kegiatan PM II tersebut.

Tujuan dari kegaiatan Praktek Mengajar (PM) II ini dapat menambah wawasan mahasiswa, kegiatan pembelajaran didalam ruangan tentu tidaka kan maksimal apabila mahasiswa tidak menggembangkannya dengan Praktek Mengajar. Kegiatan Praktek Mengajar ini juga tidak hanya memberikan dampak positif bagi para mahasiswa, selain mendapatkan pengalaman mahasiswa juga dapat merasakan bagaimana menjadi pengajar yang

baik, selain itu dampak positif juga di dirasakan oleh pihak sekolah yang memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk melakukan kegiatan Praktek Mengajar di lembaga tersebut, karena dengan adanya kegiatan Praktek Mengajar ini mahasiswa akan terlatih dalam menghadapi sekaligus mengatasi masalah yang mungkin muncul ketika berhadapan langsung di dunia kerja.

Manfaat Praktek Mengajar bagi penulis adalah, dapat memberikan pengalaman secara langsung kepada penulis bagaimana berkomunikasi, bersosiolisasi yang baik kepada guru sekolah, peserta didik, orang tua/wal murid, dan lingkungan sekitar sekolah.

1) Keadaan Sekolah

Kegiatan akademik di sekolah SMK Karsa Mulya selama masa pandemi COVID-19 ini, proses pembelajarannya di laksanakan secara daring, mengingat keadaan dan situasi masih belum membaik.

Kegiatan yang dijadikan kebiasaan di SMK Karsa Mulya ini yaitu apel pada setiap pagi dari pukul 06.00-07.00 sebelum dilaksanakannya proses pembelajaran dengan tujuan agar dapat menumbuhkan rasa jiwa dan berbangsa. Selain dari kebiasaan apel tersebut siswa juga dibiasakan membaca surah atau hadist yang disesuaikan dengan tema dan dilaksanakan sebelum proses pembelajaran berlangsung.

Kegiatan PM II merupakan kegiatan mahasiswa untuk memenuhi syarat kelulusan, di mana mahasiswa tersebut dapat menerapkan ilmu yang telah di pelajari selama duduk dibangku perkuliahan. Praktek Mengajar (PM) II termasuk salah satu persyaratan kuliah yang memiliki 2 sks dan juga syarat untuk membuat laporan akhir yang berpedoman pada hasil kegiatan Praktek Mengajar II.

Kegiatan Praktek Mengajar (PM) II dilaksanakan di SMK Karsa Mulya. SMK Karsa Mulya merupakan Sekolah Menengah Ke atas dengan menggunakan sistem pembelajaran online menggunakan aplikasi zoom, yang dimana aplikasi zoom tersebut sudah terdapat fitur untuk membuat ruangan-ruangan sesuai jadwal mata pelajaran yang ada di sekolah tersebut. Selain itu, SMK Karsa Mulya juga merupakan sekolah salah satu sekolah favorit di Palangka Raya.

b. Proses pembelajaran

Untuk sistem pembelajaran di SMK Karsa Mulya menggunakan sistem daring melalui aplikasi Zoom, yang uniknya lagi disekolah tersebut hanya menggunakan 1 zoom akan tetapi dizoom tersebut sudam menggunkan zoom berbayar yang memiiliki fitur untuk membuat kelas-kelas sesuai dengan kebutuhan sekolah tersebut sehingga mempermudah dalam proses pembelajaran.

Untuk proses pembelajaran sama seperti PM sebelumnya, mulai dari memilih metode dan media pempelajaran yang sesuai dengan sekolah tersebut. Untuk metode dan media yang saya gunakan saat proses mengajar yakni saya menggunakan metode ceramah dan tanyajawab, sedangkan untuk media saya menggunkan HP, laptop, video youtub dan zoom.

c. Kendala yang Dihadapi

Ada beberapa kendala pada saat mengajar karna menggunakan sistem daring antara lain yaitu kendala jaringan yang kadang hilang membuat proses pembelajaran kurnga epektif. Kemudian mengajar terasa lebih sulit karena kurangnya interaksi yang dapat dilakukan seperti halnya sekolah ofline, kenapa demikian karena siswa mungkin ada sebagian yang aktif dan ada sebagian yang kurang aktif disaat proses pembelajaran.

3. **SMP Muhammadiyah**

a. Proses Pembelajaran di SMP Muhammadiyah, Palangka Raya

Nama saya Ro'if Fahrudin, saya Mahasiswa Pendidikan Bahasa Arab di IAIN Palangka Raya. PM-2 adalah kegiatan wajib yang di jalankan oleh mahasiswa IAIN Palangkaraya di khususkan untuk Fakultas Tarbiyah

dan Ilmu Keguruan, yang sebelunya melakukan kegiatan PM-1 di kampus IAIN Palangkaraya yang berhadapan langsung dengan mahasiswa lainnya dan guru pembimbing sebagai penilai yang menentukan apakah bisa lanjut ke PM-2 atau tidak, PM-2 diadakan guna melatih mahasiswa IAIN palangkaraya untuk bekal kedepannya pada saat mereka menjadi guru dan mencari pengalaman bagaimana menjadi guru.

Tentu Pandemi menjadi tantangan tersendiri bagaimana teknologi digunakan dengan semaksimal mungkin bagaiaman sinyal yang dapat mengganggu pembelajaran, dan alat elektronik masih menjadi suatu kemewahan Kondisi pandemi juga memaksa para pemangku kebijakan di bidang pendidikan untuk dapat menyesuaikan diri dalam melaksanakan proses pembelajaran.

Pada saat tanggal 19 agustus penerimaan mahasiswa PM-2 langsung di sambut oleh kepala sekolah di sana yaitu ibu Magfirotullah M.Pd dan ternyata guru-guru di sana menerima dengan senang hati mahasiswa IAIN palangkaraya untuk melakukan kegiatan PM-2 , setelah kegiatan penerimaan dilaksanakan pada tanggal 20 agustus kami di bagikan guru pamong yaitu bapak Mukhtaruddin S.Pd, guru yang akan membimbing dan mengajari kita bagaimana mengajar di SMP muhammadiyah palangkaraya , dan di sini saya sadar bahwa mengajar tidak semudah yang saya fikirkan seperti hanya masuk mata pelajaran dan memberi

tugas saja , tetapi ada aspek lain yang harus di perhitungkan dan di kembangkan seperti strategi pembelajaran, media pembelajaran, bagaimana menarik minat murid dan masih banyak lagi yang harus kami pelajari dan mengambil pengalaman pada saat PM-2 ini.

Mungkin itu pengalaman yang saya dapat pada saat mengajar di SMP muhammadiyah Palangkaraa Pengalaman mengajar ini justru menjadi tantangan bagi kita semua sebagai mahasiswa yang berada di fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan agar mencari media dan strategi yang harus kita ambil dan di pertimbangkan. Selain itu guru juga harus aktif dalam membangun semangat dan minat siswa dalam belajar dan saling berbagi mengenai media dan strategi yang harus kita ambil pada saat mengajar di masa pandemi.

b. Keadaan sekolah

SMP muhammadiyah palangkaraya adalah sekolah yang terletak di Kalimantan Tengah di Jl.RTA.milono dan berada dekat kampus Universitas Muhammadiyah palangkaraya sekolah tersebut memiliki kelas yang bertingkat tempatnya yang bersih dan fasilitas yang memadai seperti ruang guru , ruang kepala sekolah , ruang UKS, laboratorium, kamar mandi siswa, kamar mandi guru,dan tenaga pendidikan serta siswa sekolah memiliki tata tertib setiap warga sekolah di haruskan menjaga kebersihan lingkungan dengan membuang sampah pada tempatnya,

serta memiliki petugas penjaga kebersihan yang senantiasa menjaga kebersihannya setiap hari.

SMP muhammadiyah palangkaraya tergolong ramai di karenakan dekat dengan Universitas Muhammadiyah Palangkaraya dan juga berdekatan dengan jalan raya sehingga kadang terdengar suara orang berkendara dan orang berbicara tetapi hal tersebut tidak mengganggu selama pembelajaran.parkirannya pun tergolong luar sehingga bisa memarkirkan motor maupun mobil.

c. Proses Pembelajaran

Setelah resmi di terima sebagai mahasiswa PM-2 yang mengajar di SMP muhammadiyah palangkaraya kami di beri arahan oleh guru pamong berupa bagaimana proses pembelajaran bahasa arab yang ada di SMP muhammadiyah Palangkaraya ini, dari pembuatan silabus , konsultasi kepada guru pamong, RPP, media yang kami bisa gunakan dan keadaan murid di sana yang akan menjadi perhitungkan kami sendiri agar mematangkan kami agar dapat mengajar dengan baik dan beradaptasi dengan peserta didik. Guru pamong juga membagikan beberapa kelas yang mana kami akan mengajar pada hari itu saya mendapatkan kelas 8D pada jam 07.30 sampai 08.10 dan 9D pada jam 09.00 sampai jam 09.40 pada hari jumat.

Ada beberapa hal yang guru pamong sampaikan pada saat memberi arahan untuk pembelajaran yaitu :

1) Pembelajaran di laksanakan daring tetapi mahasiswa harus tetap berada di sekolahakan dan di sediakan Wi-Fi agar pembelajaran tidak terkendala oleh jaringan.
2) Pembelajaran hanya sering menggunakan whatsapp saja dikarenakan bayak siswa yang kurang mampu dan tidak mempunyai smartphone.
3) Bisa menggunakan google meet dan zoom dengan syarat harus mengirimkan link pembelajaran di hari sebelumnya agar peserta didik dapat mempersiapkan kuota dan *Smartphone* sebelum pembelajaran dilaksanakan.

Pada minggu selanjutnya yaitu pada tanggal 28 agustus 2021, saya sudah mulai mengenalkan dirj kepada peserta didik, mengkonsultasikan rpp dan media yang bisa di gunakan dan mempersiapkan diri untuk mengajar pembelajaran bahasa arab yaitu menggunakan whatsapp dan membuat animasi menggunakan PPT lalu mengupload hasil pembuatan PPT tersebut ke youtube.

d. Kendala yang dihadapi

Pada hari jumat pada tanggal 3 september 2021 pada jam 06.30 WIB kepada kelas 8D saya memberitahukan akan ada pembelajaran pada jam 07.00 WIB dan saya mengirim chat, voice note, dan vidio youtube yang telah saya buat pada

hari sebelumnya ke grup whatsapp dan mereka, dan saya meminta agar mereka berkomentar pada kolom youtube PPT yang telah saya buat, pertama tama saya masih ragu apakah mereka akan merespon dengan baik atau tidak dengan saya yang mengajar dan media yang saya pilih, tetapi hasilnya lumayan mengesankan mereka antusias sekali dalam menanggapi pembelajaran dan media yang saya buat.

Dan pada jam 09.00 WIB, saya juga melakukan hal yang sama kepada kelas 9D tetapi hanya materinya saja yang berbeda mereka juga cukup antusias dalam pembelajaran kali ini tetapi perbedaan pada kelas 8D dan kelas 9D adalah pada kelas 9D kurang dalam menanggapi sperti halnya chat yang slow respon dan absen yang tidak berjalan dengan seharusnya dan pada saat saya memberi tugas mereka banyak sekali tidak mengumpulkan tugasnya.

Dan setelah hari itu saya mulai mencari cari cara bagiaimana membuat pembelajaran yang sedikit menarik dan akhirnya saya menggunakan aplikasi plotagon , aplikasi ini di gunakan untuk membuat animasi yang dapat berbicara dan bercakap cakap dan membuat latar seperti apa yang kita inginkan bahkan dalam aplikasi ini animasi dapat menyebutkan bahasa arab dan juga bisa menambahkan teks agar peserta didik dapat mudah memahami dengan begitu saya sudah menggunakan beberapa aplikasi android untuk

pmebelajaran yaitu *Whatsapp , Youtube , Plotagon daan juga Power Point Text.*

Dan pada tanggal 10 September, saya mengajar lagi pada hari jumat ,dengan memasukan animasi sebagai pembelajaran, seperti biasa saya mengirim chat bahwa akan ada pembelajaran, pada kelas 8D menanggapi dengan baik pembelajaran meksi ada yang tidak hadir di karenakan kenadala kuota smartphon dan lain lain tetapi mayoritas peserta didik merespon dengan baik pembelajaran dan mengumpulkan tugas dengan semestinya Tetapi pada saat memasuki kelas 9D peserta didik tetap saja kurang responsif tidak seperti halnya pada kelas 8D menurut persepsi saya sendiri perserta didik pada kelas 9D ini sudah jenuh dengan pembelajan yang seperti itu itu saja dan mungkin karena pengaruh pandemi ini sehingga mereka bosan dengan pembelajaran daring.

e. Prosedur dalam Pemilihan Media Pembelajaran

Sebagaimana yang dikemukakan oleh Arif S sadiman (1986:86), ada 3 model yang dapat di jadikan prosedur dalam pemilihan media yang akan digunakan, yakni:

1) Model *Flowchart*, model ini menggunkan system penguraian (eliminasi) dalam pengambilan keputusan pemilihan.

2) Model *Matrik*, berupa penangguhan proses pengambilan keputusan pemilihan sampai seluruh kriteria pemilihannya diidentifikasi.

Model *Checklist*, yang meneguhkan keputusan pemilihan sampai semua kriterianya dipertimbangkan. Di antara model-model pemilihan media jadi (*by utilization*) adalah model *checklist*. Untuk Model Matriks lebih sesuai digunakan dalam menentukan media rancangan (*by desigh*). Sedangkan Model *Flowchart* dapat di gunakan baik untuk menggambarkan proses pemilihan media jadi maupun media rancangan. (ASNAWAR & USMAN , 2002 :126)

B. Muara Tuhup, Murung Raya

1. SDN Muara Tuhup 2

Hal pertama yang mungkin terlintas dibenak anda saat mendengar kata “Desa” mungkin, tertinggal, kurang maju, dan lain sebagainya. Khusunya yang terbayangkan dibenak kita saat mendengar kata desa apalagi jika desa tersebut berada di tanah hijau kalimantan, maka kemungkinan yang akan tertancap dibayangan kita adalah sebuah desa kecil yang berada dipedalaman dan jauh dari yang namanya kemodern-an.

Tetapi nyatanya tidak demikian. Desa Muara Tuhup sendiri bukanlah sebuah desa yang kecil. Dibandingkan dengan desa lainnya dipesisir sungai Barito, desa Muara Tuhup terbilang cukup maju untuk sebuah desa. Desa muara Tuhup sendiri jauh dari kesan desa yang sering dibayangkan banyak orang seperti tidak ada listrik, akses internet memprihatinkan, jalur tansportasi yang rusak, dan lain sebagainya. Tetapi desa Muara Tuhup sendiri listrik sudah tersedia, jaringan internet sudah dapat diakses, dan juga jalur tranportasi didesa ini sendiri juga sangat bagus. Melihat dari kemajuan yang ada inilah menjadi salah satu alasan kenapa penulis memutuskan untuk melakukan praktek mengajar di desa ini.

Pada kegiatan Praktek mengajar yang dilakukan berbarangan dengan KKN-DR (Kuliah Kerja Nyata Dari Rumah), mahasiswa yang memprogramkan praktek mengajar bersamaan dengan KKN-DR diberikan dua opsi

untuk memilih tempat melakukan praktek tersebut. Opsi pertama, mahasiswa melakukan praktik mengajar di kota Palangkaraya, dan opsi yang kedua mahasiswa meilih sendiri sekolah tempat mereka ingin melakukan praktik.

Masing-masing opsi yang diberikan memiliki kelebihan masing-masing. Jika mahasiswa memilih opsi yang pertama, maka mahasiswa tidak perlu pusing-pusing memikirkan sekolah mana yang akan menjadi tempat mereka akan melakukan praktik. Karena untuk hal perijinan dan pencarian sekolah tempat melakukan praktik dilakukan oleh pihak kampus. Jadi mahasiswa hanya perlu mempersiapkan apa yang mereka perlukan di praktek mengajar nantinya.

Sedangan untuk mahasiswa yang memilih opsi kedua, mereka sendirilah yang mencari dan mengurus perijinan untuk sekolah tempat mereka akan melakukan praktik nantinya. Hanya saja, mahasiswa yang memilih opsi kedua diberikan kebebabsan untuk kapan menentukan waktu mereka melakukan praktik. Jadi hal ini sangat menguntungkan bagi mahasiswa yang ingin melakukan praktik mengajar secepat mungkin. Penulis sendiri yang juga melakukan praktik mengajar memilih opsi kedua karena alasan tertentu. Lokasi atau tempat yang penulis pilih sebagai tempat melakukan praktik mengajar ini berlokasi di sebuah sekolah dasar negri yang berada didesa Muara Tuhup, Kecamatan Laung Tuhup, Kabupaten Murung Raya.

Sekolah tempat penulis melakukan praktik bernama SDN Muara Tuhup 2.

Dalam tulisan ini, penulis akan menceritakan pengalama penulis selama melakukan kegiatan praktik mengajar didesa Muara Tuhup dimulai dari bagaimana keadaan sekolah tempat penulis melakukan praktik, seperti apa proses pembelajara yang dilakukan, sampai tentang kendala-kendala apa saja yang terjadi selama melakukan praktik mengajar disekolah ini.

Ada dua alasan mengapa penulis memilih untuk melakukan praktik mengajar di sekolah dasar dibandingkan di sekolah menengah pertama ataupun di sekolah menengah

atas. Alasan pertama, penulis merupakan alumni dari sekolah dasar tersebut. Hal ini kemudian melahirkan dorongan khusus yang membuat penulis sangat ingin mengabdikan diri disekolah tempat penulis pernah belajar dulu. Alasan kedua, untuk membantu sekolah menjadi tenaga pengajar sementara yang mengajarkan bahasa Inggris disekolah ini sampai ditemukan guru tetap. Mengajarkan bahasa Inggris di sekolah dasar ? Memangnya bisa ?. Bukankah bahasa Inggris di sekolah dasar sudah tidak masuk kedalam kurikulum lagi ?.

Memang benar mata pelajaran bahasa Inggris secara khususnya sudah tidak tersedia lagi di tingkat Sekolah dasar. Tetapi bahasa Inggris tetap bisa diajarkan sebagai mata pelajaran Muatan Lokal. Karena suatu alasan, Muatan lokal yang dulunya mempelajari tentang bahasa daerah, berubah menjadi mempelajari bahasa Inggris. Tetapi, pihak sekolah di tempat saya melakukan praktek masih belum menemukan guru tetap untuk mengajarkan bahasa Inggris. Jadi penulis secara suka rela menawarkan diri untuk menjadi guru sementara untuk mengajarkan bahasa Inggris disekolah ini sekaligus melakukan praktik mengajar dan pihak sekolah sendiri menyambut saya degan sangat baik.

Jika melihat dari seperti apa kondisi atau keadaan sekolah dasar tempat saya melakukan praktik, maka bisa dikatakan sekolah dasar didesa ini cukup bagus untuk sebuah sekolah yang ada disebuah desa. Tanpa ada maksud merendahkan sedikitpun, umumnya gambaran sebuah sekolah disebuah desa adalah sekolah yang kecil, banyak kerusakan dan lain sebagainya.

Tetapi bangunan sekolah SDN Muara Tuhup 2 cukup bagus. Ruang kelasnya juga cukup luas dan fasilitasnya juga menurut penulis cukup memadai walaupun masing banyak yang kurang, seperti belum adanya ruang UKS khusus dan buku yang tersedia diperpustakaan juga masih kurang

lengkap. *But overall,* sekolah tempat saya melakukan praktek cukup luas dan ruangan kelasnya cukup nyaman.

a. Proses Pembelajaran

Selama praktek mengajar yang penulis lakukan di desa Muara Tuhup, Sistem Pembelajaran yang digunakan adalah sistem pembelajaran tatap muka (*Offline)*. Bagaimana mungkin bisa melakukan pertemuan tatap muka selama pandemi Covid-19 ini ?. Ada beberapa alasan mengapa sistem pembelajaran yang diterapkan sekolah didesa Muara Tuhup adalah pertemuan tatap muka (*offline)*:

1) Desa Muara Tuhup masuk kedalam Zona Hijau Pandemi Covid-19. Artinya desa ini bebas dari kasus terinfeksi COVID-19.

2) Hampir seluruh warga didesa Muara Tuhup sudah mengikuti vaksinisasi.
3) Kendala jaringan internet yang tidak memadai, membuat pertemuan secara daring (*Online)* sangat sulit untuk diterapkan. Walaupun jaringan interenet sudah dapat diakses didesa ini, tetapi kecepatan jaringan internet yang tersedia sangat lambat. Sehingga untuk mengakses media belajar daring seperti Zoom dan aplikasi lainnya yang membutuhkan sinyal yang kuat sangat sulit untuk dilakukan.
4) Masih banyak siswa dan orang tua siswa yang belum memahami dan menguasai betul cara melakukan pembelajaran secara daring. Hal ini membuat mereka merasa kesusahan saat ingin melakukan kegiatan belajar secara daring.

Tentunya keputusan untuk melakukan kegiatan belajar secara tatap muka ini sudah dipertimbangkan secara matang dan mendalam oleh pihah sekolah dan dinas pendidikan setempat untuk menghindari berbagai kemungkinan yang tidak diingankan.

Untuk suasana belajar dikelas selama penulis melakukan praktek ternyata benar-benar diluar dugaan. Awalnya penulis berpikir para murid disekolah ini tidak akan merasa begitu antusias untuk belajar Inggris. Apalagi bahasa Inggris sendiri merupakan salah satu mata pelajaran yang

cukup sulit untuk dipelajari. Tetapi dugaan penulis benar-benar salah disini. Ternyata para siswa disekolah ini sangat antusias untuk belajar bahasa Inggris.

Selain itu penulis juga selama melakukan praktek mengajar disekolah ini banyak menerapkan kegiatan belajar berupa *Teaching Games.* Dalam kegiatan belajar *Teaching Games,* guru mengajak siswa tidak hanya untuk belajar tetapi siswa juga diajak untuk melakukan kegiatan yang menyenangkan seperti bermain game dan bernyanyi yang tentu mengandung nilai edukatif didalamnya. Hal ini penulis lakukan untuk menumbuhkan rasa cinta untuk belajar Bahasa Inggris. Penulis dalam hal ini ingin membuktikan kepada mereka bahwa belajar bahasa Inggris itu tidak susah dan membosankan. Tetapi belajar bahasa Inggris itu seru dan menyenangkan. Dan terbukti menerapkan sistem *Teaching*

Games sangat efektif dan sukses. Hal ini dapat penulis lihat dari semangat siswa untuk belajar bahasa Inggris terus meningkat dan bergejolak disetiap pertemuannya.

b. Kendala yang Dihadapi

Ada dua kendala terbesar yang dihadapi penulis saat melakukan praktek mengajar didesa Muara Tuhup. Pertama adalah **Kendala Alam** dan yang kedua adalah **Kendala Sumber Belajar.**

1) Kendala Alam

Resiko terbesar yang sering dihadapi sebuah desa yang berada dipinggiran sungai adalah banjir yang sering terjadi saat musim hujan. Hujan yang sering terjadi selama musim hujan, membuat air disungai barito meluap dan mengakibatkan banjir. Banjir tentunya berdampak sangat besar bagi aktivitas masyarakat didesa Muara

Tuhup dan tentunya kegiatan pembelajaran disekolah juga tidak luput dari dampak banjir ini. Banjir yang sering terjadi selama musim hujan, membuat kegiatan belajar disekolah diliburkan untuk sementara waktu. Hal dikarenakan jalan yang sering dilalui siswa untuk pergi kesekolah tidak bisa dilaui karena terendam banjir. Disisi lain banyak juga siswa yang tidak bisa hadir kesekolah karena harus membantu orang tuanya untuk mengurus segala perabotan yang ada dirumah akibat rumah mereka terendam banjir.

Pada awal bulan september lalu, saat dimana hujan sering-seringnya terjadi, desa Muara Tuhup mengalami banjir besar yang sangat parah yang benar-benar mematikan segala aktifitas didesa ini. Penulis yang

memang kebutulan praktek mengajar dibulan september, terpaksa harus mengganti jadwal dan meminta ijin kepada dosen pembimbing praktek mengajar untuk menunda waktu pelaksanaan praktek karena banjir yang terjadi. Banjir yang terjadi pada bulan itu tidak hanya merendam pemukiman warga saja, tetapi juga merendam beberapa ruangan kelas. Akibatnya, pihak sekolah terpaksa meliburkan sekolah selama beberapa minggu sampai banjir mulai menyurut dan kegiatan belajar dapat dilakukan kembali.

2) Kendala Sumber Belajar

Kendala kedua yang penulis rasakan selama praktik melajar didesa Muara Tuhup adalah susahnya mencari materi atau sumber belajar yang bisa digunkan ketika melakukan praktek mengajar. Karena ini adalah pertama kalinya pelajaran bahasa Inggris diajarkan disekolah tempat penulis melakukan praktek, maka pihak sekolah masih belum memiliki buku pelajaran yang dapat digunakan untuk mengajar. Pihak sekolah mengatakan bahwa buku materi pelajaran bahasa Inggris masih dalam tahap pemesanan. Akibatnya penulis hanya menggunakan materi-materi pembelajaran yang penulis dapatkan dari Internet. Itupun susahnya luar biasa karena buruknya kualitas internet didesa ini. Hal ini terkadang membuat penulis harus pergi ke kota Puruk Cahu (Ibukota kabupaten Murung Raya), hanya untuk mencari materi pelajaran.

Hal ini semua dilakukan demi untuk mendapatkan materi pelajaran yang layak untuk diajarkan kepada siswa disekolah tempat penulis melakukan praktek mengajar. Tetapi penulis tidak merasa kesulitan dengan hal ini. Walaupun harus menumpuh waktu ±1,5 jam untuk pergi kekota Puruk Cahu, tetapi penulis merasa senang dan penulis tidak terbebani akan hal ini. Karena terlepas dari apa yang penulis dapatkan setelah praktek mengajar ini,

itu tidak ada apa-apanya dengan semua hal yang penulis lakukan selama kegiatan praktek mengajar ini.

Terlepas dari kendala yang ada, penulis benar-benar mendapatkan pengalaman yang tidak ternilai. Banyak sekali hikmah yang dapat penulis petik dari kegiatan praktek mengajar yang penulis lakukan di desa Muara Tuhup. Bimbingan luarbiasa yang diberikan guru-guru di SDN Muara Tuhup 2 bear-benar merupakan suatu pelajaran yang luar biasa. Selain kendala, problem, dan berbagai macam halangan yang penulis alami selama praktek mengajar, membuat penulis semakin berpikir kritis untuk menemukan jalan keluar dari segala permasalahan. Dan masih banyak lagi hal luar biasa lainnya yang penulis dapatkan selama praktek mengajar ini. Mengajar didesa Muara tuhup adalah *one of the best thing in my life* (Salah Satu Hal Terbaik Dalam Hidupku).

BAB III

JENIS-JENIS MEDIA PEMBELAJARAN

Dalam pengelompokkanya, media pembelajaran secara umum dibagi dalam beberapa jenis yaitu (Satrianawati, 2018):

1. Media Visual

Media visual adalah media yang dapat dilihat. Media ini mengandalkan indra penglihatan. Contoh: media gambar, foto, komik, gambar tempel, poster, majalah, buku, miniatur, alat peraga dan sebagainya.

2. Media Audio

Media audio adalah media yang bisa didengar. Media ini mengandalkan indra telinga sebagai salurannya. Contohnya: suara music dan lagu, alat musik, siaran radio dan kaset suara atau CD dan sebagainya.

3. Media audio visual

Media audio visual adalah media yang bisa di dengar dan dilihat secara bersamaan. Media ini menggerakkan indra pendengaran dan penglihatan secara bersamaan. Contohnya : media drama, pementasan, film, televisi dan media yang sekarang menjamur yaitu VCD.

4. Multimedia

Multimedia adalah semua jenis media yang terangkum menjadi satu. Contohnya yaitu internet, belajar dengan menggunakan media internet artinya mengaplikasikan semua media yang ada, termasuk pembelajaran jarak jauh.

Proses pembelajaran yang berlangsung selama PM2/ Magang 3 yang menggunakan beberapa aplikasi penunjang pembelajaran daring yaitu sebagai berikut:

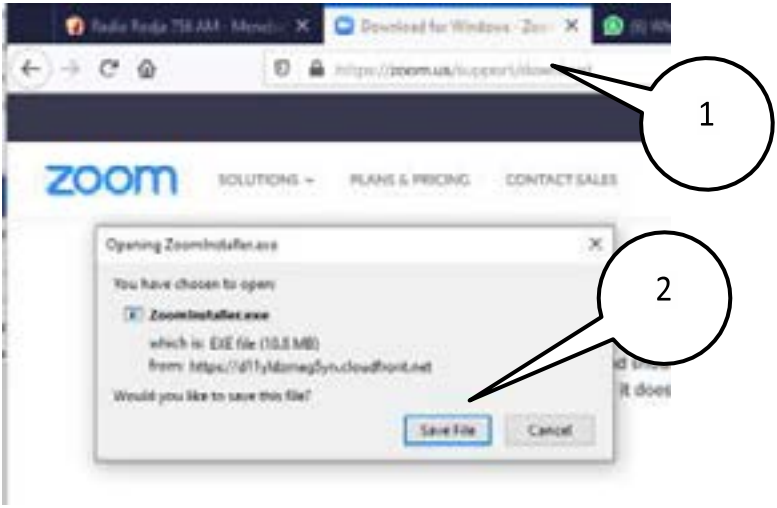
A. Zoom Cloud Meeting

Salah satu aplikasi yang menyediakan fasilitas interaksi tatap muka pendidik dan peserta didik secara virtual melalui video conference dengan PC atau laptop atau smartphone adalah Zoom Cloud Meeting, aplikasi ini merupakan aplikasi yang digunakan sebagai media komunikai jarak jauh dengan menggabungkan konferensi video, obrolan, pertemuan online dan kolaborasi seluler. Penggunaan meeting dalam aplikasi ini bisa menampung 1000 peserta bersama dalam satu pertemuan secara virtual. Aplikasi ini dapat didownload secara gratis, tetapi tetap fungsional, fitur yang ada antara lain panggilan telepon, webinar, presentasi, dan masih banyak lainnya. Aplikasi ini dinilai punya kualitas yang baik, dapat dibuktikan dengan perusahaan yang sudah masuk dalam fortune 500 sudah menggunakan layanan ini. (Wibawanto, 2020)

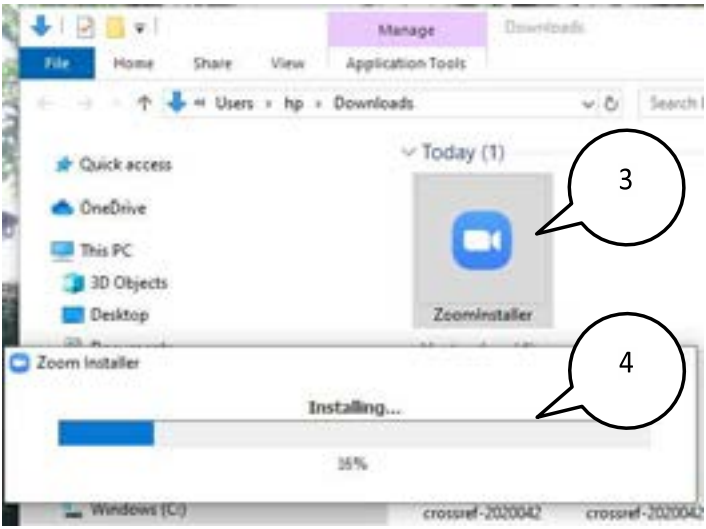
Mengunduh dan Melakukan Instalasi Zoom

Berikut cara mengunduh dan melakukan instalasi Zoom:

1. Jalankan browser dan ketik alamat https://zoom.us/support/download pada kotak alamat browser.



2. Akan tampil kotak dialog untuk mengunduh file instalasi Zoom. Klik pada tombol Save File.
3. Bila proses download telah selesai, carilah file tersebut. Klik pada file Zoom Installer.
4. Proses instalasi akan berlangsung beberapa saat. Tunggu sampai selesai.



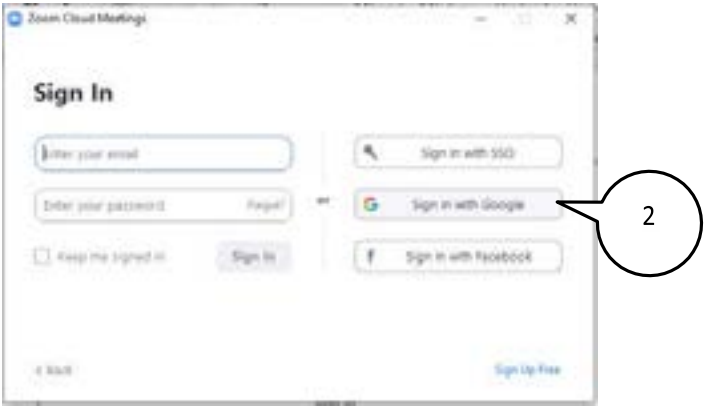
5. Proses instalasi selesai ditandai dengan tampilnya bidang Zoom Cloud Meeting

Membuat Akun dan Mendaftarjan Diri ke Zoom

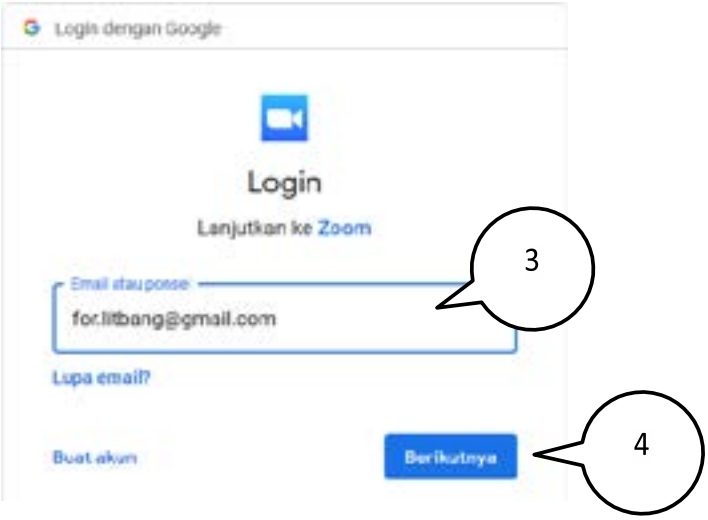
Berikut ini cara mendaftarkan diri ke Zoom.

1. Pada jendela Zoom Cloud Meetings, klik saja tombol *Sign In*.

2. Akan terlihat tampilan berikutnya. Anda bisa memilih mendaftarkan dengan beberapa pilihan akun yaitu SSO, Google atau Facebook. Dalam hal ini, anda harus sudah mempunyai email Google. Klik saja tombol *sign in with google*



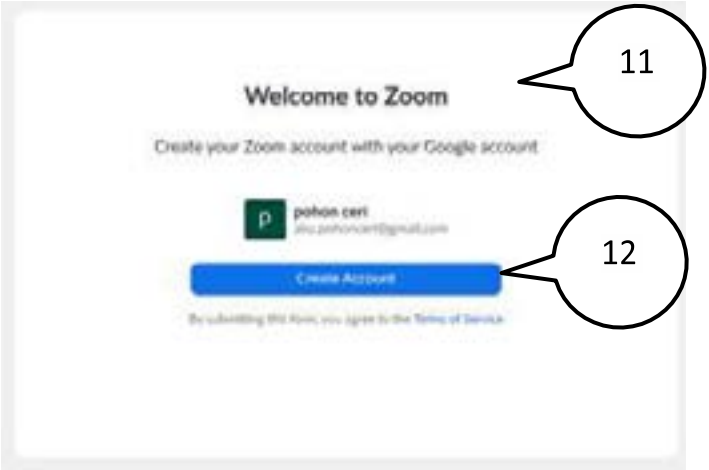
3. Computer secara otomatis akan menjalankan browser dan membuka halaman akun google. Ketik pada kotak email username akun google anda, kemudian klik tombol Berikutnya.



4. Tampil jendela berikutnya. Masukkan kata sandi akun Google Anda. Kemudian klik tombol berikutnya.

5. akan tampil jendela yang meminta anda untuk memasukkan tanggal lahir. Pada kotak ini pilih tanggal – bulan - tahun lahir anda. Kemudian klik tombol *Continue*

6. Selanjutnya akan muncul kotak Welcome To Zoom.
7. Klik saja tombol Create Account

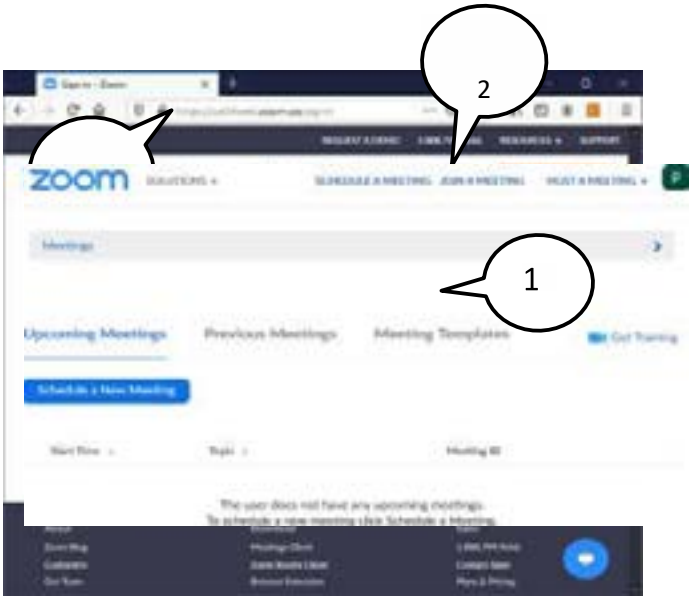


8. Akan tampil jendela seperti gambar ini. Dengan demikian Anda telah membuat akun dan mendaftarkan diri di Zoom.

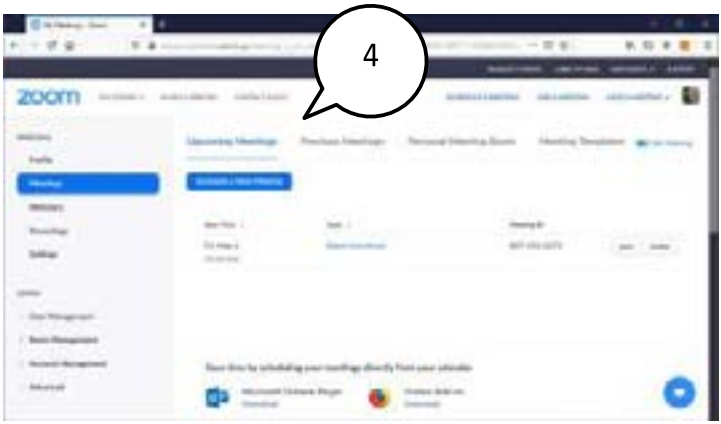
Melakukan Sign-In dan Sign-Out Di Zoom

Berikut ini langkah-langkah untuk melakukan sign-in dan sign-out di Zoom:

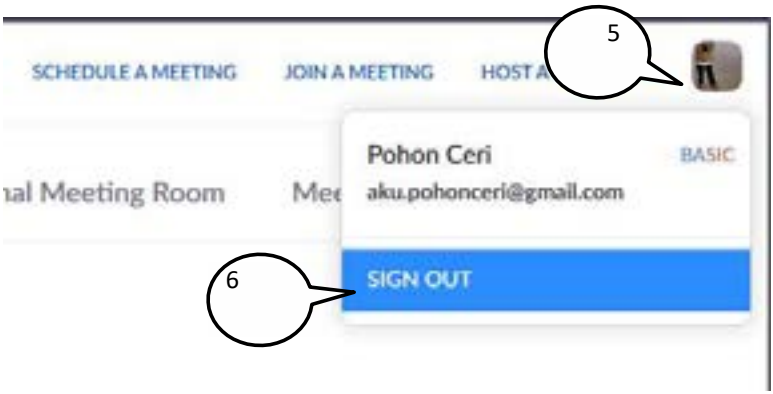
1. Jalankan browser dan ketika alamat https://us04web.zoom.us/ di kotak alamat browser.
2. Klik menu SIGN IN.
3. Klik menu Sign In with Google.



4. Akan tampil jendela browser ini.



5. Untuk melakukan sign out, klik pada foto profilanda dipojok kanan atas. Dan

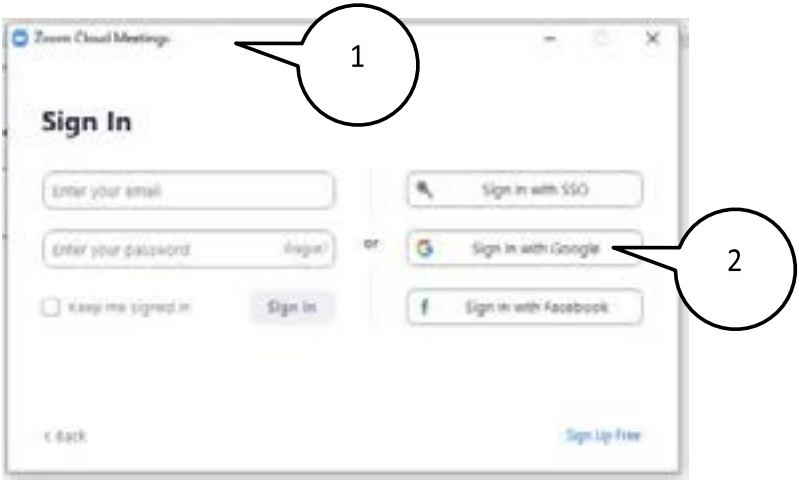


pada menu yang tampil, klik menu Sign Out.

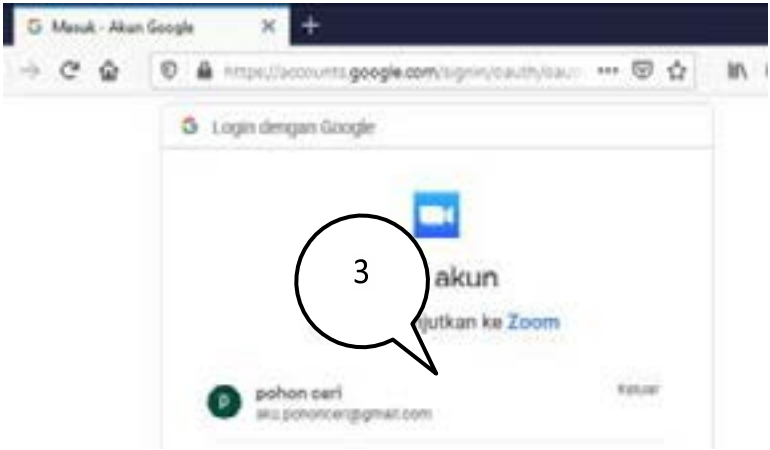
Mengganti Foto Profil Akun Zoom

Berikut cara mengatur Profil Akun Zoom

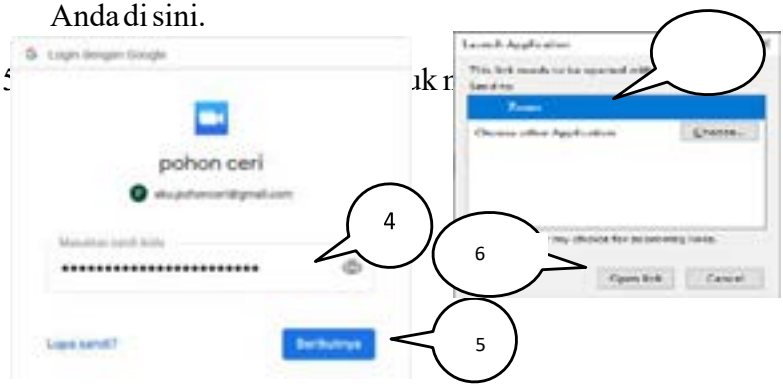
1. Jalankan aplikasi Zoom pada laptop atau komputer Anda.
2. Klik pada tombol Sign In with Google.



3. Computer secara otomatis akan menjalankan browser dan mengarahkan ke halaman login google. Klik pada akun google anda

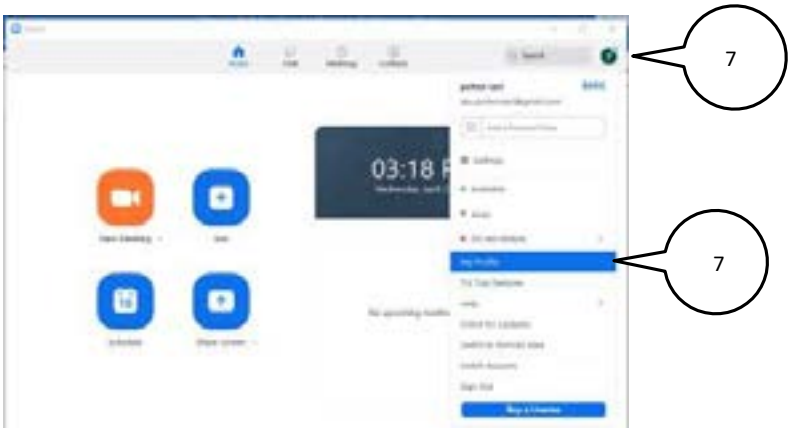


4. Anda akan diminta memasukkan sandi Anda. Ketik sandi Anda di sini.

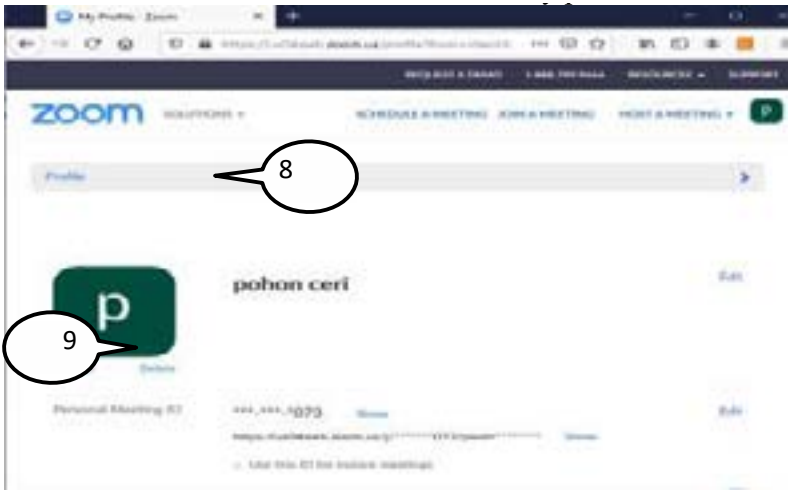


6. Akan tampil jendela Launch Application. Pastikan terpilih aplikasi zoom lalu klik Open link (gambar no.6)

7. Akan tampil jendelan zoom. Klik pada ikon pojok kanan atas dan pilih My Profile.



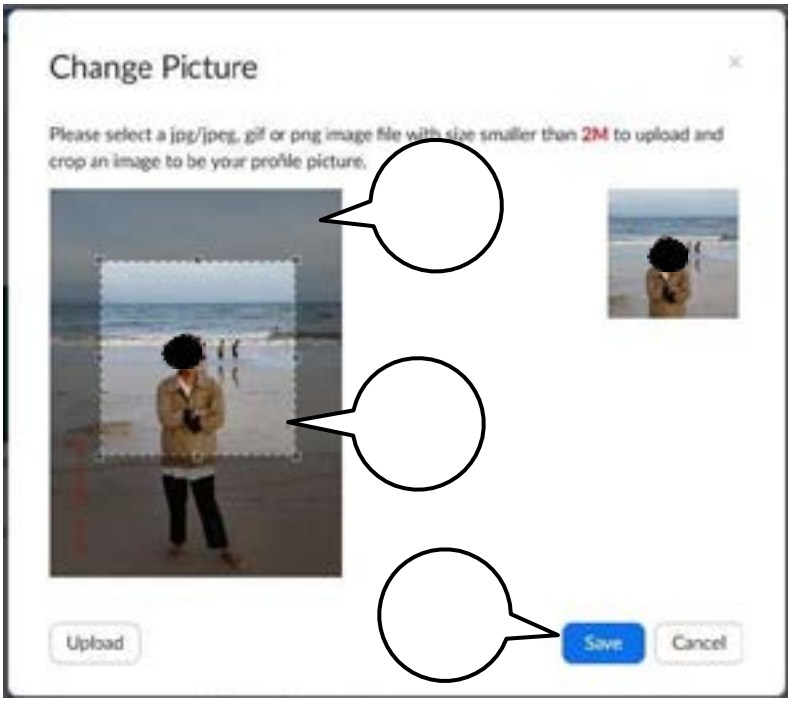
8. Anda akan Kembali ke browser halaman my profile – Zoom.



9. Untuk mengganti foto profil, klik Link Change.

12. Akan tampil jendela Change Picture. Klik pada tombol Upload dan carilah foto atau gambar yang akan menjadi profile Anda di Zoom. Ukuran foto tidak boleh lebih dari 2 MB.

13. Selanjutnya akan tampil foto anda pada jendela dan anda dapat mengatur posisi dan crop foto
14. Akhiri proses ini dengan mengklik tombol Save.



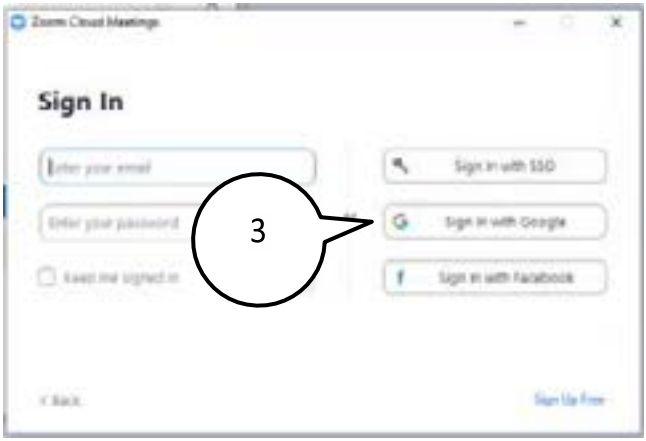
15. Sekarang foto di profil Anda telah berganti dengan foto pilihan.

Mengatur Setting Profil Zoom yang Lain

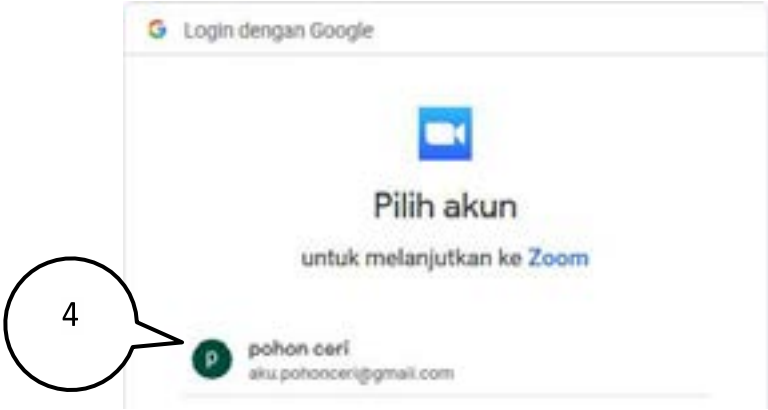
Selain foto untuk profil Zoom, masih banyak settingan pada profil Zoom yang perlu diatur. Inilah caranya

1. Jalankan aplikasi Zoom.
2. Klik tombol Sign In.

3. Akan tampil jendela Zoom Cloud Meetings. Lakukan login pada aplikasi Zoom. Pada contoh sebelumnya, proses pendaftaran akun menggunakan Google, klik saja pada tombol Sign In with Google.



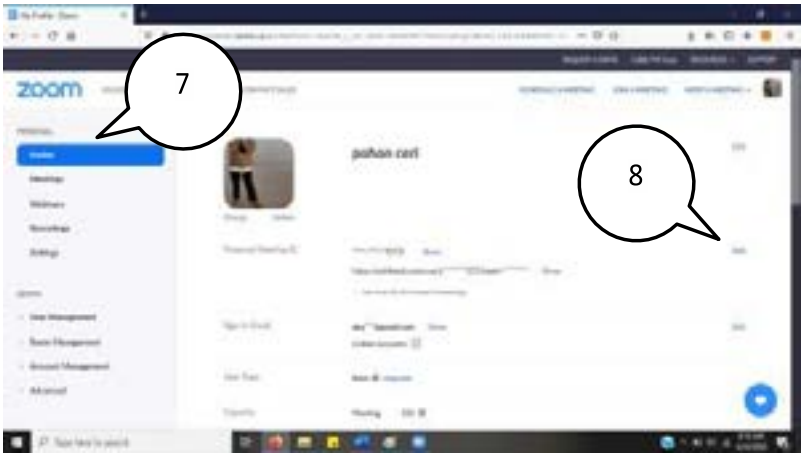
4. Lakukan login pada Zoom. Klik pada akun Google Anda dan lanjutkan proses login.



5. Akan tampil jendela Zoom yang baru. Pada jendela ini klik foto profil Anda yang ada di kanan atas.
6. Kemudian pilih menu My Profile

7. Komputer secara otomatis akan membuka browser dan mengarahkan pada halaman profil Zoom.

8. Untuk mengubah nama profil dan data diri yang lain. Klik tombol Edit ini.



9. Untuk mengubah nama pertama, ketik pada kotak first name.
10. Untuk mengubah nama belakang, ketik pada kotak last name
11. Untuk memasukkan nomor telepon, ketik pada kotak ini
12. Masukkan nama departemen anda
13. Ketikkan nama jabatan anda
14. Ketikkan nama perusahaan anda
15. Ketikkan lokasi anda
16. Klik tombol “save changes” untuk menyimpan perubahan ini.

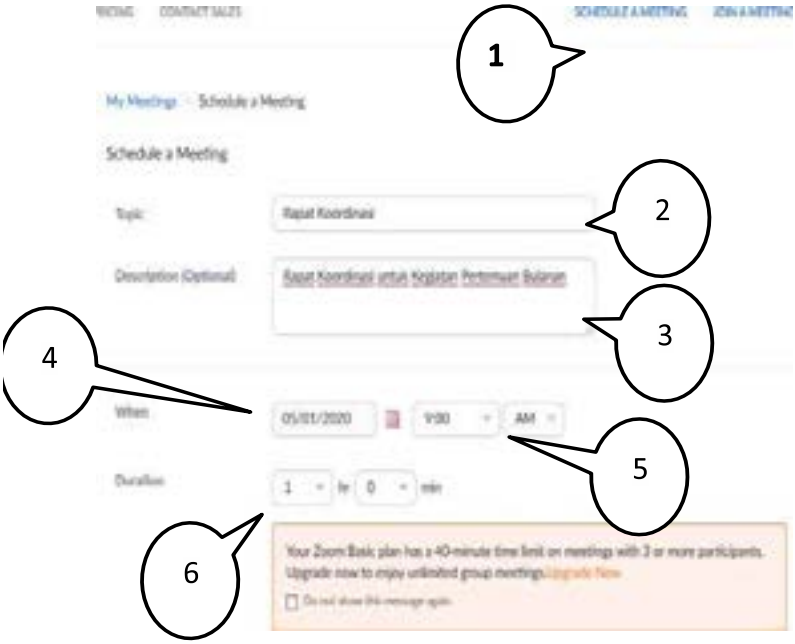
17. Untuk mengubah Personal Meeting ID, klik menu Edit ini.
18. Untuk mengubah akun email yang digunakan saat sign-in, klik menu edit.
19. Tipe user akan tampil disini. Karena anda menggunakan versi yang gratis akan tampil tipe Basic.
20. Kapasitas maksimal akun yang bisa terlibat video conference yaitu 100 untuk tipe basic
21. Untuk mengubah bahasa, tanggal dan waktu yang digunakan klik menu edit.

Menjadwalkan Pertemuan Dengan Schedule Meeting

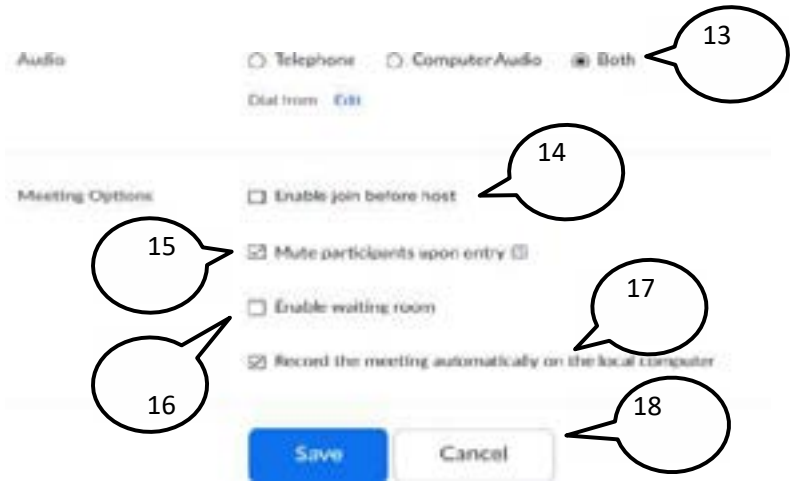
Bila anda sebagai host, anda dapat menjadwalkan

kapan akan melakukan meeting video conference. Berikut caranya.

1. Pada halaman profile setelah anda login, klik menu schedule meeting.
2. Pada kotak topic, isilah nama pertemuan yang akan diadakan
3. Pada kotak description, isilah deskripsi pertemuan yang akan diadakan
4. Pada kotak when, klik icon ini untuk menentukan tanggal pertemuan
5. Pada kotak ini, klik untuk menentukan waktu pertemuan
6. Pada kotak duration, klik untuk menentukan lama pertemuan



7. Pada bagian Audio pastikan terpilih opsi Both.
8. Pada bagian Meeting Options, bila opsi ini terpilih, maka peserta dapat bergabung ke dalam meeting sebelum host masuk. Penulis memilih mengosongkan opsi ini.
9. Bila opsi ini terpilih, peserta yang bergabung secara otomatis akan dalam posisi mute (diam).
10. Bila opsi ini terpilih, maka akan ada waiting room sebelum bergabung ke dalam meeting.
11. Bila opsi ini terpilih, maka meeting akan direkam secara otomatis ke komputer lokal.



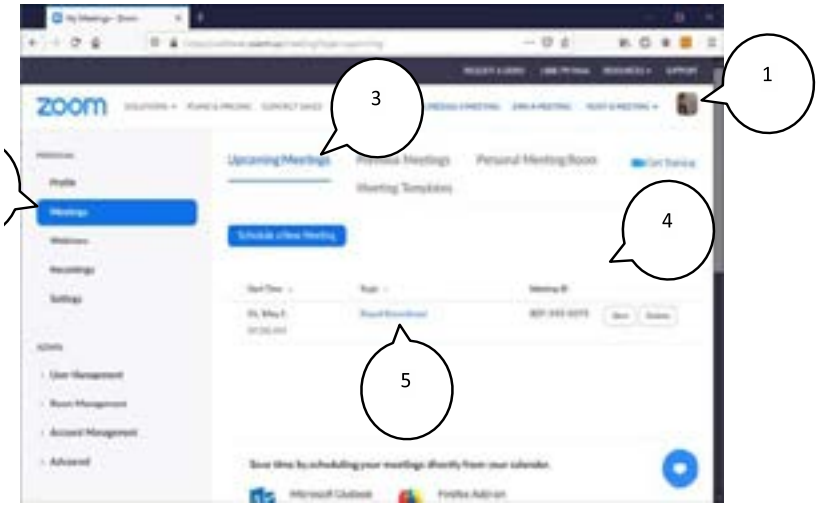
12. Klik tombol ini untuk menyimpan semua settingan.

13. Inilah tampilan meeting yang telah Anda jadwalkan dan atur settingannya.

Mengundang Peseta dengan Copy Invitation

Setelah anda membuat jadwal meeting, anda dapat mengundang peserta lain untuk ikut terlibat dalam meeting dengan cara:

1. Lakukan sign-in keZoom.
2. Klik menu Meetings.
3. Pastikan terpilih menu Upcoming Meetings.
4. Akan tampil daftar meeting yang sudah Anda buat sebelumnya.
5. Klik pada salah satu meeting yang akan andad sebar invitation-nya

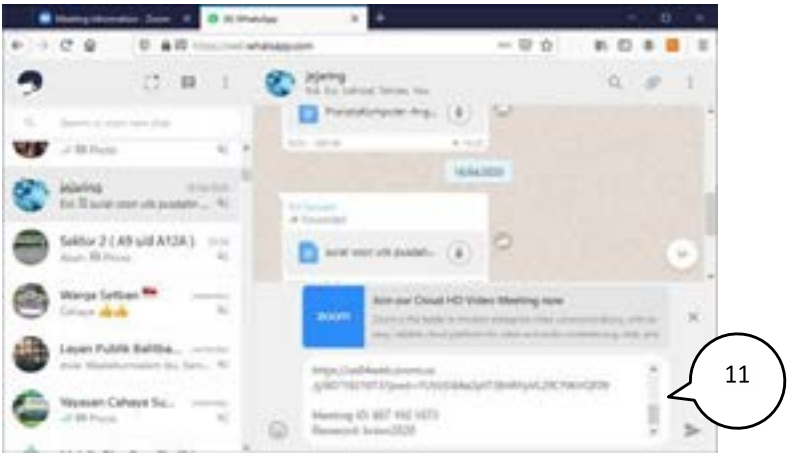


6. Akan tampil halaman meeting yang telah dijadwalkan.
7. Klik pada tautan Copy the invitation.

8. Akan tampil kotak informasi meeting tersebut.
9. Klik pada tombol Copy Meeting Invitation.

10. Pastikan tampil tulisan Copied to clipboard.

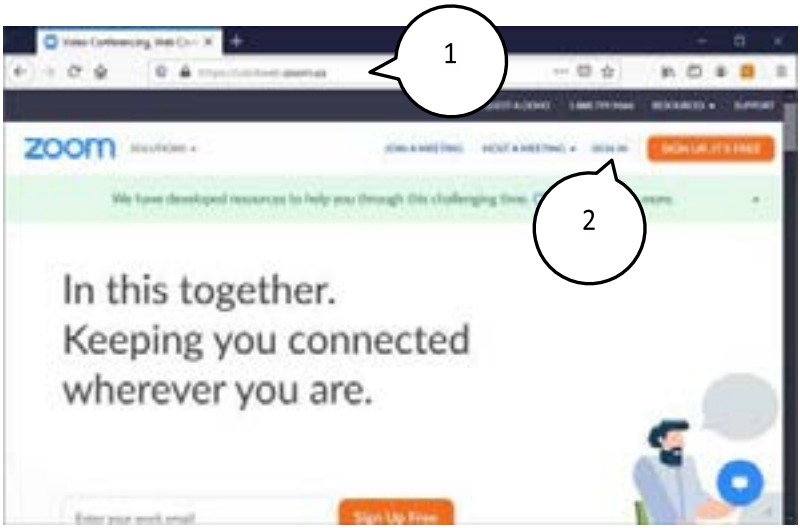
11. Sekarang Anda dapat mem-paste undangan pertemuan (meeting invitation) tersebut dan menyebarkannya ke teman-teman. Misalnya menyebarkannya ke grup WhatApp.



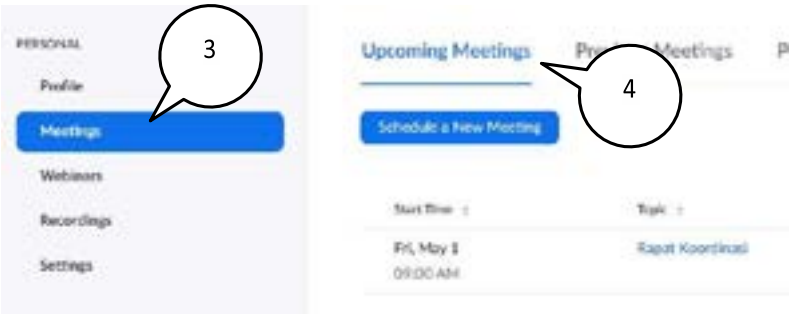
Memulai dan Mengakhiri Meeting sebagai Host

Berikut ini adalah cara memulai dan mengakhiri pertemuan (meeting) sebagai host.

1. Jalankan browser dan ketik alamat https://us04web.zoom.us/ pada kotak alamat di browser.
2. Klik tombol sign in dan lakukan sign in seperti biasa untuk masuk ke zoom

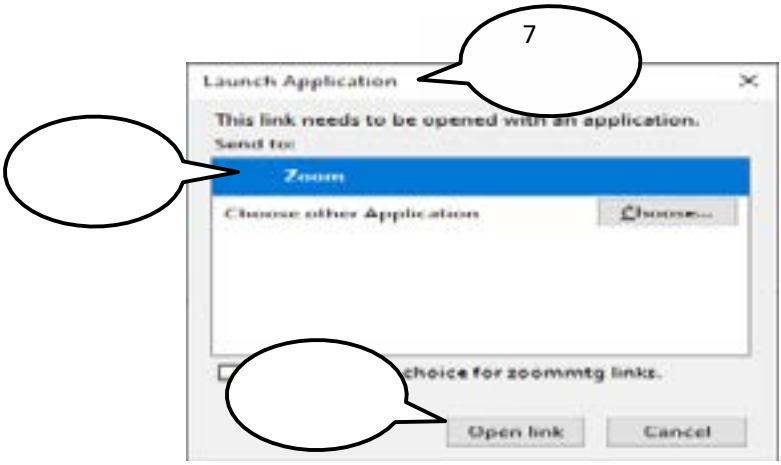


3. Klik pada menuMeetings.
4. Pastikan terpilih menu Upcoming Meetings.

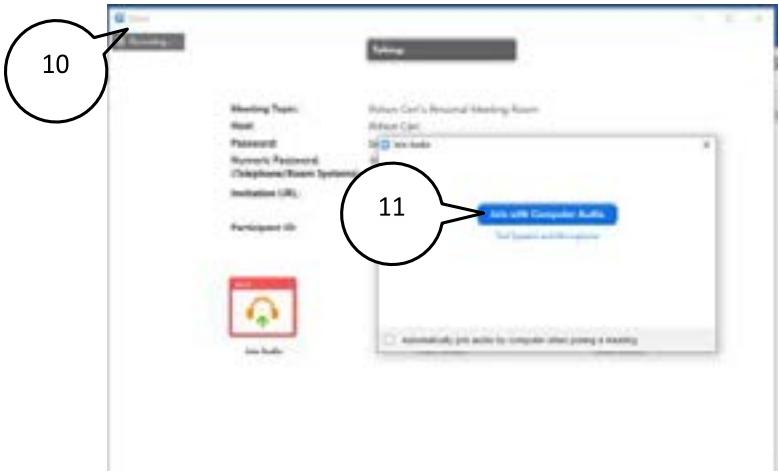


5. Akan tampil daftar meeting yang Anda ikuti.
6. Klik pada tombol Start pada meeting yang akan Anda mulai sebagai host.

7. Akan tampil jendela Launch Application.
8. Pastikan Anda memilih Zoom.
9. Klik tombol Open link.



10. Secara otomatis komputer akan menjalankan aplikasi Zoom yang telah terpasang.



11. Klik pada tombol Join with Computer Audio untuk memulai meeting.
12. Akan tampil jendela seperti ini.
13. Untuk menampilkan video Anda klik pada tombol video yang dicoret yang ada di pojok kiribawah.

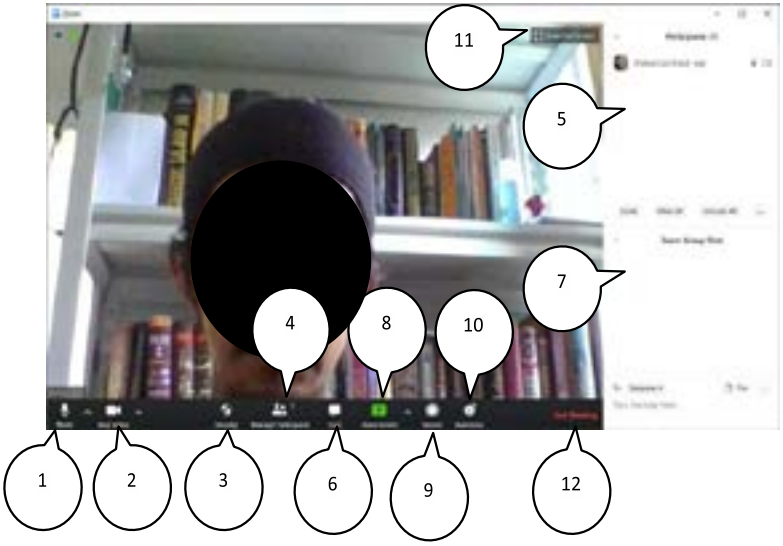
14. Bila Anda menginginkan tampilan layar penuh, klik pada tulisan Enter Full Screen di pojok kanan atas.

15. Untuk mengakhiri meeting, klik pada tulisan End Meeting yang ada di pojok kanan bawah.

Memahami Menu-Menu Pada Room Video Conference

Setelah Anda melakukan sign in dan masuk bergabung ke dalam meeting, Anda perlu memahami menu-menu yang ada pada room di video conference.

1. Klik tombol ini untuk menonaktifkan (mute) mikropon Anda.
2. Klik tombol ini untuk menonaktifkan video Anda.
3. Klik tombol ini untuk melakukan pengaturan keamanan meeting Anda. Akan dijelaskan dalam bagian melakukan pengaturan keamanan meeting room.
4. Klik tombol ini untuk melakukan manajemen peserta dalam meeting.
5. Akan tampil panel daftar peserta di sebelah kanan layar.
6. Klik tombol ini untuk menampilkan panel chat.
7. Akan tampil panel chat di sebelah kanal layar.
8. Klik tombol ini untuk berbagi tampilan layar (share screen) monitor laptop Anda sehingga peserta lain dapat melihat layar monitor laptop Anda. Akan dijelaskan dalam bagian Berbagi Tampilan Layar (Share Screen) kemudian.
9. Klik tombol ini untuk melakukan perekaman video conference.
10. Klik tombol ini untuk memberikan reaksi ke peserta lain. Ada dua pilihan yaitu tepuk tangan ataujempol.
11. Klik tombol ini untuk menampilkan jendela Zoom secara full screen.
12. Klik tombol ini untuk mengakhiri pertemuan.

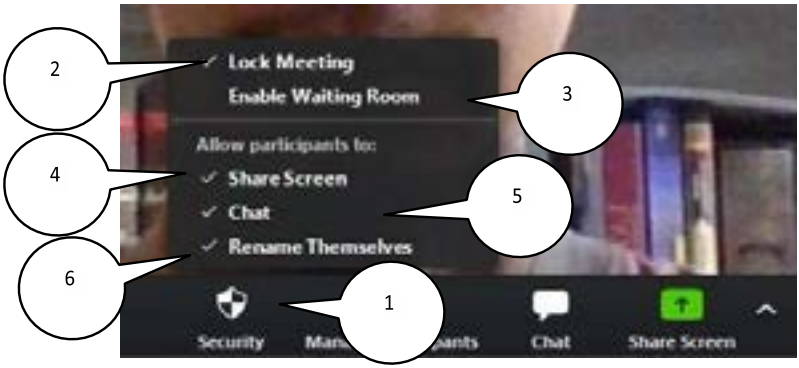


Melakukan Pengaturan Keamanan Meeting Room

Setelah anda sign in sebagai host, Anda dapat melakukan pengaturan keamaan pada meeting room yang sedang Anda kelola. Inilah caranya:

1. Klik tombol Security di panel bawah.
2. Kemudian klik menu Lock Meeting. Dengan demikian room akan dikunci sehingga tidak ada peserta lain termasuk peserta 'terlambat' yang bisa bergabung.
3. Klik menu Enable Waiting Room untuk mengaktifkan ruang tunggu. Dengan demikian bila ada peserta 'terlambat' yang ingin bergabung, host akan mendapatkan notifikasi bahwa ada peserta yang menunggu di Waiting Room.

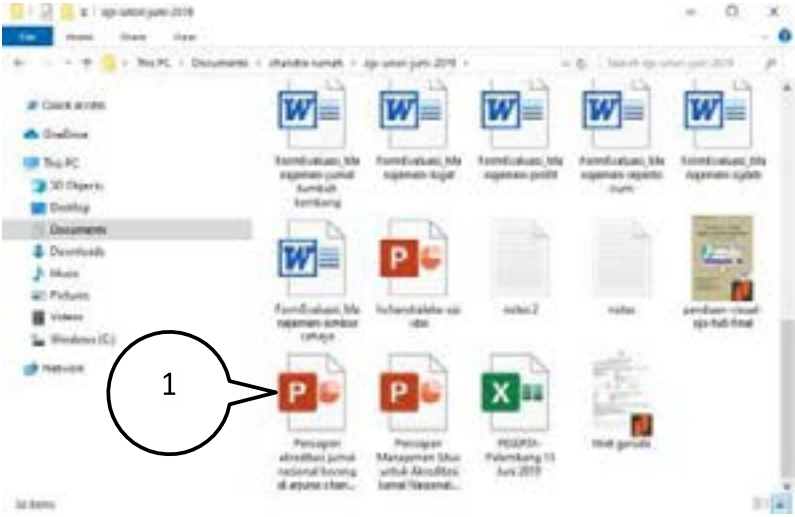
4. Klik tombol Share Screen ini untuk mengaktifkan/menonaktifkan fitur Share Screen.
5. Klik tombol Chat ini untuk mengaktifkan/menonaktifkan fitur chat (diskusi).
6. Klik tombol Rename Themselves untuk mengijinkan/tidak mengijinkan peserta untuk mengganti nama mereka di room.



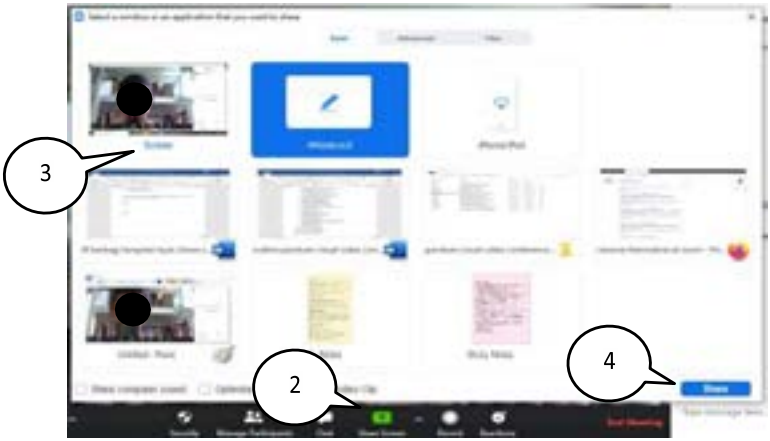
Berbagi Tampilan Layar (Share Screen)

Adakalanya seorang narasumber atau seorang peserta perlu berbagi tampilan ke peserta lain dalam video conference. Inilah hal-hal yang perlu dilakukan:

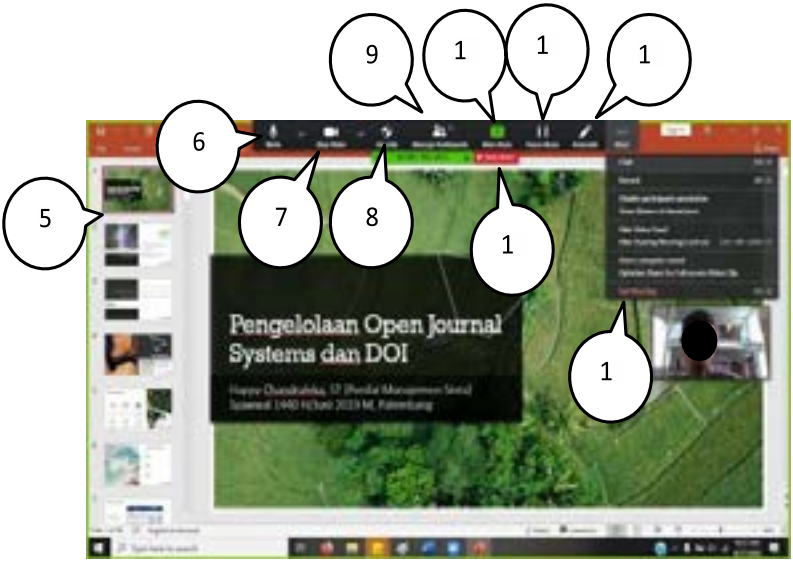
1. Tampilkan dokumen Power Point Text (PPT) atau Word atau PDF atau yang lain, pada komputer Anda yang akan di-share.



2. Setelah tampil, beralihlah ke aplikasi Zoom. Klik pada tombol Share Screen yang berwarna hijau.
3. Kemudian pilih tampilan layar yang akan di-share. Atau mudahnya klik saja Screen.
4. Kemudian klik tombol Share.



5. Akan tampil jendela Share Screen dengan dokumen yang telah di-share.
6. Klik tombol ini untuk menonaktifkan suara (mute).
7. Klik tombol ini untuk menontaktifkan video.
8. Klik tombol ini untuk melakukan pengaturan setting keamanan.
9. Klik tombol ini untuk melakukan manajemen peserta.
10. Klik tombol ini untuk melakukan share screen yang lain.
11. Klik tombol ini untuk menghentikan (pause) tampilan share screen. Klik sekali lagi untuk melanjutkan (resume).
12. Klik tombol ini untuk melakukan annotasi, yaitu melakukan drawing (gambar) pada layar, baik memberi tanda, menghapus, dll.
13. Klik tombol ini untuk berhenti dari share screen.
14. Klik tombol ini bila host sudah selesai melakukan share screen dan langsung menutup ruang meeting



Mengeluarkan Peserta dari Meeting Room

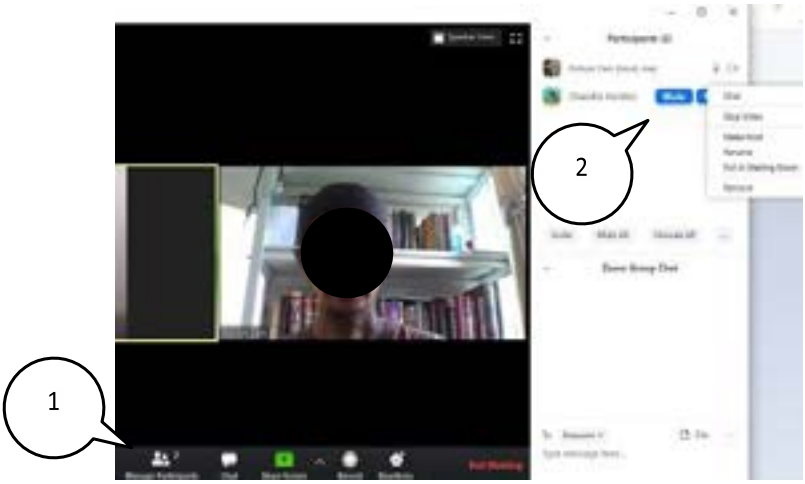
Anda sebagai host, mempunyai kewenangan untuk mengeluarkan peserta dari meeting room. Inilah caranya:

1. Pada deretan menu video conference di bawah, klik tombol Manage Participants.
2. Kemudian pada panel di daftar peserta di kanan, sorot pada peserta yang akan dikeluarkan.
3. Akan tampil tombol More. Klik tombol ini kemudian klik menu Remove.

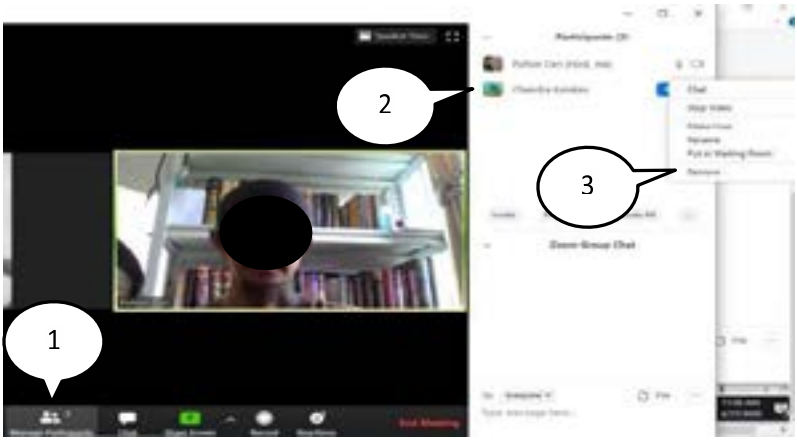
Mute/Unmute Microphone Para Peserta

Anda sebagai host mempunyai kewenangan untuk menonaktifkan microphone (mute) peserta. Inilah caranya:

1. Tampilkan daftar peserta meeting dengan mengklik menu Manage Participants di bawah.
2. Sorot pada peserta yang akan di-mute. Klik tombol Mute. Dengan demikian peserta tersebut akan dalam posisi mute.

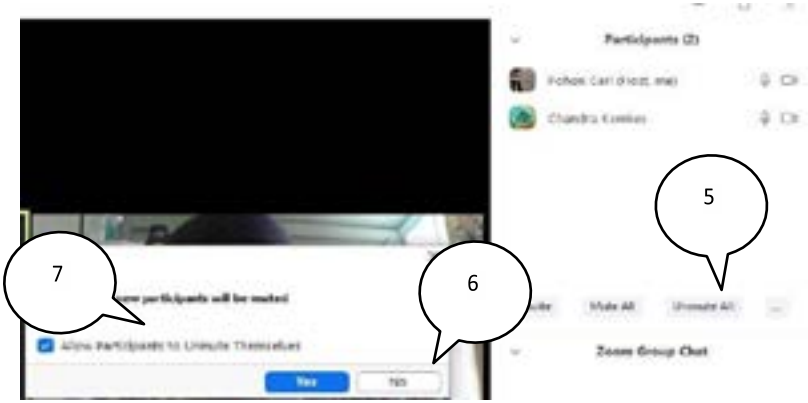


3. Untuk mengaktifkan kembali microphone peserta tersebut, sorot pada nama peserta di daftar participants.
4. Akan tampil tombol Unmute. Klik tombol tersebut.



5. Sebagai host, Anda dapat pula menonaktifkan microphone seluruh peserta. Klik pada tombol Mute All.

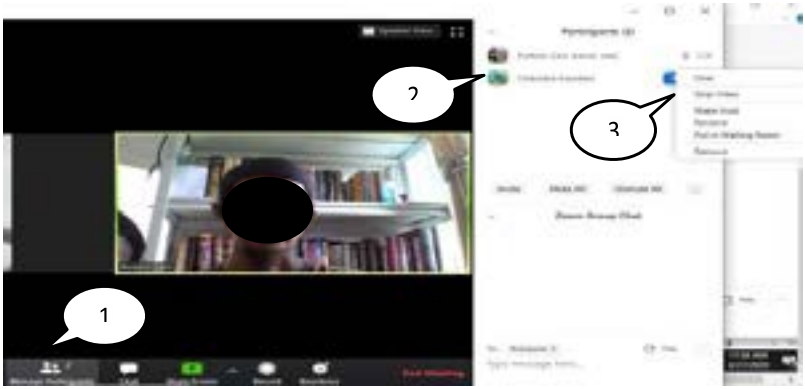
6. Akan tampil kotak dialog. Klik saja tombol Yes.
7. Bila opsi ini diberi tanda cek, maka peserta lain dapat meng-unmute dirinya sendiri.



Enable/Disable Tampilan Video Para Peserta

Anda sebagai host, mempunyai kewenangan untuk melakukan enable/disable tampilan video para peserta. Inilah caranya:

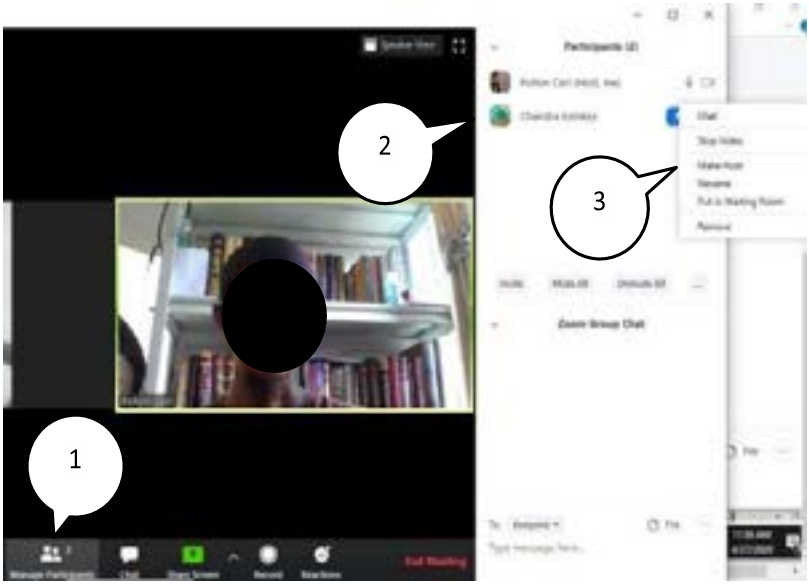
1. Pada deretan menu video conference di bawah, klik tombol Manage Participants.
2. Kemudian pada panel di daftar peserta di kanan, sorot pada peserta yang akan dinonaktifkan tampila videonya.
3. Akan tampil tombol More. Klik tombol ini kemudian klik menu Stop Video.



Menjadikan Peserta Lain Sebagai Host

Anda sebagai host mempunyai kewenangan untuk menjadikan peserta lain sebagai host dan Anda menjadi peserta biasa. Inilah caranya:

1. Pada deretan menu video conference di bawah, klik tombol Manage Participants.
2. Kemudian pada panel di daftar peserta di kanan, sorot pada peserta yang akan dijadikan sebagai host.
3. Akan tampil tombol More. Klik tombol ini kemudian klik menu Make Host.



Berdiskusi dengan Chat

Untuk berdiskusi dengan fitur chat caranya:

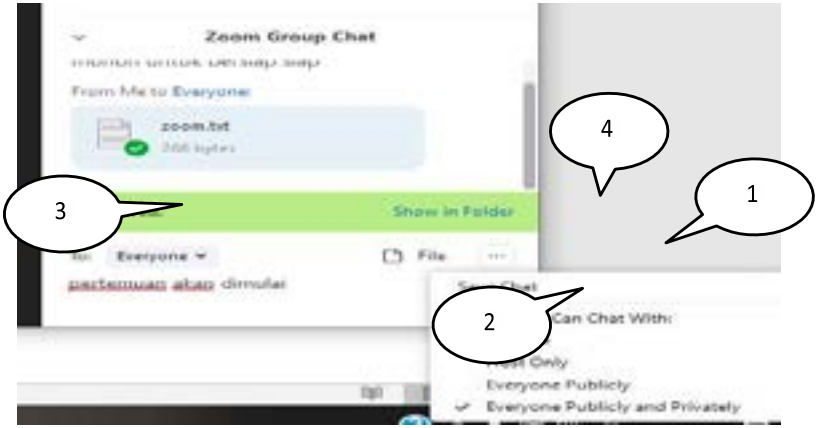
1. Klik pada tombol Chat yang ada di deretan menu bawah.
2. Klik pada tujuan chat anda di sini. Bila chat ditujukan ke semua peserta, pilih "Everyone".
3. Ketik tulisan yang ingin disampaikan.
4. Setelah menekan tombol "Enter", tulisan chat akan tampil di sini.

Menyimpan Hasil Diskusi (Chat)

Untuk menyimpan hasil diskusi inilah caranya:

1. Pada jendela chat. Klik tombol … (titik tiga) di samping menu File.
2. Akan tampil menu di bawahnya. Klik menu Save Chat.
3. Akan tampak notifikasi bahwa chat telah disimpan.

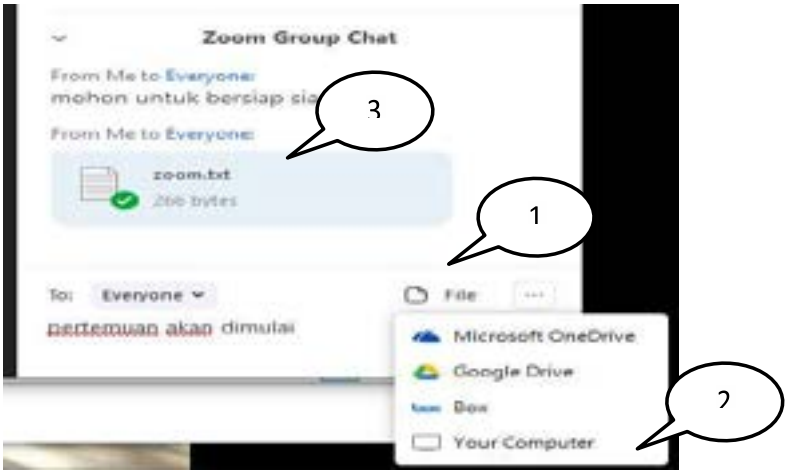
4. Klik “Show in Folder” untuk melihat filenya di folder.



Mengirim File ke Peserta Meeting

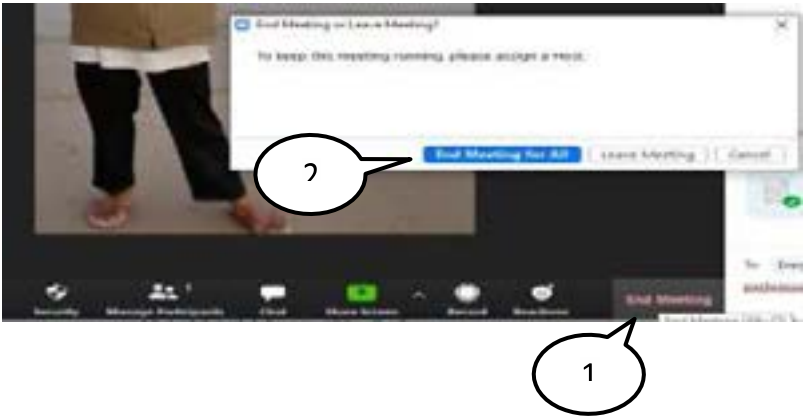
Untuk mengirim file ke para peserta meeting inilah caranya:

1. Pada jendela chat. Klik menu File.
2. Pilih file yang akan Anda kirim. Bisa Your Computer bila file ada di komputer Anda, atau OneDrive, Google Drive atau Box.
3. Bila file telah berhasil dikirim ke grup, akan tampak di sini.



Mengakhiri Meeting

Untuk mengakhiri meeting inilah caranya:



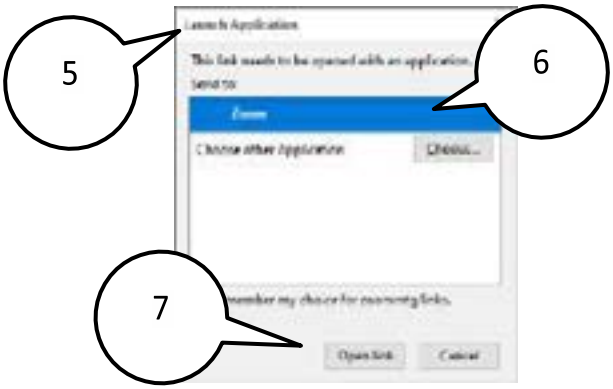
1. Pada deretan menu di bawah, klik menu End Meeting.
2. Akan tampil kotak dialog. Klik "End Meeting for All". Dengan demikian meeting berakhir dan semua peserta keluar secara otomatis dari ruang meeting.

Bergabung Menjadi Peserta Meeting

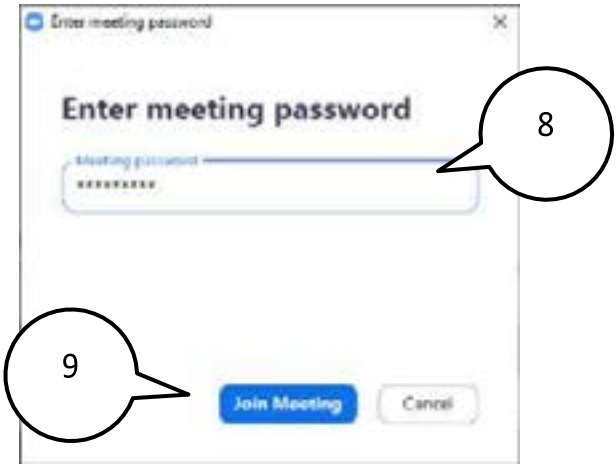
Sebagai participant (peserta) di meeting Zoom, Anda dapat bergabung dan Berikut ini caranya:

1. Jalankan browser yang ada di laptop Anda dan ketik alamat https://us04web.zoom.us dikotak alamat browser.
2. Klik menu "JOIN A MEETING".
3. Pada halaman yang tampil, ketik Meeting ID yang anda terima dari invitation meeting.
4. Klik tombol Join.

5. Akan tampil jendela Launch Application.
6. Pastikan terpilih aplikasiZoom.
7. Klik Open link untuk memulai.



8. Komputer akan menjalankan aplikasi Zoom. Kemudian ketikkan password disini.
9. Klik tombol Join Meeting.



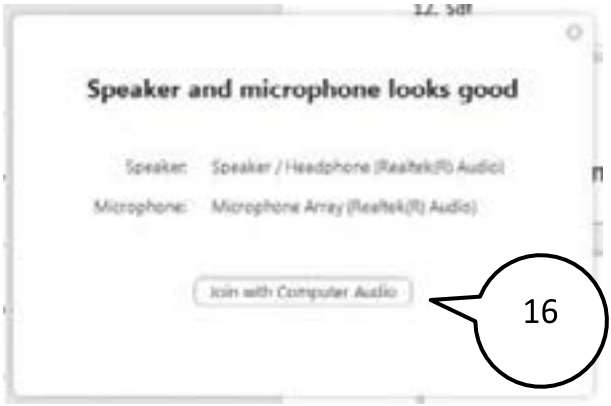
10. Akan tampil jendela "Join Audio". Klik tombol "Test Speaker and Microphone" untuk mengecek speaker dan mikropon pada laptop anda.

11. Akan tampil jendela "Testing speaker". Pilih tipe speaker yang akan digunakan.
12. Bila Anda mendengar suara dari laptop, klik tombol "Yes".

13. Selanjutnya anda diminta berbicara. Pilih jenis mikropon yang telah ada di laptop.
14. Bila Anda berbicara, akan tampak level suara Anda.

15. Klik tombol "Yes" bila anda telah berbicara dan mendengar suara baliknya.

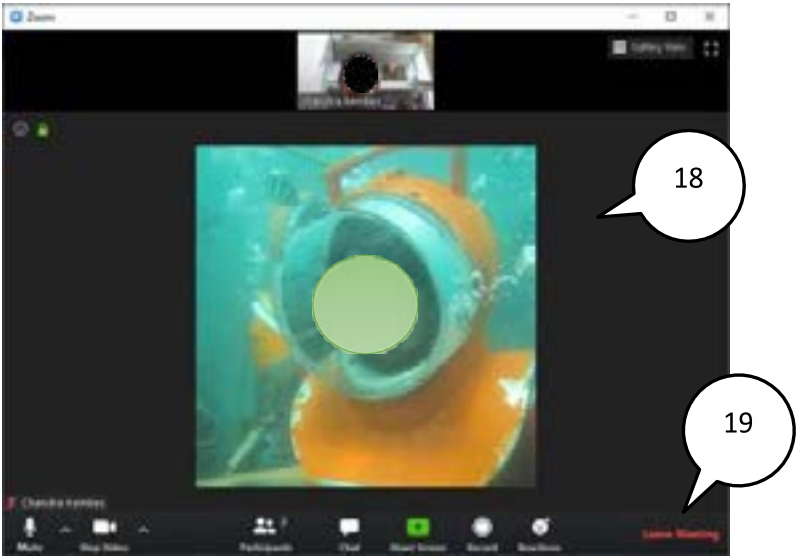
16. Pengujian speaker dan mikropon selesai. Klik tombol "Join with Computer Audio".



17. Anda akan kembali ke jendela Join Audio. Klik tombol Join with Computer Audio untuk bergabung.

gabung.

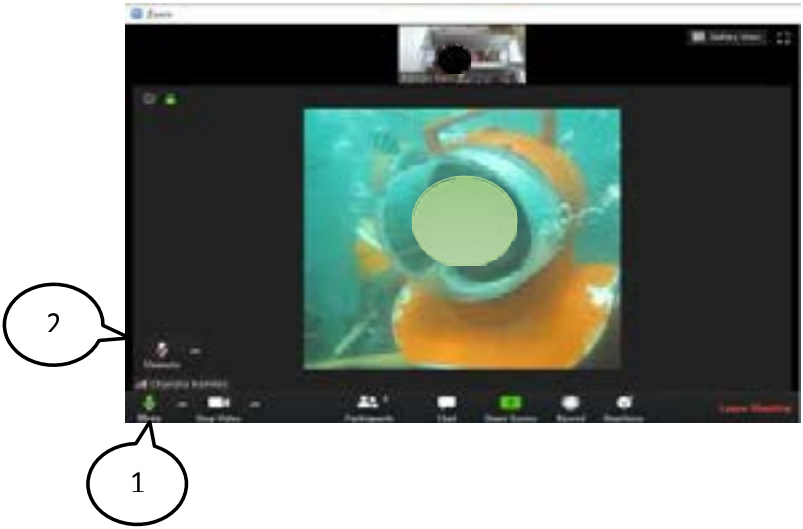
18. Akhirnya Anda dapat bergabung ke dalam meeting room di Zoom.
19. Klik tombol Leave Meeting untuk keluar dari meeting room.



Mute/Unmute Microphone

Anda sebagai peserta dapat melakukan mute/unmute mikropon yang ada pada laptop Anda, agar suara Anda tidak terdengar dan masuk ke room. Inilah caranya:

1. Pada bidang meeting Zoom, klik tombol mikropon yang ada di pojok kiri bawah.
2. Icon akan berubah menjadi mikropon yang diberi tanda coret, berarti Anda dalam posisi mute sekarang. Lakukan hal sebaliknya untuk mengembalikan ke posisi semula.



Enable/Disable Tampilan Video

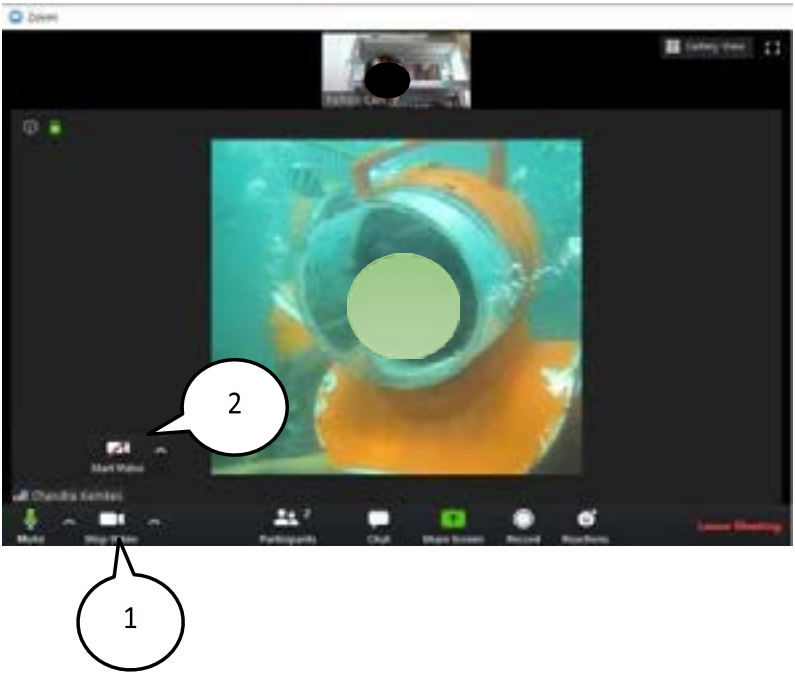
Anda dapat menonaktifkan tampilan video Anda di meeting ini, sehingga peserta lain tidak bisa melihat video live Anda. Inilah caranya:

1. Pada bidang meeting, klik icon kamera yang ada di pojok kiri bawah.
2. Icon akan berubah menjadi icon kamera dengan dicoret. Artinya video dalam keadaan nonaktif. Klik tombol ini lagi untuk sebaliknya.

Berdiskusi dengan Chat

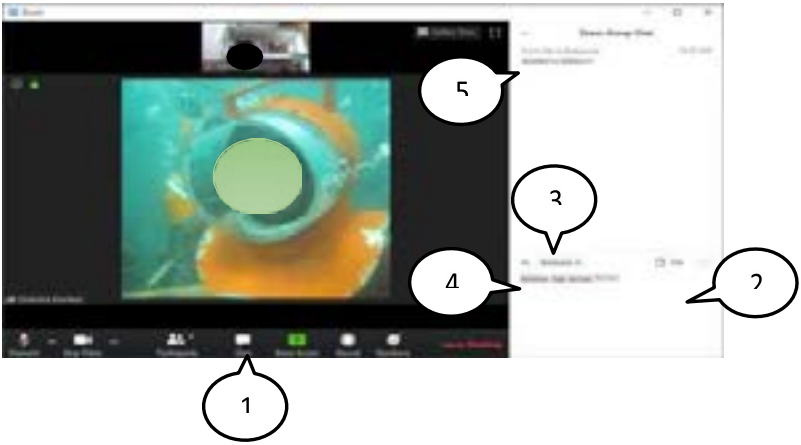
Sebagai peserta dalam meeting, Anda dapat berdiskusi dengan yang lain, baik dengan ke seorang peserta lain secara pribadi maupun keseluruh peserta sekaligus. Inilah caranya:

1. Klik pada icon Chat.
2. Akan tampil bidang chat (diskusi) di kanan.
3. Klik untuk memilih orang yang Anda ajak diskusi. Bisa juga ke semua peserta.



4. Ketik pesan yang akan disampaikan. Kemudian tekan Enter.

5. `Pesan akan tampil di sini.



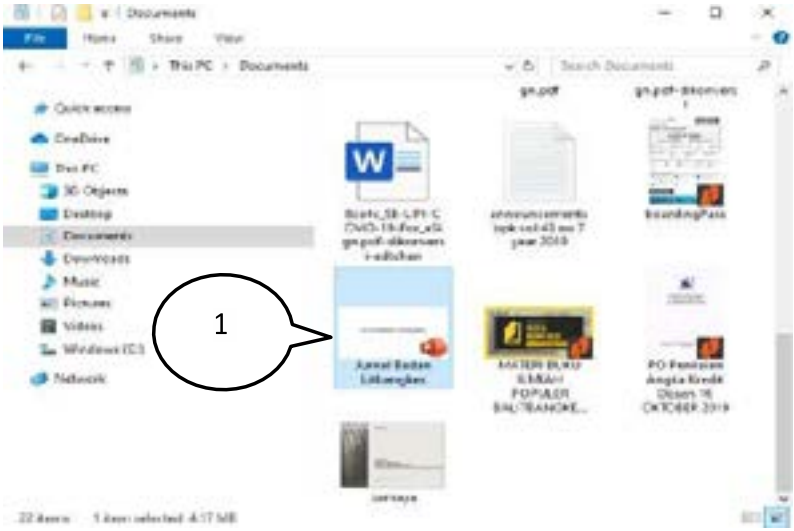
Mengirim File ke Para Peserta

Sebagai peserta dalam meeting di Zoom, Anda dapat mengirimkan file apa pun ke para peserta lain di dalam meeting. Inilah caranya:

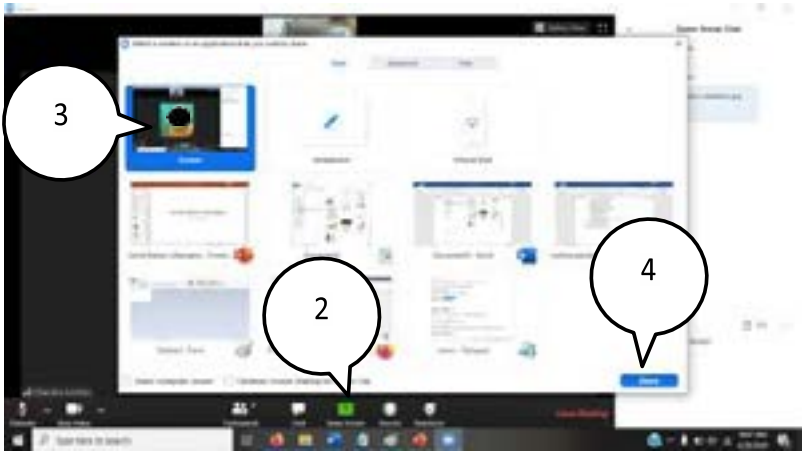
1. Klik tombol Chat. Akan tampil bidang chat di sebelah kanan.
2. Pada bagian "To", pastikan terpilih "Everyone".
3. Klik menu File.
4. Pilih lokasi file yang akan dikirim. Misalnya komputer anda sekarang ini.
5. File yang dikirim akan tampil di sini.

Presentasi/ Menampilkan Power Point dengan Share Screen

Sebagai peserta dalam meeting, Anda dapat menampilkan presentasi / dokumen Power Point kepeserta lain. Gunakan saja fitur Share Screen. Inilah caranya:



1. Bukalah/jalankan dokumen Power Point yang akan Anda tampilkan.
2. Sekarang kembali ke aplikasi Zoom. Klik icon “Share Screen” yang berwarna hijau.
3. Klik pada menu “Screen” sehingga menjadi berwarna biru.
4. Klik tombol “share”.

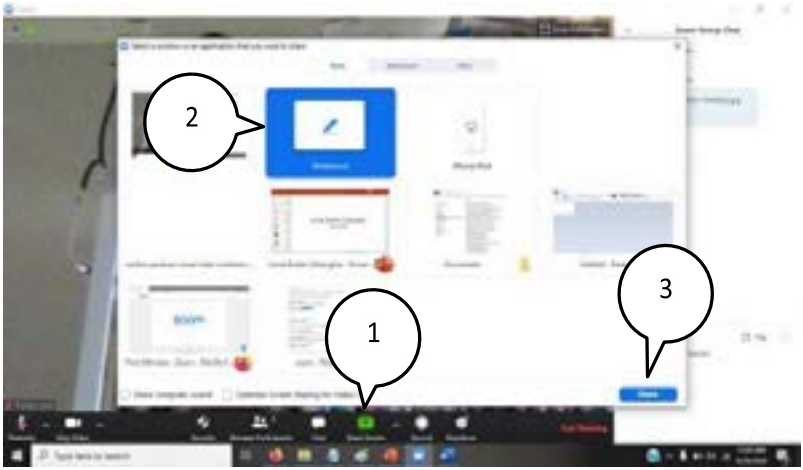


5. Akan tampil jendela Share Screen pada laptop Anda. Sekarang Andadapat melakukan presentasi seperti biasa.
6. Bila sudah selesai presentasi, klik tombol “Stop Share”.

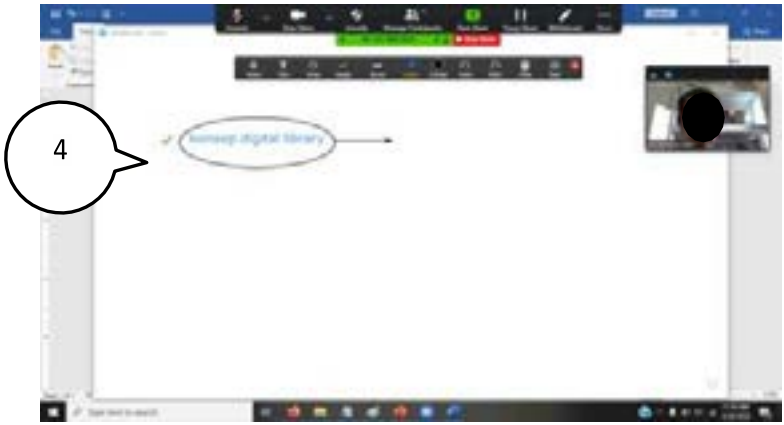
Bekerja dengan Whiteboard

Ketika Anda sedang melakukan Share Screen, Anda dapat juga bekerja dengan Whiteboard. Hal ini biasanya diperlukan untuk menuliskan penjelasan-penjelasan layaknya seorang guru/dosen/ narasumber yang menuliskan materi pada whiteboard. Inilah caranya:

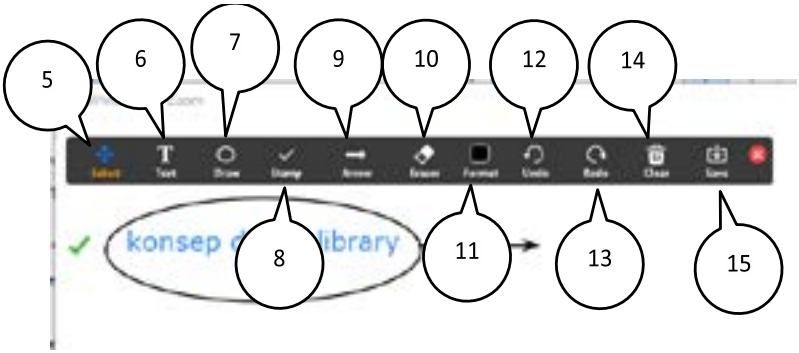
1. Klik menu "Share Screen" yang berwarna hijau.
2. Pilih pada menu "Whiteboard" sehingga berwarna biru.
3. Klik tombol "Share".



4. Akan tampil jendela Whiteboard seperti gambar ini.



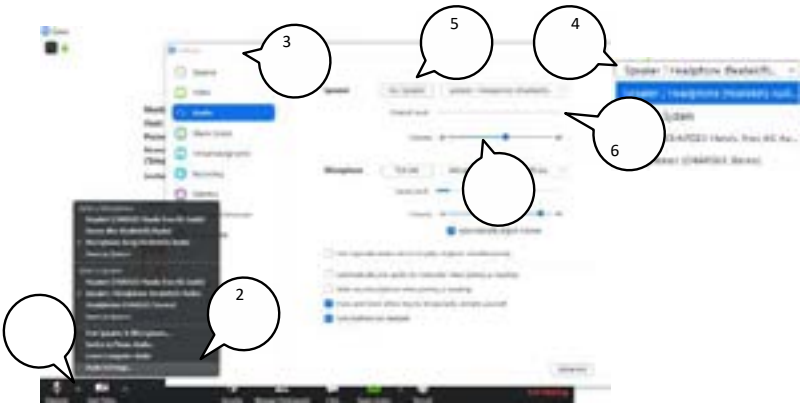
5. Klik tombol Select untuk memilih object dalam Whiteboard.
6. Klik tombol Text untuk membuat tulisan dalam Whiteboard.
7. Klik tombol Draw untuk menggambar garis, kotak, lingkaran, panah, atau yang lain.
8. Klik tombol Stamp untuk membuat panah, tanda cek, bintang, love atau yang lain.
9. Klik tombol Arrow untuk membuat panah.
10. Klik tombol Eraser untuk menghapus object dalam Whiteboard.
11. Klik tombol Format untuk memilih warna, ukuran font, dan ketebalan garis.
12. Klik tombol Undo untuk membatalkan proses.
13. Klik tombol Redo untuk mengulangi proses.
14. Klik tombol Clear untuk menghapus object di Whiteboard.
15. Klik tombol Save untuk menyimpan apa-apa yang tertulis di Whiteboard.



Setting Lnjutan Tentang Audio di Zoom

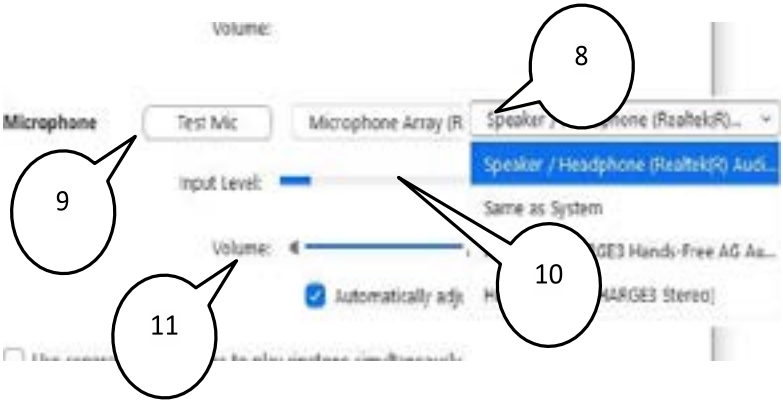
Berikut ini untuk mengatur audio lebih lanjut di Zoom.

1. Pada Zoom meeting room, klik tanda panah disamping ikon microphone.
2. Pilih menu “audio settings”.
3. Akan tampil jendela “Settings”.
4. Klik tombol ini untuk memilih speaker yang akan digunakan dari yang telah terpasang di laptop.
5. Klik tombol “Test Speaker” untuk melakukan pengecekan speaker.



6. Tingkat keluaran suara akan tampil di sini.
7. Klik disini untuk mengatur tingkat volume.
8. Klik disini untuk memilih mikropon yang akan digunakan dalam Zoom.

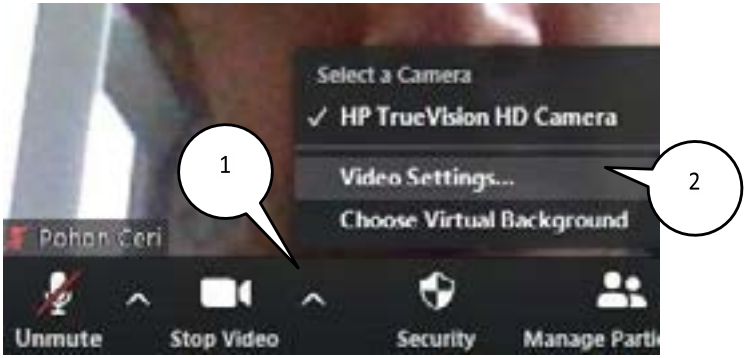
9. Klik “Test Mic” untuk menguji mikropon.
10. Tingkat suara akan tampil disini.
11. Klik ini untuk menentukan volume mikropon.



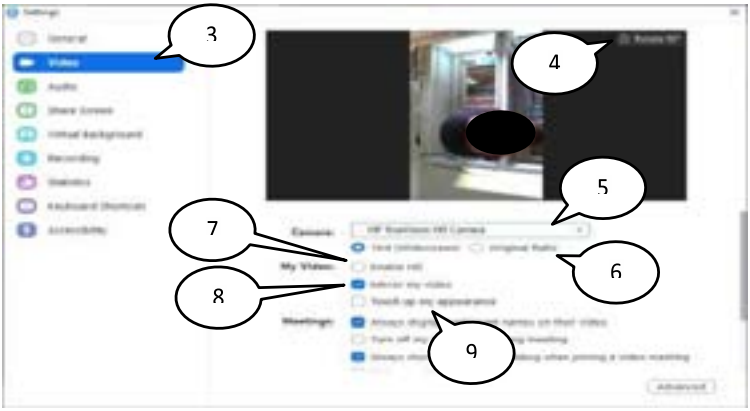
Setting Lanjutan Tentang Video di Zoom

Berikut ini untuk mengatur video lebih lanjut di Zoom.

1. Klik pada tanda panah di samping icon video.
2. Klik menu “Video Settings”.



3. Akan tampil bidang Settings pada bagian Video.
4. Klik ini untuk memutar tampilan video 90 derajat.
5. Klik ini untuk memilih kamera yang akan digunakan.



6. Pilih salah satu opsi untuk rasio tampilan kamera.
7. Klik ini untuk mengaktifkan video dengan kualitas tinggi.
8. Klik ini untuk menampilkan video dalam modus cermin.
9. Klik ini untuk lebih memperbagus tampilan Anda dengan fokus yang lebih lembut.

B. Google Meet

Pengertian Google Meet

Google meet dapat digunakan sebagai salah satu media pembelajaran yang dapat menunjang proses pembelajaran siswa yang berlangsung dari rumah sekaligus mengajarkan siswa untuk memanfaatkan teknologi sejak dini sehingga dapat memberikan pengalaman yang bermakna untuk siswa tersebut. Pemanfaatan google meet sebagai media pembelajaran bertujuan untuk menciptakan keterampilan menyimak dan berbicara dalam menggunakan aplikasi google meet sebagai media pembelajaran.

Fitur-fitur Google Meet

Penggunaan Google Meet diharapkan dapat memermudah guru dan siswa dalam berinterkasi. Google Meet dapat digunakan sebagai media untuk mengelola pembelajaran dan menyampaikan informasi secara cepat dan akurat kepada siswa melalui layanan Video Conference. Berikut ini beberapa fitur yang ada pada Google Meet:

1) Menyediakan panggilan audio-video multi arah dengan resolusi 720p
2) Dilengkapi fitur White Board

Fitur ini digunakan agar guru dapat menjelaskan sambal mengetik materi yang pentung seperti layaknya diruang kelas yang memiliki papan tulis.

3) Tersedia enskripsi dari semua panggilan
4) Memiliki filter pembatal kebisingan

Filter ini berguna agar seseorang yang sedang berbicara menggunakan google meet ditengah banyak orang agar tidak masuk kedalam meet tersebut.

5) Memiliki mode cahaya yang rendah

Mode ini berguna agar *Meet* tidak otomatis menyesuaikan *cahaya disekitar kita* dan anda dapat menonaktifkan *mode cahaya rendah*. Kemudian mode ini juga berguna untuk menghemat baterai hp anda agar tidak cepat tersedot habis.

6) Dapat digunakan melalui web browser, android maupun IOS Google meet dapat digunakan dimana saja untuk memudahkan para penggunanya.
7) Dapat terhubung secara langsung dari Google Kalender dan Google Kontak
8) Fitur pin

Fitur ini digunakan untuk kita mengasih pin pada seseorang yang sedang berbicara agar tetap berada pada layer utama.

9) Fitur *voice to text*

Fitur ini berguna untuk membuat teks yang dibicarakan orangs secara otomatis dan fitur ini untuk memudahkan seseorang jika tidak begitu mendengar apa yang dibicarakan.

10) Fitur background

Fitur ini merupakan fitur terbaru dari meet digunakan untuk peserta yang ingin menggunakan latar belakang yang beragam saat meet di mulai.

11) Menyediakan layanan share screen yang dapat digunakan untuk mempresentasikan dokumen, spreadsheet, gambar, dan lain-lain.

Layanan ini berguna agar guru dapat share materi menggunakan ppt dan siswa dapat melihat tersebut dilayar masing-masing agar siswa dapat lebih paham atas materi yang dijelaskan.

Langkah-langkah Penggunaan Google Meet

Google Meet merupakan salah satu aplikasi online yang sangat mudah digunakan oleh penggunanya. Berikut ini ada langkahlangkah dalam menggunakan Google Meet:

1) Menjadwalkan dari Aplikasi Google Kalender:
   a) Klik Google Kalender, ketuk + buat acara
   b) Klik Tambahkan tamu dengan memasukkan nama atau email pengguna yang akan diundang
   c) Pilih Simpan
   d) Lalu klik Kirim untuk mengirim pemberitahuan kepada tamu

2) Memulai Rapat dengan Akun Pribadi pada Aplikasi Google Meet:
   a) Buka terlebih dahulu aplikasi Google Meet
   b) Jika sudah mempunyai kode rapat, maka kode langsung dimasukkan pada kolom “Masukkkan Kode Rapat”, kemudian klik Gabung

c) Jika ingin memulai rapat baru, pilih Rapat Baru

3) Cara mengatur kamera di Google Meet
   a) Klik Setelan. Video.
   b) Pilih setelan yang ingin diubah:
      - Pilih Kamera
      - Pilih perangkat kamera Anda. Jika kamera Anda berfungsi, Anda akan melihat feed video di sebelah kanan Video.
      - Resolusi pengiriman
      - Kualitas gambar dari perangkat Anda yang dilihat orang lain.
   c) Klik Selesai.

4) Cara mengganti background
   a) Ketika sedang video call, Anda bisa arahkan kursor mouse ke bagian pojok kanan bawah.
   b) Klik ikon yang bergambar seperti orang dengan background yang ada di belakangnya.
   c) Kemudian pilih change background untuk mengganti background atau latar belakang.
   d) Upload gambar yang ingin Anda jadikan sebagai background atau latar belakang.
   e) Terakhir klik tombol plus (+) untuk membuat gambar tersebut menjadi background atau latar belakang saat video call atau meeting online.

5) Cara memberi dan melepaskan pin

   Cara memberi pin

   a) Arahkan kursor ke foto seseorang klik Sematkan.
   b) Di kanan bawah, klik Orang.
   c) Di samping nama peserta, klik Tindakan lainnya Sematkan ke layar.

Cara melepaskan pin

Klik tanda pin, kemudian lepaskan pin

6) Resolusi penggunaan (Pengirim)

   a) Definisi Tinggi (720p)

      Tersedia di komputer dengan CPU quad-core atau yang lebih tinggi, Menggunakan lebih banyak data, tetapi kamera Anda akan mengirim gambar dengan kualitas yang lebih baik.

   b) Definisi standar (360p)

      Menggunakan lebih sedikit data, tetapi kamera Anda akan mengirim gambar dengan kualitas yang lebih rendah.

7) Resolusi penggunaan (Penerima)

   a) Definisi Tinggi (720p)

      Tersedia di komputer dengan CPU quad-core atau yang lebih tinggi Menggunakan lebih banyak data, tetapi Anda akan melihat gambar dengan kualitas yang lebih tinggi.

b) Definisi standar (360p)
   Menggunakan lebih sedikit data, tetapi Anda akan melihat gambar dengan kualitas yang lebih rendah.
c) Definisi standar (360p)
   (Feed tunggal) Untuk lebih menghemat data, thumbnail peserta lain akan dinonaktifkan.
d) Hanya Audio
   Untuk menggunakan jumlah data minimum, video tidak akan ditampilkan.

Kelebihan dan Kekurangan Google Meet

a. Kelebihan Google Meet sebagai Media Pembelajaran
   Pemilihan Google Meet sebagai media pembelajaran daring memiliki banyak kelebihan jika dibandingkan dengan media lainnya, yaitu:
   1) Dapat digunakan oleh 250 pengguna aktif dengan 100.000 domain di dalamnya
   2) Mobile Friendly sehingga sangat mudah digunakan untuk pengguna yang pertama kali menggunakan Google Meet
   3) Memudahkan siswa dengan siswa, siswa dengan guru, guru dengan orang tua dalam berkomunikasi pada saat pandemi covid-19
   4) Memudahkan guru dalam menyamapaikan materi secara langsung kepada siswa karena dalam Google Meet dilengkapi dengan fitur Share Screen yang dapat

digunakan untuk membagikan materi dalam bentuk dokumen

5) Menyedikan fitur white board yang dapat digunakan untuk memperjelas dan memudahkan pada saat guru menjelaskan materi ajar
6) Salah satu bentuk media interaktif
7) Dapat digunakan secara efisien dan fleksibel
8) Siswa dapat secara langsung menyamapaikan pikiran, gagasan, dan pertanyaan terkait materi yang disampaikan
9) Dapat diakses secara gratis
10) Pembelajaran daring tidak monoton.

b. Kekurangan Google Meet sebagai Media Pembelajaran

Selain memberikan banyak manfaat penggunaan Google Meet sebagai media pembelajaran daring juga memiliki kekurangan yaitu:

1) Keterbatasan signal dan kuota internet yang membuat vidio dan suara tidak jelas terutama pada saat guru menjelaskan
2) Kualitas gambar maupun dokumen yang ditampilkan di layar kurang jernih jika diperbesar
3) Tidak dapat merekam layer secara langsung seperti di zoom

Tidak semua fitur dapat digunakan secara gratis seperti paket 100 pengguna.

C. Google Classroom

Google Classroom merupakan suatu model pembelajaran campuran yang diperuntukkan terhadap setiap ruang lingku pendidikan. selanjutnya pengertian google classcroom adalah aplikasi yang berbentuk ruang kelas yang terhubung melalui koneksi internet dan terjadi di dunia maya.(Lidia, 2019)

Menurut (Sabran, 2019) Google classroom adalah aplikasi yang dibuat oleh google yang bertujuan untuk membantu dosen dan mahapeserta didik apabila kedua hal tersebut berhalangan, mengorganisasi kelas serta berkomunikasi dengan mahapeserta didik tanpa harus terikat dengan jadwal kuliah di kelas. Disamping itu dosen dapat memberikan tugas dan langsung memberikan nilai kepada mahasiswa. Penyampaian pembelajaran dengan elearning merupakan pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi internet untuk meningkatkan lingkungan belajar dengan konten yang kaya dengan cakupan yang luas. E-learning merupakan pemanfaatan media pembelajaran menggunakan internet, untuk mengirimkan serangkaian solusi yang dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan. Setiap metode pembelajaran harus mengandung rumusan pengorganisasian bahan pelajaran, strategi penyampaian, dan pengelolaan kegiatan dengan memperhatikan faktor tujuan belajar, hambatan belajar, karakteristik peserta didik, agar dapat diperoleh efektivitas, efisiensi, dan daya tarik pembelajaran.

Google Classcroom adalah produk google yang terhubung dengan gmail, drive, hangout, youtube dan calender

dan lain-lain. Banyaknya fasilitas yang disediakan google classroom akan memudahkan guru dalam melaksanakan kegaiatan pembelajaran. pembelajaran yang dimaksud bukan hanya dikelas saja, melainkan juga diluar kelas karena peserta didik dapat melakukan pembelajaran dimana pun dan kapan pun dengan mengakses google classroom secara dalam jaringan. Google classroom membuat kegiatan belajar mengajar menjadi lebih produktif dan bermakna dengan menyederhanakan tugas, meningkatkan kolaborasi dan membina komunikasi. Pengajar dapat membuat kelas, memberikan tugas, mengirim masukan dan melihat semuanya disatu tempat. Classrom juga terintegrasi secara lancar dengan fitur Google lainnya seperti google dokumen dan Drive. (Imadudin, 2018)

Google Classroom merupakan layanan online gratis sekolah. Lembaga non-profil, dan siapa pun yang memiliki akun gooogle. Google Classroom memudahkan peserta didik dan pendidik agar tetap terhubung baik di dalam maupun di luar kelas, google classroom adalah platform pembelajaran campuran yang dikembangkan oleh google untuk sekolah atau institusi pendidikan lainnya yang bertujuan untuk menyederhanakan pembuatan, pendistribusikan, dan penetapan tugas dengan cara tanpa kertas. (Imadudin, 2018)

Google Classsroom merupakan platform belajar secara online yang bisa digunakan pada smartphone atau PC dengan berbagai fitur yang berguna untuk memudahkan proses pembelajaran. Semua fitur tersebut dapat digunakan oleh guru

selama pembelajaran. Guru dapat dengan mudah mempelajari penggunaan dengan belajar secara mandiri dengan melihat di google support pada google classroom. Cara akses dan penggunaan dibedakan berdasarkan platform yang digunakan seperti komputer, telepon genggam berbasis Android dan iOS. Selain melalui google support dapat melalui channel di youtube mengenai google classroom. Pada dasarnya tahap awal yang dilakukan yakni dengan melakukan login dengan menggunakan akun G Suite for Education atau google pribadi/email google. (Hisyam, 2020)

Manfaat Google Classroom

Membuat sederhana pengelolaan tugas, meningkatkan kaloborasi, dan meningkatkan komunikasi yang lebih baik, sehingga dalam proses pembelajaran akan menjadi lebih bernilai dan bermanfaat.(Ghodang, 2019) Adapun manfaat google classroom yang lain yaitu:

1. Proses setting yang cepat dan nyaman Proses set up pada google classroom sangat cepat dan nyaman jika dibandingkan harus menginstal LMS local atau mendaftarkan ke provider LMS. Guru tinggal mengakses aplikasi google classroom serta bisa memulai membagikan tugas-tugas dan bahan ajar. guru dapat melakukan dengan menambahkan daftar siswa atau berbagi kode unik yang memungkinkan akses ke kelas pada google classroom. Google classroom lebih

sederhana dan mudah untuk digunakan, sehingga ideal bagi guru meskipun dengan tingkat pengalaman e-learning yang beragam.

2. Hemat Waktu Peserta didik tidak lagi harus mendownload tugas yang diberikan guru. guru pun tinggal membuat dan mendistribusikan dokumen untuk peserta didik mereka secara online. Guru juga dapat menentukan peringkat, memberikan umpan balik untuk semua tugas dan melakukan penilaian menggunakan aplikasi google classroom. Dengan demikan, ada potensi untuk menghemat sebagian besar waktu bagi keduanya., baik peserta didik maupun gurunya. Semuanaya dilakukan secara paperless, sehingga tidak ada waktu yang terbuang untuk mendistribusikan dokumen fisik dan peserta didik dapat menyelesaikan tugas mereka dengan tepat secara online, sehingga lebih mudah bagi mereka untuk memenuhi deadline waktu yang diberikan dan belajar secara online dapat disesuaiakan dengan jadwal sehari-hari mereka.
3. Meningkatkan Kerjasama dan Komunikasi 9 Salah satu manfaat paling penting dari menggunakan Google Classroom adalah sangat dimungkinkan untuk melakukan kaloborasi online yang efisien. Guru dapat mengirimkan pemberitahuan ke peserta didik mereka untuk memulai diskusi online atau memberitahu mereka tentang kegiatan pembelajaran online tertentu. peserta didik memiliki kesempatan untuk memberikan umpan balik kepada rekan-rekan mereka dengan posting langsung ke aliran diskusi di google

classroom. Pada dasarnya, google classroom meningkatkan aspek pembelajaran sosial yang akan membantu lembaga pendidikan untuk lebih mudah dalam mengajar tanpa materi fisik seperti kelas, papan tulis dan alat tulis.

4. Terjangkau dan aman seperti layanan aplikasi edukasi lainnya, Google Classroom tidak mengandung iklan, tidak pernah menggunakan konten anda atau data siswa untuk iklan, dan gratis untuk sekolah. (Yuli, 2019)

Fitur-fitur Google Classroom

Fitur google classroom dapat disiapkan dengan mudah. Pengajar atau guru dapat menyiapkan kelas dan mengundang siswa. Di halaman tugas kelas, pengajar atau guru dapat berbagi informasi, tugas, pertanyaan, dan materi. Dengan google classroom, pengajar dapat menghemat waktu dan kertas. Pengajar atau guru dapat membuat kelas, memberikan tugas, berkomunikasi dan melakukan pengelolaan semuanya di satu tempat. Google classroom juga menawarkan pengelolaan yang lebih baik. Siswa dapat melihat tugas dihalaman tugas dan dikelender kelas. Semua materi kelas otomatis tersimpan dalam folder google drive. Selain itu google classroom juga memungkinkan alur komunikasi antara pengajar dan murid lebih efektif.

Pengajar juga dapat melihat dengan cepat siapa saja yang sudah dan belum menyelesaikan tugas, serta langsung

memberikan nilai dan masukkan realtime. Namun yang tak kalah penting, google classroom terjangkau dan aman yang disediakan gratis untuk sekolah, lembaga nonprofit, dan perorangan serta tidak berisi iklan dan tidak pernah menggunakan konten pengguna atau data siswa untuk tujuan periklanan.

Google classroom dapat diakses menggunakan internet di komputer dengan browser apapunn, seperti chrome, firefox, internet explorer, termasuk safari. Secara umum, google classroom mendukung rilis browser utama secara berkelanjutan. Degan kata lain, tidak perlu instalasi karena google classroom berbasis website. Akan tetapi, instalasi diperlukan bila mengakses google classroom melalui handphone (telpon genggam/HP), karena juga tersedia untuk perangkat seluler berbasis android dan Apple.

Adapun fitur yang dimiliki oleh google classroom, yaitu:

1. Tugas (Assigment)

   Tugas disimpan dan dinilai dalam rangkaian aplikasi produktivitas google yang memungkinkan kolaborasi antara guru dan siswa atau siswa dengan siswa. Pengguna dapat berbagi dokumen yang berada di google drive siswa dengan pengajar., file di-hosting di drive siswa dan kemudian dikirim untuk dinilai. Pengajar dapat memilih file yang kemudian dapat diperlukan sebagai tempat sehingga setiap siswa dapat mengedit salinan siswa sendiri kemudian kembali untuk nilai yang mana fitur ini mengijinkan semua siswa untuk melihat,

menyalin, atau mengedit dokumen yang sama. Siswa juga dapat memilih untuk melampirkan dokumen tambahan dari Drive mereka ke tugas.

2. Penilaian (Grading)

Google classroom mendukung berbagai skema penilaian. Guru memiliki opsi untuk melampirkan file ketugas yang dapat dilihat siswa, diedit, atau medapatkan salinan individu. Siswa dapat membuat file dan melampirkan ke tugas jika salinan file tidak dibuat oleh pengajar. Guru memiliki opsi untuk memantau perkembangan setiap siswa pada tugas dimana mereka dapat membuat komentar dan mengedit. Tugas yang diubah dapat dinilai oleh pengajar dan dikembalikan dengan komentar untuk memungkinkan siswa untuk merevisi tugas dan kembali masuk. Setelah dinilai, tugas hanya dapat diedit oleh guru kecuali pengajar mengubah tugas kembali.

3. Komunikasi yang lancar

Pengumuman dapat dipostkan oleh pengajar ke aliran kelas yang dapat dikomentari oleh siswa yang memugkinkan komunikasi dua arah antara guru dan siswa Siswa juga dapat memposting ke pengumuman kelas tetapi tidak akan menjadi prioritas tertinggi dibandingkan catatan guru dan dapat dimoderasi. Berbagai jenis media dari produk google seperti video youtube dan file google dapat dilampirkan dan posting untuk berbagi konten. Gmail juga menyediakan opsi

email bagi guru atau pengajar untuk mengirim email ke satu atau beberapa siswa antarmuka google classroom. Kemudia mengklik tugas yang dilampirkan serta cukup mengedit batas pengumpulan dan grup yang akan diberikan tugas. (Amri, 2019)

4. Laporan Orsinalitas

Laporan orsinalitas diperkenalkan pada januari 2020 yang memungkinkan pendidik dan siswa untuk melihat bagian dan bagian dari karya yang diajukan yang berisi kata-kata yang persis atau mirip dengan yang dari sumber lain. Untuk siswa, menyoroti bahan sumber dan tanda kutip yang hilang untuk membantu siswa dalam meningkatkan tulisan mereka. Guru juga dapat melihat laporan orisinalitas, memungkinkan mereka untuk memverifikasi integritas akademik dari karya siswa yang disampaikan.

5. Arsip pembelajaran

Ruang kelas memungkinkan instruktur untuk mengarsipkan kursus pada akhir semester atau tahun. Ketika sebuah kursus diarsipkan, maka akan dihapus dari beranda dan ditempatkan di area kelas arsip untuk membantu para guru mengatur kelas mereka saat ini. saat sebuah kursus diarsipkan, guru dan siswa dapat melihatnya, tetapi tidak akan dapat mengubahnya hingga dipulihkan.

6. Aplikasi seluler

Aplikasi seluler classroom, diperkenalkan pada januari 2015, tersedia untuk perangkat Ios dan Android. Aplikasi memungkinkan pengguna mengambil foto dan melampirkannya ke tugas mereka, berbagai file dari aplikasi lain, dan mendukung akses offline.

7. Keamanan pribadi

Berbeda dengan layanan konsumen google, google classroom sebagai bagian dari G Sulte for Education, tidak menampilkan iklan apapun dalam antarmuka untuk siswa, guru maupun dosen., dan data pengguna tidak dipindai atau digunakan untuk tujuan periklanan. (Hadion Wijoyo, 2021)

Dengan demikian penggunaan google classroom pembelajaran akan lebih mudah dengan adanya interaksi antara guru dan murid saat bertatap muka melalui kelas online, sehingga peserta didik dapat belajar, bertanya, berpendapat, bertukar ide- ide, dan mengirim tugas dari jarak jauh melalui smartphone. Melalui smartphone pengguna dapat mengunduh dan mengirim tugas ataupun file, dan dapat digunakan akses secara offline. Dari aplikasi tersebut, dapat ditinjau dari efektifitas dan motivasi dalam proses pembelajaran jarak jauh untuk mengetahui penggunaan aplikasi pendukung belajar yang sering digunakan oleh guru dan respon baik oleh peserta didik.

Penggunaan Google Classroom

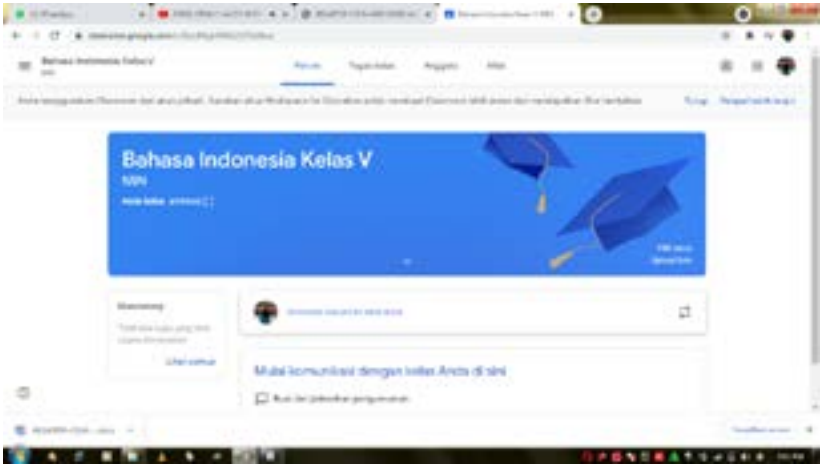
Langkah-langkah penggunaan Google Classroom oleh guru :

a. Membuka website Google kemudian masuk pada lama Google Class Room (memilih akun google apps for education)

b. Kunjungi laman https://classroom.google.com/ dan masuk.

c. Membuat kode kelas agar siswa dapat masuk ke kelas yang telah guru sediakan. Contoh nama kelas: Bahasa Indonesia

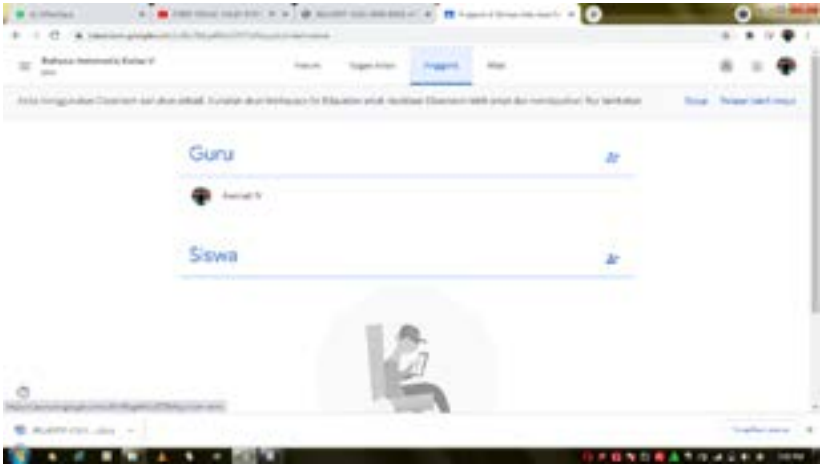
Kelas V.



e. Tampilan Menu TugasKelas pada tampilan menu Guru

f. Tampilan Menu Anggotakelas pada menu tampilan guru

g. Tampilan Menu Nilai Siswa pada tampilan menu Guru



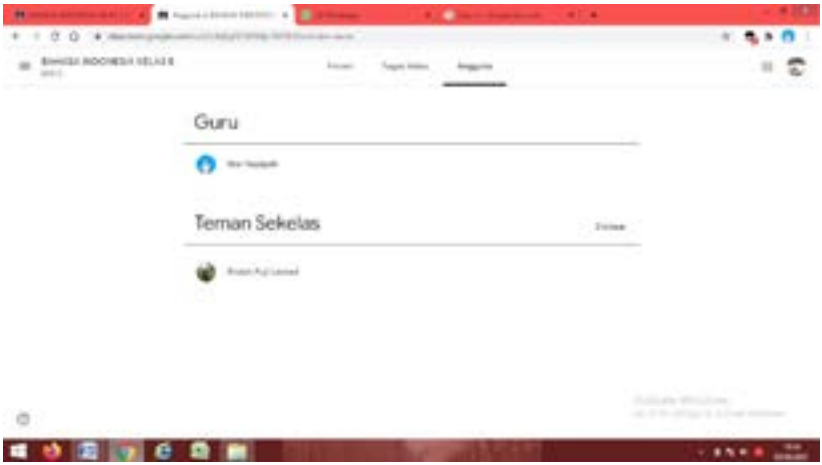
b. Kunjungi laman https://classroom.google.com/ dan masuk

c. Masuk pada kode kelas yang telah diberikan oleh guru, agar siswa dapat masuk ke kelas yang telah guru sediakan.

d. Berikut menu tampilanGoogle Classroom Siswa

e. Tampilan Menu TugasKelas pada siswa

f. Tampilan Menu anggota kelas pada menu siswa



D. Youtube

Media sosial berbasis audiovisual yaitu Youtube, yang sampai kini masih menjadi media sosial yang paling sering digunakan di berbagai negara. Media ini memuat kabar terbaru, konten edukasi, musik, video komedi ataupun animasi keseluruhan itu terdapat di Youtube. Youtube ditujukan untuk mereka yang memerlukan data secara audio serta visual, pengguna Youtube juga bisa mengunggah video pribadi ke Youtube serta memperlihatkannya kepada seluruh dunia.

Menurut (Rahmatika et al., 2021) YouTube adalah situs web media untuk berbagi video online yang paling populer di dunia internet. Youtube juga merupakan layanan perpustakaan video yang diberikan secara gratis kepada guru dan siswa untuk membentuk karakter pembelajar yang mandiri dan kreatif.

Youtube merupakan salah satu bentuk media sosial berbasis video. Dilansir dari statistik dalam situsnya, Youtube memiliki lebih dari satu milyar pengguna yang merupakan pengguna internet. Membuat akun atau channel di Youtube dan meraih pelanggan atau penayangan bisa menghasilkan uang sehingga pada maret 2015, pembuat konten di Youtube sudah mengunggah 10.000 video. Lama kelamaan, makin banyak orang membuat akun Youtube sehingga membuka kesempatan sebagai lapangan pekerjaan. Tiap hari pengguna Youtube bisa menonton ratusan juta jam video dan menghasilkan miliaran kali penayangan. Youtube menjangkau pemirsa rata-rata berusia 18 sampai 34 tahun. Beragam konten video bisa diakses dalam

Youtube, mulai dari Musik, Film, Berita dan Informasi, Olahraga, Gaya hidup, Gaming, dan Vlog. Pencipta YouTube adalah mantan karyawan PayPal (website online komersial) yaitu Chad Hurley, Steve Chen, dan Jawed Karim pada Februari 2005. (David et al., 2017)

YouTube adalah sebuah situs web berbagi video yang dibuat oleh tiga mantan karyawan PayPal pada Februari 2005. Perusahaan ini berkantor pusat di San Bruno, California, dan memakai teknologi Adobe Flash Video dan HTML5 untuk menampilkan berbagai macam konten video buatan pengguna/ kreator, termasuk klip film, klip TV, dan video musik. Selain itu, konten amatir seperti blog video, video orisinal pendek, dan video pendidikan juga ada dalam situs ini. (Sutarti, 2021).

Youtube merupakan salah satu yang paling media sosial berbasis video populer telah menjadi media paling populer untuk mengunduh atau mengunggah video. Pengguna dapat memuat, menonton, dan berbagi klip video untuk Gratis. Secara umum video di Youtube adalah klip musik, laporan, acara, berita, film, TV, dan video yang dibuat oleh mereka pengguna sendiri yang disebut pencipta. Tambahan, Youtube juga menampilkan video suatu acaradiunggah oleh orang biasa atau disebutamatir, biasa disebut warga jurnalistik. (Aji et al., 2018)

Youtube ialah sebuah situs website media yang digunakan untuk membagikan video secara online. Youtube sangat terkenal dikalangan pengguna internet di seluruh dunia. Youtube dapat digunakan oleh berbagai kalangan dari kalangan usia muda

hingga usia dewasa. Orang yang menggunakan youtube atau dikenal dengan sebutan youtuber dapat mengunggah video, mencari video, menonton video, berdiskusi tentang berbagai hal melalui video. Setiap hari ada banyak orang dari berbagai negara yang menggunakan youtube. Hal ini dapat dikatakan dengan benar dan pasti bahwa youtube memang sangat populer juga potensial untuk digunakan sebagai media pada saat proses kegiatan belajar. (Devy, 2020)

Youtube sebagai media pembelajaran

Penggunaan YouTube sebagai data base terkuat menampilkan video tutorial memudahkan siswa untuk membandingkan dan memilih antara keahlian pembelajaran yang diinginkan. Selain itu, ketersediaan YouTube, memungkinan untuk diskusi sehingga memfasilitasi interaksi. YouTube menyediakan banyak layanan termasuk mengunggah, mengunduh, melihat, berbagi video, dan bertukar pandangan dan umpan balik tentang video yang dilihat. Alokasi saluran YouTube memfasilitasi transfer konten ilmiah dan pendidikan melalui penggunaan maksimal. YouTube memungkinkan kesempatan belajar siswa untuk lebih aktif dan mencapai hasil belajar yang lebih besar. YouTube adalah alat yang efektif dalam mengajarkan keterampilan komputer dan prestasi akademik. Hasil penelitian ini menyetujui bahwa menggunakan YouTube sebagai sarana pengajaran meningkatkan dan meningkatkan

pembelajaran keterampilan komputer siswa dan penggunaannya dalam pendidikan. (Ebied et al., 2016)

Teknologi pembelajaran menggunakan web atau media sosial seperti Youtube telah di kenal lama oleh negara besar yang ada di dunia, terutama Amerika. Youtube merupakan metode pembelajaran yang sangat praktis dan mudah dipahami namun dalam pencarian literatur saat ini tidak menjadikan informasi yang ditemukan di Youtube sebagai referensi karena Youtube hanya strategi mengajar dalam pendidikan. Jejaring social Youtube selain sebagai media informasi dan berbagi konten dalam bentuk video saat ini juga dimanfaatkan sebagai wahana untuk menyampaikan gagasan, ide serta kreatifitas dari seseorang yang ingin membagikan kepada orang lain saat ini sudah merambah ke dunia pendidikan, dimana seorang pengajar ataupun trainer bisa menempatkan tutorial mengenai keahlianya di Youtube, sedangkan siswa atau pengguna konten dapat melihat dan mendengarkan video sehingga mudah memahami konten yang diberikan dalam video seolah olah mendengarkan pemaparan dari guru di dalam kelas. Penggunaan media sosial Youtube dalam proses pembelajaran tidak bisa lepas dari peran guru sebagai penyedia konten, siswa sebagai pengguna konten dan Youtube sebagai penyedia layanan penghubung keduanya. (Sutarti, 2021).

Tujuan penggunaan youtube sebagai media pembelajaran supaya kegiatan belajar mengajar membuat siswa tertarik untuk mengukuti proses belajar dari awal sampai

akhir. Selain itu proses belajar menjadi lebih menyenangkan serta terciptanya komunikasi dan interaksi yang baik. Video pembelajaran di youtube sangat banyak sehingga guru dapat memilih dan memanfaatkan untuk kegiatan pembelajaran yang menarik, terutama untuk pembelajaran daring saat ini. Guru bisa memberikan link youtube kepada siswa untuk bahan pembelajaran agar siswa mempelajari serta memahami isi materi sesuai dengan yang ada di kurikulum. Youtube dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran dan dapat digunakan dalam waktu yang fleksibel. Siswa dapat membuka kembali link youtube apabila kurang memahami materinya kapan pun dan dimana pun. Era pandemi covid-19 ini youtube sebagai media pembelajaran bisa dimanfaatkan untuk mendapatkan penjelasan, pengertian dan contoh-contoh dalam pembelajaran sehingga tercipta suasana pembelajaran yang menarik, menyenangkan, serta mudahnya memahami materi. (Devy, 2020)

Dalam proses belajar mengajar penyampaian konsep materi siswa atau pengguna video dapat melihat dan mendengarkan video guru dalam memaparkan dan memberikan contoh pemahaman seperti halnya siswa sedang menyimak pembelajaran secara langsung di dalam kelas. Video pembelajaran yang disediakan bahkan guru sebagai penyedia materi bisa memberikan Konten video maupun ilustrasi yang disajikan menggunakan efek animasi yang menarik serta mudah diterima oleh siswa sehingga memberikan semangat dan

menarik perhatian atau minat siswa terhadap materi yang sedang disampaikan. (Sutarti, 2021)

Manfaat media YouTube dalam proses pembelajaran :

1. Menyampaikan materi pembelajaran.
2. Memberikan ilustrasi materi pembelajaran.
3. Memberikan tutotial terhadap materi praktek.
4. Tampilan yang menarik akan memotivasi siswa mengikuti pembelajaran.
5. Menambah wawasan dalam ilmu pengetahuan.
6. Menyelesaikan masalah pada persoalan materi pelajaran.
7. Mendapatkan informasi yang beranekaragam dan berguna dalam pembelajaran.

Kelebihan dan kekurangan Media pembelajaran youtube

Youtube jika dimanfaatkan dengan baik akan sangat berguna bagi penggunanya, namun semua media memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan dan kekurangan dalam suatu media dapat menjadi umpan balik perkembangan media tersebut.

1. Kelebihan youtube

   Kelebihan Youtube adalah tersedianya berbagai type video yang beraneka ragam yang dapat membantu seorang Video Maker terinspirasi (Abdullah, 2018), youtube termasuk website yang sangat mudah untuk diakses melalui Komputer, Laptop, maupun Smartphone, video

pembelajaran juga dapat diulang ketika membutuhkan dan juga video pembelajaran dapat didownload, dapat melihat dan mengambil berbagai video di YouTube yang belum sempat ditonton di TV sebelumnya, sehingga tidak terlewatkan informasi maupun infotaiment, dapat dengan mudah mencari video yang diinginkan dengan menuliskan jenis video karena didalam YouTube terdapat menu "search", dapat memilih berbagai jenis format video di YouTube dengan aplikasi pemutar video yang kita punya. Dapat menonton video di YouTube dengan jelas dan nyaman karena video-video di YouTube sudah bagus. (Titin dan Widhi, 2021)

2. Kekurangan youtube

Adapun kekurangannya adalah masih terdapatnya Video yang tidak pantas dipertontonkan bagi anak-anak sehingga perlunya peran orang tua ketika anak mengakses youtube. Lalu, masih adanya Ujaran kebencian yang sering terjadi di dalam kolom komentar (Faiqah, Nadjib and Amir, 2016), apabila terjadi gangguan pada koneksi internet, maka akan mengganggu dalam mengambil video di YouTube, ukuran atau kapasitas video di dalam YouTube pada umumnya sangat besar, tidak tersedia aplikasi pengambilan video pada

YouTube di website, sehingga harus menggunakan aplikasi lain seperti YouTube downloader dan keepvid, youtube juga menyediakan fasilitas upload video yang bisa digunakan oleh siapa saja, sehingga sangat mungkin dapat disalah gunakan oleh pihak yang tidak bertanggung jawab. Seperti halnya terdapat oknum yang mengunggah video porno dan video tentang penghinaan terhadap golongan tertentu. (Titin dan Widhi, 2021).

E. Whatsapp

Whatsapp adalah aplikasi pesan ponsel alternatif yang menggunakan sambungan data internet atau Wifi tanpa diperlukan tambahan biaya selain biaya sambungan data internet dan merupakan layanan pesan instan yang paling banyak digunakan di Indonesia.

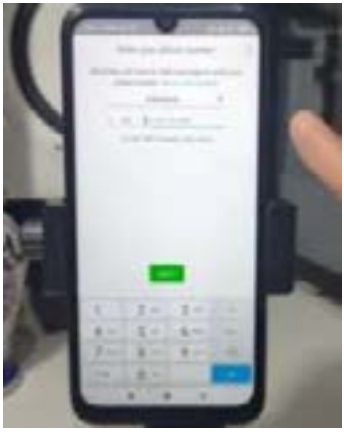
Whatsapp memiliki berbagai fitur-fitur terkait dalam obrolan, salah satunya ialah obrolan group atau *group chat*. Group chat ini berfungsi untuk memberikan satu pesan untuk beberapa orang yang berada di dalam group itu, Jadi memudahkan untuk memberikan informasi tanpa harus mengirim pesan satu per satu.

Gambar atau Logo dari Aplikasi Whatsapp

Cara Penggunaan Whastapp

1. **Unduh lalu buka aplikasi:** Unduh WhatsApp Messenger secara gratis di Google Play Store atau Apple App Store. Untuk membuka aplikasi, ketuk ikon **WhatsApp** pada layar utama telepon Anda.

2. **Tinjau Ketentuan Layanan:** Baca Ketentuan Layanan dan Kebijakan Privasi, lalu ketuk **Setuju dan Lanjutkan** untuk menerima ketentuan.
3. **Daftar:** Pilih negara dari daftar tarik turun untuk menambahkan kode negara, lalu masukkan nomor telepon Anda dalam format nomor telepon internasional. Ketuk **Selesai** atau **Lanjut**, lalu ketuk **Oke** untuk menerima kode pendaftaran 6 digit melalui SMS atau panggilan telepon. Untuk menyelesaikan pendaftaran, masukkan kode 6 digit yang Anda terima. Pelajari cara mendaftarkan nomor telepon Anda pada Android, iPhone, atau KaiOS.

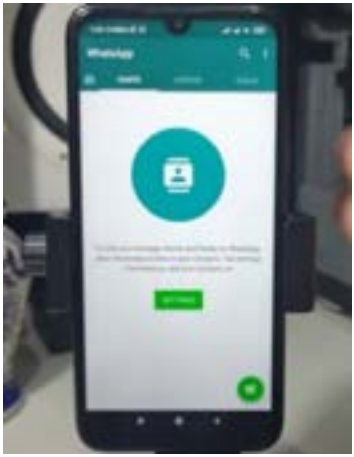


4. **Setel profil:** Di profil baru Anda, masukkan nama, lalu ketuk **Lanjut**. Anda juga dapat menambahkan foto profil.
5. **Izinkan akses ke kontak dan foto:** Kontak dari buku alamat telepon Anda

dapat ditambahkan ke aplikasi WhatsApp. Anda juga dapat mengizinkan akses ke foto, video, dan file yang ada pada telepon Anda.

6. **Mulai chat:** Ketuk atau , lalu cari kontak untuk memulai. Kemudian ketik pesan di bidang teks. Untuk

mengirim foto atau video, ketuk atau di samping bidang teks. Pilih **Kamera** untuk mengambil foto atau video baru, atau **Galeri** atau **Perpustakaan Foto dan Video** untuk memilih foto atau video yang sudah ada dari telepon Anda. Lalu, ketuk atau .



7. **Buat grup:** Anda dapat membuat grup dengan peserta hingga 256 orang. Ketuk atau , lalu **Grup baru**. Cari atau pilih kontak untuk

ditambahkan ke grup, lalu ketuk **Lanjut**. Masukkan subjek grup lalu ketuk atau **Buat**.

BAB IV

PENUTUP

A. **Kesimpulan**

Media merupakan alat perantara yang dapat digunakan dalam proses belajar. Pembelajaran di masa pandemi covid-19 dapat dilakukan dengan menggunakan berbagai media pembelajaran yang telah disediakan baik itu online maupun offline, media pembelajaran online dapat digunakan melalui platform yang telah ada, seperti zoom cloud meeting, google meet, google classroom, Youtube dan Whatsapp. Dengan adanya teknologi informasi dan komunikasi yang sekarang berkembang sangat pesat dizaman sekarang, dapat digunakan untuk penunjang didalam terselenggaranya proses belajar mengajar secara jarak jauh.

Karena teknologi memiliki peranan yang mampu menjadikan proses belajar menjadi efektif dan mampu tetap berjalan dengan baik dimasa pandemi ini. Dengan begitu teknologi yang ada akan lebih memiliki manfaat yang luas yang tidak hanya kita gunakan sebagai hiburan semata namun juga mampu kita gunakan untuk mengakses setiap pembelajaran menggunakan platform yang ada dengan baik dan tidak gagap akan teknologi.

B. **Saran**

Buku ini jauh dari kata sempurna setidaknya kita mengimplementasikan tulisan ini. Masih banyak kesalahan dari penulisan kelompok kami dan kami juga membutuhkan saran atau kritikan agar bisa menjadi motivasi untuk masa depan yang lebih baik dari pada masa sebelumnya.

Kami juga mengucapkan terimakasih atas Dosen Pembimbing Lapangan Kuliah Kerja Nyata (KKN) Bapak Enriko Tedja Sukmana, S.Th.I, M.S.I, Yang telah memberikan kami bimbingan dalam penulisan buku ini. Semoga kedepannya teknologi informasi yang ada sekarang ini memiliki kebermanfaatan yang lebih bagi sektor pendidikan khususnya dan setiap pendidik harus menguasai kemajuan teknologi agar proses pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan teknologi yang sudah dijelaskan mampu mengalami kemajuan dan mampu berkembang dengan baik sebagai media pembelajaran yang menarik dan efektif bagi dunia Pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

Abdullah, S.D. A, (2018), Peran Hanan Attaki dalam Membangun Persepsi Generasi Millenial Tentang Tuhan (Analisis Isi Atas Video "Kangen" di Youtube), Raushan Fikr, vol. 7 No. 1

Aji, H. K., Hendro, F., & Putro, A. (2018). Youtube As A Learning Medium (Communication Student Perceptions of Using Youtube Channels as an Alternative Medium of Learning in the Digital Age). 2018, 276–283.

Amri, C. (2019). Manajemen Sumber Daya Pembelajaran Bahasa Berbantuan Komputer: Computer Assisted Language Learning. Deepublish.

Asnawar & M. Basyiruddin Usman. 2002. Media pembelajaran. Jakarta :Ciputat pers. hlm.126

Cecep Kustandi & BambangSutjipto. (2016). Media Pembelajaran Manual dan Digital. Bogor: Ghalia Indonesia. 7.

Chandraleka, Happy. (2020). Panduan Visual Video Conference Menggunakan Zoom.

David, E. R. (Eribka), Sondakh, M. (Mariam), & Harilama, S. (Stefi). (2017). Pengaruh Konten Vlog Dalam Youtube Terhadap Pembentukan Sikap Mahasiswa Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial Dan Politik Universitas Sam Ratulangi. Acta Diurna, 6(1), 93363.

https://www.neliti.com/publications/93363/pengaruh-konten-vlog-dalam-youtube-terhadap-pembentukan-sikap-mahasiswa-ilmu-kom

Devy, H. (2020). Pemanfaatan Youtube pada saat Pandemi COVID-19 untuk Media Pembelajaran Bahasa Inggris dalam Meningkatkan Vocabulary dan Pemahaman Siswa. JUPENDIK: Jurnal Pendidikan, 4(2), 12–18.

Ebied, M. M. A., Kahouf, S. A. A.-S., & Abdel Rahman, S. A. (2016). Effectiveness of Using Youtube in Enhance the Learning of Computer in Education Skills in Najran University. International Interdisciplinary Journal of Education, 5(3 Part 2), 619–625. https://doi.org/10.12816/0035903

Fatty Faiqah, Muh. Nadjib, Andi Subhan Amir (2016), Youtube sebagai Sarana Komunikasi bagi Komunitas Makassarvidgram, Jurnal Komunikasi KAREBA, vol. 5 No. 2

Hisyam, S. S. (2020). Media E-Learning Berbasis Google Classroom Untuk Meningkatkan Hasil. Jurnal Pendidikan Teknik Elektro.

Imadudin, M. (2018). Membuat Kelas Online berbasis Android dengan Google Classroom. Garudhawaca.

Ismawati, Dwi. (2020). Efektivitas Pembelajaran Menggunakan Video Zoom Cloud Meeting pada Anak Usia Dini Era Pandemi Covid-19. *Jurnal Obsesi Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 5(1):665. DOI:10.31004/obsesi.v5i1.671.

MEDIA PEMBELAJARAN DI MASA PANDEMI COVID.Pdf.

Nunu Mahnun,MEDIA PEMBELAJARAN (Kajian terhadap langkahlangkah pemilihan media dan Implementasinya dalam pembelajaran) Jurnal Pemikiran Islam,Vol.37,NO 1 Januari-juni 2012

Rahmatika, R., Yusuf, M., & Agung, L. (2021). The Effectiveness of Youtube as an Online Learning Media. Journal of Education Technology, 5(1), 152. https://doi.org/10.23887/jet.v5i1.33628

Sutarti, T. (2021). IMPACT OF YOUTUBE MEDIA IN THE LEARNING PROCESS AND CREATIVITY DEVELOPMENT FOR MILLENIALS. 3(2), 6.

Titin, S. Widhi, A, (2021), Dampak Media Youtube Dalam Proses Pembelajaran Dan Pengembangan Kreatifitas Bagi Kaum Milenial, Jurnal Agama Hindu, vol. 26 No. 1

Wahyuni, Vivin Nur. EFEKTIFITAS PENGGUNAAN GOOGLE MEET DALAM PEMBELAJARAN DARING TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V SD AL-ISLAM PLUS KRIAN SIDOARJO. p. 83.

Wibawanto, T. (2020). Pemanfaatan Video Conference Dalam Pembelajaran Tatap Muka Jarak Jauh Dalam Rangka Belajar Dari Rumah.

Yuli, A. S. D. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Google Classroom.