



REPUBLIK INDONESIA
KEMENTERIAN HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA

SURAT PENCATATAN CIPTAAN

Dalam rangka perlindungan ciptaan di bidang ilmu pengetahuan, seni dan sastra berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, dengan ini menerangkan:

Nomor dan tanggal permohonan : EC00202132431, 9 Juli 2021

Pencipta

Nama : **Muhammad Arifin, M.Pd, Lisa Hartati dkk**
Alamat : Jl. Sunggal Komp Pajak No. 21, Sei Sikambing B, Medan Sunggal,
Medan, SUMATERA UTARA, 20122
Kewarganegaraan : Indonesia

Pemegang Hak Cipta

Nama : **Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara**
Alamat : Jl. Kapten Muchtar Basri, No. 3 Glugur Darat II, Medan Timur, Medan,
SUMATERA UTARA, 20238

Kewarganegaraan : Indonesia

Jenis Ciptaan : **Buku**

Judul Ciptaan : **Manajemen Pembelajaran Pendidikan Jarak Jauh Untuk Millenial**

Tanggal dan tempat diumumkan untuk pertama kali : 6 April 2020, di Medan
di wilayah Indonesia atau di luar wilayah Indonesia

Jangka waktu perlindungan : Berlaku selama 50 (lima puluh) tahun sejak Ciptaan tersebut pertama kali
dilakukan Pengumuman.

Nomor pencatatan : 000259303

adalah benar berdasarkan keterangan yang diberikan oleh Pemohon.

Surat Pencatatan Hak Cipta atau produk Hak terkait ini sesuai dengan Pasal 72 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

a.n. MENTERI HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA
DIREKTUR JENDERAL KEKAYAAN INTELEKTUAL



Dr. Freddy Harris, S.H., LL.M., ACCS.
NIP. 196611181994031001

Disclaimer:

Dalam hal pemohon memberikan keterangan tidak sesuai dengan surat pernyataan, menteri berwenang untuk mencabut surat pencatatan permohonan.

LAMPIRAN PENCIPTA

No	Nama	Alamat
1	Muhammad Arifin, M.Pd	Jl. Sunggal Komp Pajak No. 21, Sei Sikambing B, Medan Sunggal
2	Lisa Hartati	Lingk II, Blok A, Nelayan Indah, Medan Labuhan
3	Vidra Azzahra Falna Raysa Silaen	Komp. Alam Asri, Tanjung Alam, Sei Dadap, Asahan
4	Miss. Asuenah Yusoh	Jl. Kapten Muchtar Basri No. 3 Glugur Darat II, Medan Timur





*Manajemen
Pembelajaran*

PENDIDIKAN JARAK JAUH — UNTUK — MILLENIAL

Muhammad Arifin, Lisa Hartati,
Vidra Azzahra Falna Raysa Silaen, Miss. Asuenah Yusoh

haurâ
Publishing

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis sampaikan kepada Tuhan yang Maha Esa karena atas berkat dan Rahmat-Nya. Penulis mampu menulis buku ini dengan baik, di tengah wabah virus Covid-19 yang melanda dunia. Ucapan terima kasih sebesar-besarnya penulis sampaikan kepada pihak-pihak yang telah membantu penulis dalam proses pembuatan buku ini.

Manajemen pembelajaran merupakan salah satu acuan di dalam dunia pendidikan. Dalam buku ini penulis telah sampaikan bagaimana cara mengembangkan pembelajaran. Metode pembelajaran serta strategi dalam pembelajaran yang bisa digunakan ketika harus belajar dari rumah. Penulis berharap buku Manajemen pembelajaran berjudul “**Manajemen Pembelajaran; Pendidikan Jarak Jauh untuk Milenial**” bisa bermanfaat bagi dosen, guru, mahasiswa dan siswa dalam melaksanakan pembelajaran di sekolah di masa-masa pandemi Covid-19 ini. Maupun nantinya dalam pengembangan *e-learning*.

Mohon maaf yang sebesar-besarnya penulis ucapkan karena penulis sadar masih banyak kesalahan dan kekurangan dalam penulisan buku ini. Semoga buku ini dapat bermanfaat bagi semua pembaca.

April 2020

Penulis

Manajemen Pembelajaran **Pendidikan Jarak Jauh untuk Millenial**

Penulis: Muhammad Arifin, dkk

ISBN: 978-623-93582-4-2

Editor: Dr. Elprianto, M.Pd

Layout: Haura Studio

Gambar Ilustrasi: freepik.com

Diterbitkan oleh:

haurâ
publishing

Haura Publishing

Nagrak Jl. Taman Bahagia, Benteng, Warudoyong, Sukabumi
WA +62877-8193-0045, Email: haurapublishing@gmail.com

Cetakan pertama, April 2020
Sukabumi, Haura Publishing 2020
14x20 cm, 114 hlm

Hak cipta dilindungi undang-undang
All right reserved

Dilarang memperbanyak karya tulis ini dalam bentuk dan dengan cara apapun tanpa izin tertulis dari penerbit

Isi di luar tanggung jawab percetakan

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	iv
BAGIAN I MANAJEMEN PEMBELAJARAN DAN PENGEMBANGAN MATERI PEMBELAJARAN	1
I. PENGERTIAN MANAJEMEN PEMBELAJARAN.....	2
A. Pengertian Manajemen	2
B. Pengertian Pembelajaran	3
C. Pengertian Manajemen Pembelajaran.....	14
D. Pengertian Kids Zaman Now.....	15
E. Pengertian Generasai Millineal.....	16
II. FUNGSI MANAJEMEN PEMBELAJARAN.....	18
III. PENGEMBANGNAN MATERI PEMBELAJARAN	21
A. Hakikat Materi Pembelajaran	21
B. Pengembangan Program Perencanaan	22
BAGIAN II MEDIA PEMBELAJARAN	28
I. PENGERTIAN MEDIA PEMBELAJARAN.....	29
A. Pengertian media pembelajaran.....	29
B. Ciri-ciri media pembelajaran :	29
II. FUNGSI DAN MANFAAT MEDIA PENDIDIKAN	30
A. Fungsi Media Pembelajaran	30
B. Manfaat Media Pembelajaran	30
III. MACAM MACAM MEDIA PEMBELAJARAN.....	31
BAGIAN III METODE DAN STRATEGI PEMBELAJARAN	36
I. METODE PEMBELAJARAN	37
II.STRATEGI-STRATEGI PEMBELAJARAN	38
A. Pengertian Strategi-strategi Pembelajaran.....	38
B. Tujuan dan Manfaat Strategi Pembelajaran.....	38
C. Jenis-Jenis Strategi Pembelajaran.....	40
BAGIAN IV MASALAH DAN SOLUSI PEMBELAJARAN KIDS ZAMAN NOW	41
I. PERMASALAHAN YANG SERING DIALAMI OLEH KIDS ZAMAN NOW	42
A. Membolos	42
B. Membawa dan Memamerkan Ponsel Pintar de Sekolah.....	43
C. Tidak Mau Sekolah Tanpa Motor Keren	44
D. Malas Belajar.....	44
E. Malas Membaca dan Menulis	45
F. Intensitas Bermain yang Berlebihan	45
G. Galau.....	45
H. Nikah Muda	46
I. Diskotik.....	46
J. Malas beribadah.....	47
II. FAKTOR-FAKTOR YANG MEMENGARUHI BELAJAR	47
III. SOLUSI PERMASALAHAN KIDS ZAMAN NOW	49
BAGIAN V COVID-19 DAN PENDIDIKAN JARAK JAUH.....	52
I. WABAH COVID-19	53
II. PENDIDIKAN JARAK JAUH	55
III. MANFAAT PJJ.....	57
A. Pilihan alternatif pembelajaran.....	57
B. Tambahan Skill.....	58
C. Siapapun Bisa Jadi Guru.....	58
IV. JENIS-JENIS PJJ.....	59
A. Pembelajaran Berbasis WEB.....	59

B. Pembelajaran Berbasis Group WA.....	63
C. Pembelajaran Berbasis Zoom Conference Meeting	84
D. Pembelajaran Berbasis Edmodo	88
E. Pembelajaran Berbasis Google Classroom	95
DAFTAR PUSTAKA	103
TENTANG PENULIS	106



BAGIAN I

MANAJEMEN PEMBELAJARAN DAN PENGEMBANGAN MATERI PEMBELAJARAN

I. PENGERTIAN MANAJEMEN PEMBELAJARAN

A. Pengertian Manajemen

Dalam dunia pendidikan salah satu yang dibahas yakni bagaimana pengelolaan pembelajaran itu berlangsung. Misalnya saja, saat pandemic virus corona atau Covid-19 yang saat ini sedang membawa, tiba-tiba pengelolaan pendidikan berubah. Dari pembelajaran konvensional menuju pembelajaran daring (dalam jaringan) atau disebut belajar online. Tentunya saja untuk mengelola pembelajaran online dibutuhkan manajemen pembelajaran yang baik. Di sini kita akan membahas manajemen. Apa itu manajemen? Bagaimana pelaksanaan manajemen pembelajaran berlangsung?

Berbicara manajemen tentunya harus diawali dengan pemahaman tentang definisi manajemen. Secara *etimologi*, **manajemen** berawal dari Bahasa Inggris; *management*. Asal kata; *manage*, atau *managiare* bermakna; melatih kuda dalam melangkah kakinya. (Echolas di dalam Masyud, 2014)

Defenisi lain, ‘management’ seni menuntaskan pekerjaan melalui lewat tangan orang. Mary Parker Fallett (Handoko, 2012). Pengertian tersebut memuat arti para *manajer* menggapai target-target organisasi melalui pengelolaan tangan orang lain guna melaksanakan sejumlah perintah yang diperlukan.

Masih luas sekali definisi ‘management’. Ada yang menguraikan manajemen bersumber *Bahasa Latin*, berawal dari kata *manus*. Artinya *tangan* atau *agere* artinya melakukan. Kata-

kata itu digabung menjadi kata kerja *managere* yang bermakna membenahi. (Usman, 2011). Pada Bahasa Inggris, *Managere* diterjemahkan dalam kata kerja *to manage*, dengan kata benda *management*, dan *manager* untuk orang yang melakukan kegiatan manajemen. *Finally*, *management* dialihbahasakan ke Bahasa Indonesia menjadi manajemen atau pengelolaan.

Manajemen juga dapat diartikan dengan tujuh sudut pandang, yaitu :

1. Manajemen sebagai alat atau cara (*means*)
2. Manajemen sebagai tenaga atau daya kekuatan (*force*)
3. Manajemen sebagai sistem (*system*)
4. Manajemen sebagai proses (*process*)
5. Manajemen sebagai fungsi (*function*)
6. Manajemen sebagai tugas (*task*)
7. Manajemen sebagai aktivitas atau usaha (*activity/effort*)

B. Pengertian Pembelajaran

Kata “Pembelajaran” adalah terjemahan dari “intruction” yang banyak dipakai dalam dunia pendidikan di Amerika Serikat. Istilah ini banyak dipengaruhi oleh aliran psikologi kognitif-wholistik yang menempatkan siswa sebagai sumber dari kegiatan.

Selain itu, istilah ini juga dipengaruhi oleh perkembangan teknologi yang diasumsikan dapat mempermudah siswa mempelajari segala sesuatu lewat berbagai macam media, seperti bahan-bahan cetak, program televisi, gambar, audia dan lain sebagainya sehingga semua itu mendorong terjadi perubahan peranan guru dalam mengolah proses belajar mengajar, dari guru sebagai sumber belajar menjadi guru sebagai fasilitator dalam belajar mengajar.

Dalam istilah “Pembelajaran” siswa diposisikan sebagai subjek belajar yang memegang peranan yang utama sehingga dalam setting proses belajar mengajar siswa dituntut beraktivitas secara penuh bahkan secara individual mempelajari bahan pelajaran. Jadi jelas, kalau dalam istilah mengajar (pengajaran) atau *teaching* menempatkan guru sebagai pemeran utama memberikan informasi, maka dalam intruction guru lebih banyak berperan sebagai fasilitator, *me-manage* berbagai sumber dan fasilitas untuk dipelajari siswa.

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, *pembelajaran* dimaknai sebagai proses, cara, perbuatan menjadikan orang atau makhluk hidup belajar. Depdiknas (Fadlillah, 2017)). Artinya, dengan kegiatan pembelajaran seseorang dapat memperoleh ilmu pengetahuan tentang materi yang dipelajari.

Pembelajaran merupakan proses yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan perilaku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil dari pengalaman individu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Muhammad Surya (Fadlillah : 2017).

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

Menurut Fadlillah (2017) proses interaksi antara pendidik dengan peserta didik, dan peserta didik dengan peserta didik, dalam rangka memperoleh pengetahuan yang dikehendaki dengan menggunakan berbagai media, metode, dan sumber belajar yang sesuai dengan kebutuhan. Berdasarkan uraian di atas bisa disimpulkan bahwa pembelajaran yakni;

- a. Proses interaksi antara peserta didik dan pendidik
- b. Proses interaksi antara peserta didik dengan peserta didik
- c. Proses interaksi peserta didik dengan sumber belajar dalam satu lingkungan belajar.
- d. Memperoleh pengetahuan yang dikehendaki dengan memanfaatkan berbagai media, metode dan sumber belajar yang sesuai dengan kebutuhan.

Sementara selain pembelajaran harus dipahami bagaimana orang belajar. Defenisi lain dari Gagne 1984 (Dahar, 2011: 2) menyatakan belajar dapat defenisikan sebagai suatu proses di mana suatu organisasi berubah perilakunya akibat pengalaman.

Dari penjelasan di atas dapat dibuat skema tentang belajar

Proses

- Belajar adalah proses mental dan emosional atau proses berpikir dan merasakan. Seorang dikatakan belajar apabila pikiran dan perasaan aktif. Akitivas pikiran dan perasaan aktif tidak dapat diamati orang lain, akan tetapi dirasakan oleh orang yang bersangkutan.

Perubahan perilaku

- Hasil belajar akan tampak pada perubahan perilaku individu yang belajar. Seseorang yang belajar akan mengalami perubahan perilaku sebagai akibat dari kegiatan belajarnya. Pengetahuan dan keterampilan bertambah. dan penguasaan nilai-nilai dan sikap bertambah pula.

Pengalaman

- Belajar adalah mengalami, dalam arti bahwa belajar terjadi karena individu berinteraksi dengan lingkungannya, baik lingkungan fisik maupun lingkungan sosial. Lingkungan fisik adalah lingkungan di sekitar individu baik dalam bentuk alam di sekitarnya (natural) maupun dalam bentuk hasil ciptaan manusia (cultural).

(Sumber; Tim Pengembangan MKDP Kurikulum dan Pembelajaran UPI)

Sementara (Dahar, 2011) sendiri menjelaskan proses lain yang menghasilkan perubahan perilaku yang tidak termasuk belajar ialah kematangan. Perubahan perilaku yang disebabkan oleh kematangan terjadi bila perilaku itu itu disebabkan oleh perubahan-perubahan yang berlangsung dalam proses pertumbuhan dan pengembangan organisme-organismes secara fisiologis. Berjalan dan berbicara berkembang dalam manusia umumnya lebih banyak disebabkan oleh kematangan daripada oleh belajar. Suatu tingkat kematangan tertentu merupakan prasyarat belajar berbicara, walaupun pengalaman dengan orang dewasa yang berbicara dibutuhkan untuk membntu ksiapan yang dibawa oleh kematangan.

Dari defenisi di atas dapat disimpulkan bahwa proses terjadinya anak-anak bisa berjalan bukan karena disebabkan oleh belajar namun terjadi karena terjadi karena pertumbuhan dan kematangan organisme.

Belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku yang terjadi sebagai suatu hasil dari latihan atau pengalaman. Belajar merupakan suatu hal yang paling penting dalam setiap usaha penyelenggaraan jenis dan jenjang pendidikan sehingga tanpa proses belajar takkan pernah ada pendidikan. (Febriana, 2019)

Secara umum belajar dapat diartikan sebagai sebuah proses untuk memperoleh kompetensi. Kompetensi yang dimaksud mencakup pengetahuan, keterampilan dan sikap. (Sani, 2019)

Dalam kamus bahasa Indonesia, secara etimologi belajar memiliki arti “berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu”. Defenisi ini memiliki pengertian bahwa belajar adalah sebuah kegiatan untuk mencapai kepandaian atau ilmu. Di sini, usaha

untuk mencapai kepandaian atau ilmu merupakan usaha manusia untuk memneuhi kebutuhannya mendapat ilmu atau kepandaian yang belum dipunyai sebelumnya. Sehingga dengan belajar manusia menjadi tahu, memahami, mengerti dan melaksanakan memiliki tentang suatu. Fudyartanto (Wahyuni, 2015)

Budiningsih, (Suprihatiningrum, 2017) mengatakan bahwa belajar merupakan suatu proses pembentukan pengetahuan, yang mana siswa aktif melakukan kegiatan, aktif berpikir, menyusun konsep, dan memberi makna tentang hal-hal yang sedang dipelajari. Dengan demikian, belajar merupakan suatu proses usaha yang dilakukan individu secara sadar untuk memperoleh perubahan tingkah laku tertentu, baik yang dapat diamati secara langsung maupun yang tidak diamati secara langsung sebagai pengalaman (latihan) dalam interaksinya dengan lingkungan.

Belajar adalah suatu aktivitas mental/psikis, yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan, yang menghasilkan suatu perubahan dalam pengetahuan-pemahaman keterampilan dan nilai-sikap. Belajar boleh dikatan juga sebagai suatu interaksi antara didi manusia dengan lingkungannya, yang mungkin terwujud pribadi, fakta, konsep dan teori. Dalam hal ini terkandung maksud bahwa proses interaksi itu adalah proses internalisasi daria suatu ke dalam diri yang belajar dan dilakukan secara aktif, dengan segenap pancaindra ikut berperan. Winkel (Suprihatiningrum, 2017)

Dari sejumlah defenisi para ahli yang tentunya ditulis dari berbagai buku terkait dengan defenisi belajar dan mengajar

dapat disimpulkan bahwa belajar itu adalah usaha sadar, berkaitan dengan individu, dan tentunya sangat berhubungan dengan penambahan ilmu pengetahuan dari usaha yang dilakukan. Belajar datang dari diri sendiri tetapi juga dapat erat kaitannya dengan interaksi dengan lingkungan.

Dari interaksi dengan lingkungan tersebut terbentuk pengalaman-pengalaman, dari pengalaman-pengalaman tersebut itulah manusia juga belajar.

Contoh; seorang anak akan belajar di rumah ketika orang-orang sekitarnya juga belajar. Anak yang duduk di taman kanak-kanak akan melakukan hal yang dilakukan ayahnya ketika ayahnya sedang membaca buku atau melakukan aktivitas lain. Maka, secara tidak langsung anak tersebut melihat, mengamati dan akhirnya memahami tentang suatu yang dipelajari.

Belajar berkaitan dengan penambahan ilmu pengetahuan, anak-anak yang awalnya tidak tahu akhirnya menjadi tahu, seperti mengapa saat di lampu merah harus berhenti. Setelah diberi penjelasan mereka memahami, dan akhirnya mereka mengetahui dan memahami. Tetapi, belajar tidak hanya berkait dengan ilmu pengetahuan, tetapi juga mental atau sikap. Dari proses pengalaman dari belajar yang dialami maka anak-anak akan memiliki sikap dan kebiasaan yang baik. Contohnya, anak-anak harus bersikap jujur dan tidak boleh mengambil yang bukan haknya. Pengalaman ini diperoleh dari sekolah, ketika orangtua mengajak jalan dan suatu saat ada uang orang tercecer dan tidak diketahui siapa pemiliknya. Saat orangtua ingin mengambil, anak tersebut pun melarang dengan

menyampaikan jangan diambil karena bukan hal miliknya. Sedangkan terkait keterampilan, biasanya berhubungan dengan psikomotorik.

Namun, ternyata belajar tidak hanya datang dari melihat defenisi saja. Sering apa yang kita amati, lihat dan ditirukan ternyata sudah ada penelitian terlebih dahulu. Telah diamati oleh para tokoh-tokoh sehingga memunculkan teori-teori belajar. Dari teori-teori belajar ini kita bisa memetakan belajar yang dilakukan dan yang terjadi masuk kepada kelompok mana.

Ciri-ciri belajar

Dari penjelasan para ahli di atas dapat disimpulkan sejumlah ciri-ciri belajar sebagai berikut;

- a. Belajar ditandai dengan adanya perubahan tingkah laku (*change behavior*). Artinya, bahwa hasil dari belajar hanya dapat diamati dari tingkah laku, yaitu adanya perubahan tingkah laku, dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak terampil menjadi terampil. Tanpa mengamati tingkah laku hasil belajar, kita tidak akan dapat mengetahui ada tidaknya hasil belajar.
- b. Perubahan perilaku relative permanent. Ini berarti, bahwa perubahan tingkah laku yang terjadi karena belajar untuk waktu tertentu akan tetap atau tidak berubah-ubah. Tetapi, perubahan tingkah laku tersebut tidak akan terpancang seumur hidup.
- c. Perubahan tingkah laku tidak harus segera dapat diamati pada saat proses belajar sedang berlangsung, perubahan perilaku bersifat potensial.

- d. Perubahan tingkah laku merupakan hasil latihan atau pengalaman.
- e. Perubahan atau latihan itu dapat memberi penguatan. Sesuatu yang memperkuat itu akan memberikan semangat atau dorongan untuk mengubah tingkah laku. (Wahyuni : 2015)

Prinsip-prinsip Belajar

Soekamto dan Winataputra (Wahyuni : 2015) menyatakan tugas melaksanakan proses belajar mengajar seorang guru harus memerhatikan beberapa prinsip belajar sebagai berikut ;

- a. Apa pun yang dipelajari siswa, dialah yang harus belajar, bukan orang lain. Untuk itu siswalah yang bertindak aktif.
- b. Setiap siswa belajar sesuai dengan tingkat kemampuannya.
- c. Siswa akan dapat belajar denganbaik bila mendapatkan penguatan langsung pada setiap langkah yang dilakukan selama proses belajar.
- d. Penguasaan yang sempurna dari setiap langkah yang dilakukan siswa akan membuat proses belajar lebih berarti.
- e. Motivasi belajar siswa akan lebih meningkat apabila ia diberi tanggungjawab dan kepercayaan penuh atas belajarnya.

Proses Belajar

Proses belajar adalah serangkaian aktivitas yang terjadi pada pusat saraf individu yang belajar. Proses belajar terjadi secara abstrak, karena terjadi secara mental dan tidak dapat diamati. Oleh karena itu, proses belajar hanya diamati jika ada perubahan perilaku dari seorang yang berbeda dengan sebelumnya. Perubahan perilaku tersebut bisa dalam hal pengetahuan, afektif, maupun psikomotoriknya. (Wahyuni : 2015)

Menurut Gagne dan Winkel (Wahyuni : 2015) menjelaskan, proses belajar terutama belajar yang terjadi di sekolah, itu melalui tahap-tahap atau fase-fase; motivasi, konsentrasi, mengolah, menggali 1, menggali 2, prestasi dan umpan balik. Berikut tabel proses belajar.

Tahap	Penjelasan
Tahap Motivasi	Pada tahap motivasi dan keinginan siswa untuk melakukan belajar bangkit. Misalnya siswa tertarik untuk memerhatikan apa yang akan dipelajari, melihat gurunya datang, melihat apa yang ditunjukkan guru (buku, alat peraga) dan mendengarkan apa yang diucapkan guru.
Konsentrasi	Pada tahap ini saat siswa harus memusatkan perhatian, yang telah ada pada tahap motivasi, untuk tertuju pada hal-hal yang relevan dengan apa yang akan dipelajari. Pada tahapan motivasi mungkin perhatian siswa hanya tertuju kepada

	penampilan guru (pakaian, tas, model rambut, sepatu dan lain sebagainya).
Mengolah	Pada tahap ini siswa menahan informasi yang diterima dari guru dan Short Term Memory, atau tempat penyimpanan ingatan jangka pendek, kemudian mengolah informasi-informasi untuk diberi makna (meaning) berupa sandi-sandi sesuai dengan penangkapan masing-masing. Hasil olahan itu berupa simbol-simbol khususnya yang antara satu siswa dengan siswa lainnya berbeda. Simbol hasil olahan bergantung dari pengetahuan dan pengalaman sebelumnya serta kejelasan penangkapan siswa. Karena itu, tidaklah merupakan hal yang aneh jika setiap siswa akan berbeda penangkatan terhadap hal yang sama yang diberikan oleh setiap guru.
Tahap Menyimpan	Pada tahap ini, siswa menyimpan simbol-simbol hasil olahan yang telah diberi makna ke dalam Long Term Memory (LTM) atau gudang ingkatan jangka panjang. Pada tahap ini hasil belajar sudah diperoleh, baik baru sebagian maupun keseluruhan. Perubahan-perubahan pun sudah terjadi, baik perubahan pengetahuan, sikap, maupun keterampilan. Untuk perubahan sikap dan keterampilan

	itu diperlukan belajar yang tidak hanya sekali saja, tapi harus beberapa kali, baru kemudian tampak perubahannya.
Tahap menggali (1)	Pada tahap ini siswa menggali informasi yang telah disimpan dalam LTM ke STM untuk dikaitkan dengan informasi baru yang telah dia terima. Ini terjadi pada pelajaran waktu berikutnya yang merupakan kelanjutan pelajaran sebelumnya. Penggalan ini diperlukan agar apa yang telah dikuasai menjadi kesatuan dengan yang akan diteirma, sehingga bukan menjadi yang lepas-lepas satu sama lain. Setelah penggalan informasi dan dikaitkan dengan informasi baru, maka terjadi lagi pengolahan informasi untuk diberi makna seperti halnya dalam tahap mengolah untuk selanjutnya disimpan lagi pada LTM lagi.
Tahap menggali 2	Pada tahap ini, menggali informasi yang telah disimpan dalam LTM untuk persiapan fase prestasi, baik langsung maupun melalui STM. Tahap menggali 2 diperlukan untuk kepentingan kerja, menyelesaikan tugas, menjawab pertanyaan atau soal/latihan.
Tahap Prestasi	Pada tahap ini, informasi yang telah tergalil pada tahap sebelumnya digunakan untuk menunjukkan prestasi yang merupakan

	hasil belajar. Hasil belajar itu, misalnya, berupa keterampilan mengerjakan sesuatu, kemampuan menjawab soal, atau menyelesaikan tugas.
Tahap umpan balik	Pada tahap ini siswa memperoleh penguatan (konfirmasi) saat perasaan puas atas prestasi yang ditunjukkan. Hal ini terjadi jika prestasinya tepat. Tapi, sebaliknya, jika prestasi jelek, perasaan tidak puas maupun tidak senang itu bisa saja diperoleh dari guru (eksternal) atau dari diri sendiri (internal).

C. Pengertian Manajemen Pembelajaran

Di dalam Kamus Umum Bahasa Indonesia yang dikutip oleh Suharsimi Arikunto mengungkapkan bahwa manajemen adalah penyelenggaraan atau pengurusan agar sesuatu yang dikelola dapat berjalan dengan lancar, efektif dan efisien. Manajemen juga diartikan sebagai proses merencana, mengorganisasi, memimpin dan mengendalikan upaya organisasi dengan segala aspeknya agar tujuan organisasi tercapai secara efektif dan efisien. Jadi, manajemen merupakan serangkaian proses yang dilaksanakan dalam sebuah kegiatan guna mencapai tujuan yang telah ditetapkan dan diharapkan.

Menurut Gagne sebagaimana yang dikemukakan oleh Margaret E. Bell Gredler bahwa istilah pembelajaran dapat diartikan sebagai “seperangkat acara peristiwa eksternal yang dirancang untuk mendukung terjadinya proses belajar yang sifatnya internal“. Pengertian ini mengisyaratkan bahwa

pembelajaran merupakan proses yang sengaja direncanakan dan dirancang sedemikian rupa dalam rangka memberikan bantuan bagi terjadinya proses belajar. Pendapat semakna dengan definisi diatas dikemukakan oleh J. Drost yang menyatakan bahwa pembelajaran merupakan usaha yang dilakukan untuk menjadikan orang lain belajar.

Sedangkan Mulkan memahami pembelajaran sebagai suatu aktivitas guna menciptakan kreatifitas peserta didik.⁴ Berdasarkan berbagai pendapat tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah serangkaian kegiatan yang di usahakan dalam rangka agar orang dapat melakukan aktivitas belajar dengan harapan mewujudkan tujuan pembelajaran.

Setelah mengetahui masing-masing pengertian dari manajemen dan pembelajaran, selanjutnya manajemen pembelajaran artinya yaitu suatu usaha untuk mengelola sumber daya yang digunakan dalam pembelajaran, sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien. Manajemen pembelajaran juga merupakan suatu usaha dan kegiatan yang meliputi pengaturan seperangkat program pengalaman belajar yang disusun untuk mengembangkan kemampuan peserta didik sesuai dengan tujuan organisasi atau sekolah.

D. Pengertian Kids Zaman Now

Kids Zaman Now adalah sebuah istilah yang belakangan ini ramai dipakai di dunia maya. Kalimat ini merupakan sebuah istilah dengan makna yang luas dan bisa berbeda makna pada variasi dan tujuan penggunaannya. Jejaring sosial twitter dan

facebook adalah medium utama penyebaran istilah ini. Tapi apakah arti Kids Jaman Now ini sebenarnya?

Dalam ilmu linguistik (ilmu bahasa), bentuk zaman now terdiri atas dua kata, yakni zaman dan now. Secara etimologi, kata zaman berasal dari bahasa Indonesia yang artinya (1) jangka waktu yang panjang atau pendek yang menandai sesuatu; masa, dan (2) kala; waktu. Sementara now adalah kata yang berasal dari bahasa Inggris yang bisa diartikan 'sekarang'. Dengan demikian secara harafiah zaman now dapat diartikan sebagai 'zaman sekarang' atau 'masa kini' atau juga 'saat ini'.

Sebuah kata atau frase yang menjadi sebuah istilah bisa terjadi perubahan makna (semantic change). Perubahan ini bergantung pada konteks penggunaannya. Istilah zaman now adalah istilah yang ditarik dari "Kids jaman now" sebagaimana yang digambarkan sebelumnya. Penggunaan istilah "kids jaman now" menggambarkan keadaan anak-anak zaman sekarang.

Tantangan menjadi guru masa kini tentu berbeda dengan guru zaman dulu. Anak-anak yang dikenal dengan sebutan *kids zaman now*, membutuhkan guru yang *wow* untuk mengajar. Menjadi seorang guru ada profesi yang susah-susah gampang. Apalagi saat menghadapi anak remaja yang sedang dalam masa pubernya. Butuh kesabaran yang ekstra untuk menghadapinya. Seperti mengetahui permasalahan yang sering dialami kids zaman *now*.

E. Pengertian Generasi Millineal

Ada kebingungan di tengah masyarakat ketika membicarakan generasi millineal. Yang dibicarakan kapan kelahirannya atau orang selalu menyebut sebagai generasi yang setiap hari selalu aktif dengan gawai. Tidak heran, orang-orang

yang selalu update status, atau apapun disebut orang-orang milenial walaupun terkadang usianya sudah lanjut.

Generasi mileneal ini ternyata ikut memengaruhi system pendidikan di Indonesia. Sehingga tidak heran, agar mereka mau belajar dibuat pembelajaran yang dekat dengan teknologi sehingga gawai yang setiap hari menjadi teman hidupnya bermanfaat, tidak hanya sekadar membaca status di WA, atau curhat tetapi sebagai media pembelajaran.

Jika melihat dari defenisi yang disampaikan Wikipedia "Milenial adalah kelompok demografi setelah Generasi X. Tidak ada batas waktu yang pasti untuk awal dan akhir ari kelompok ini. Para ahli dan peneliti biasana menggunakan awal 1980-an sebagi awal kelahiran kelompok ini, dan pertengahan 1990-an hingga awal 2000-an sebagai akhir kelahirannya.

Sementara menurut IDN Time ada 10 ciri-ciri generasi milineal dari 10 tersebut disebut *no gadget no life*. Gak perlu tua atau muda, rasanya gadge saat ini menjadi separuh jiwa. Dalam pendidikan and dunia kerja saat ini tak lengkap jika tak memanfaatkan kecanggihan teknologi. Maka, tak heran, jika generasi milenial ngak bisa melepas gadget dari gengaman mereka. (Sinta, 2020)

Jadi sangat jelas, bahwa generas milenial adalah generasi yang akrab dengan gadget dan kecanggihan teknologi. Maka, untuk memenuhi kebutuhan mereka dalam belajar, pembelajaran jarak jauh (PJJ) di masa wabah virus Covid-19 ini adalah tepat dibuat. Sehingga mereka merasa separuh jiwanya terwakili.

II. FUNGSI MANAJEMEN PEMBELAJARAN

Banyak sekali defenisi manajemen di atas. Banyak ahli membuat defenisi manajemen yang berbeda-beda. Jika kita membaca sejumlah defenisi para ahli, perbedaan memang tidak terlalu mencolok antara satu ahli dengan ahli yang lainnya. Kemungkinan para ahli tersebut dalam membuat defenisi berdasarkan kepada sudut pandang masing-masing.

Perbedaan pandangan ini, tidak saja menyangkut pengertian manajemen tetapi memperlihatkan pada gagasan, pandangan yang digunakan untuk melihat manajemen dari aspek-aspek tertentu sesuai dengan kegunaan. Apalagi dalam membahas, fungsi, ruang lingkung, pola, metode dan aktivitas. (Amtu, 2011).

Sudut pandang berbeda ini tentunya bisa dilihat dari bidang yang dikaji. Jika dilihat dari manajemen pendidikan tentunya tidak akan sama ketika mengkaji manajemen di industri.

Untuk melihat fungsi-fungsi manajemen dapat dilihat dari orang memandang manajemen itu. Ada yang mengatakan fungsi manajemen itu POAC (*Planning, Organizing, Actuating, and Controlling*). Singkatan ini diambil dari defenisi manajemen menurut Terry dan Franklin (Musfah, 2015)

Jika ada yang menyebut POAC sebagai fungsi manajemen. Tentunya ada juga yang menyebut dengan istilah lain. POSCL. Singkatan ini diambil dari Wihrich dan Koontz dalam Management; A Global Perspective yang dikutip Jejen Musfah (2015) tugas atau fungsi manajemen meliputi lima disingkat

POSCL (*planning, organizing, staffing, leading, and controlling*).

Fungsi manajemen juga dapat dilihat dari tabel berikut :

No	GR Terry	John F Mee	Louis A Allen	MC Namara
1	<i>Planning</i>	<i>Planning</i>	<i>Leading</i>	<i>Planning</i>
2	<i>Organizin</i>	<i>Organizing</i>	<i>Planning</i>	<i>Program</i>
3	<i>g</i>	<i>Motivating</i>	<i>Organizing</i>	<i>ming</i>
4	<i>Actuating</i>	<i>Controlling</i>	<i>Cortolling</i>	<i>Budgetin</i>
	<i>Controlilin</i>			<i>g</i>
	<i>g</i>			<i>System</i>
No	Henry Fayol	Harold Koontz Cryiil O'Donnel	SP Siagian	Oey Liang Lee
1	Planning	Planning	Planning	Perencanaan
2	Organizing	Organizing	Organizing	aan
3	Commandi	Staffing	Motivating	Pengorga
4	ng	Directing	Controlling	nisasian
5	Coordinati	Controlling	Evaluating	Pengarah
	ng			ana
	Controllin			Pengkor
	g			dinasian
				Pengontr
				olan
No	WH Neman	Luther Gullick	Lyndall F Urwick	Johd D Millet
1	Planning	Planning	Forecasting	Directing
2	Organizing	Organizing	Planning	
3		Staffing	Organizing	

4	Assemblin	Directing	Commandi	Fasilitati
5	g	Coordinating	ng	ng
6	Resources	Reporting	Coordinati	
7	Directing	Budgeting	ng	
	Controllin		Controlling	
	g		
			
	..			
			
	..			

Hasibuan yang dikutip (Amtu, 2011),

Melihat tabel fungsi-fungsi manajemen yang di atas sangat jelas bahwa fungsi-fungsi manajemen dijabarkan berdasarkan kebutuhan suatu organisasi atau lembaga. Semakin besar sebuah organisasi, atau lembaga maka akan semakin banyak pula fungsi-fungsi manajemen yang akan diterapkan. Kemungkinan tidak hanya tiga, atau empat sesuai dengan yang disampaikan beberapa ahli. Bisa saja mencapai 7-10 atau mengkombinasikan fungsi-fungsi tersebut. Bahkan sejumlah sistem manajemen tersebut menurut penulis masih banyak relevan digunakan di industri, maupun pendidikan.

Dalam manajemen pembelajarannya tentunya yang harus diterapkan bagaimana perencanaan (plan), *plan* di sini bagaimana seorang guru membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), pada fungsi ini tentunya kita harus memahami bagaimana rencana itu akan dilaksanakan. Di sini kita patut memahami di kondisi apapun seorang guru harus bisa membuat perencanaan pembelajaran dengan baik. Meskipun di era wabah covid-19 pembelajaran online tetapi jika kita

memahami fungsi manajemen pembelajaran maka semua akan terlaksana dengan baik.

III. PENGEMBANGAN MATERI PEMBELAJARAN

A. Hakikat Materi Pembelajaran

Bahan atau materi pelajaran (*learning materials*) adalah segala sesuatu yang menjadi isi kurikulum yang harus dikuasai oleh siswa sesuai dengan kompetensi dasar dalam rangka pencapaian standar kompetensi setiap mata pelajaran dalam satuan pendidikan tertentu. Materi pelajaran merupakan bagian terpenting dalam proses pembelajaran, bahkan dalam pengajaran yang berpusat pada materi pelajaran (*subject-centered teaching*), materi pelajaran merupakan inti dari kegiatan pembelajaran.

Materi pelajaran dapat dibedakan menjadi: pengetahuan (*knowledge*), keterampilan (*skill*), dan sikap (*attitude*). Konsep adalah abstraksi kesamaan atau keterhubungan dari sekelompok benda atau sifat. Suatu konsep memiliki bagian yang dinamakan atribut. Atribut adalah karakteristik yang dimiliki suatu konsep. Prosedur adalah materi pelajaran yang berhubungan dengan kemampuan siswa untuk menjelaskan langkah-langkah secara sistematis tentang sesuatu.

B. Pengembangan Program Perencanaan

Seperti yang telah dijelaskan di muka perencanaan pada dasarnya adalah proses menejemahkan kurikulum yang berlaku menjadi program-program pembelajaran. Ada beberapa program yang harus dipersiapkan guru sebagai proses penerjemahan kurikulum, yakni program menyusun alokasi waktu, program tahunan, program semester, silabus dan program harian atau Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).

1. Menentukan Alokasi waktu dan kalender Akademis
2. Perencanaan program tahunan
3. Rencana program semester
4. Silabus
5. Rencana pelaksanaan pembelajaran

Perencanaan Pembelajaran

Perencanaan pembelajaran dapat didefinisikan sebagai langkah-langkah yang akan dilakukan guru di kelas guna membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran. Perencanaan pembelajaran dapat pula dijelaskan sebagai kegiatan merumuskan tujuan-tujuan yang ingin dicapai dalam kegiatan pembelajaran, cara yang digunakan untuk menilai pencapaian tujuan tersebut, materi atau bahan apa yang akan disampaikan, cara menyampaikan bahan ajar, serta media yang diperlukan untuk mendukung pelaksanaan pembelajaran. Perencanaan pembelajaran sering kali didefinisikan sebagai upaya penjabaran hal-hal yang paling umum hingga hal-hal yang paling khusus guna mencapai tujuan pembelajaran, yang meliputi bentuk satuan pembelajaran untuk masing-masing

pokok bahasan setiap semesternya, dan dikembangkan guru dari silabus setiap mata pelajaran.

Perencanaan pembelajaran dirancang dalam bentuk Silabus dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang memuat identitas mata pelajaran, Standar Kompetensi (SK), Kompetensi Dasar (KD), indikator pencapaian kompetensi, tujuan pembelajaran, materi ajar, alokasi waktu, metode pembelajaran, kegiatan pembelajaran, penilaian hasil belajar, dan sumber belajar.

A. Silabus

Silabus merupakan acuan penyusunan kerangka pembelajaran untuk setiap bahan kajian mata pelajaran. Silabus paling sedikit memuat :

1. Identitas mata pelajaran (khusus SMP/MTs/SMPLB/Paket B dan SMA/MA/SMALB/SMK/MAK/Paket C/Paket C Kejuruan).
2. Identitas sekolah meliputi nama satuan pendidikan dan kelas.
3. Kompetensi inti, merupakan gambaran secara kategorial mengenai kompetensi dalam aspek sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang harus dipelajari peserta didik untuk suatu jenjang sekolah, kelas, dan mata pelajaran.
4. Kompetensi dasar, merupakan kemampuan spesifik yang mencakup sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang terkait muatan atau mata pelajaran.
5. Tema (khusus SD/MI/SDLB/Paket A).
6. Materi pokok, memuat fakta, konsep, prinsip, dan prosedur yang relevan, dan ditulis dalam bentuk butir-butir sesuai dengan rumusan indikator pencapaian kompetensi.

7. Pembelajaran, yaitu kegiatan yang dilakukan oleh pendidik dan peserta didik untuk mencapai kompetensi yang diharapkan.
8. Penilaian, merupakan proses pengumpulan dan pengolahan informasi untuk menentukan pencapaian hasil belajar peserta didik.
9. Alokasi waktu sesuai dengan jumlah jam pelajaran dalam struktur kurikulum untuk satu semester atau satu tahun.
10. Sumber belajar, dapat berupa buku, media cetak dan elektronik, alam sekitar atau sumber belajar lain yang relevan.

B. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) adalah rencana kegiatan pembelajaran tatap muka untuk satu pertemuan atau lebih. RPP dikembangkan dari silabus untuk mengarahkan kegiatan pembelajaran peserta didik dalam upaya mencapai Kompetensi Dasar (KD). Setiap pendidik pada satuan pendidikan berkewajiban menyusun RPP, RPP disusun berdasarkan KD atau subtema yang dilaksanakan dalam satu kali pertemuan atau lebih. Komponen RPP terdiri atas :

1. Identitas sekolah yaitu nama satuan pendidikan.
2. Identitas mata pelajaran atau tema/subtema.
3. Kelas/semester.
4. Materi pokok.
5. Alokasi waktu ditentukan sesuai dengan keperluan untuk pencapaian KD dan beban belajar dengan

mempertimbangkan jumlah jam pelajaran yang tersedia dalam silabus dan KD yang harus dicapai.

6. Tujuan pembelajaran yang dirumuskan berdasarkan KD, dengan menggunakan kata kerja operasional yang dapat diamati dan diukur, yang mencakup sikap, pengetahuan, dan keterampilan.
7. Kompetensi dasar dan indikator pencapaian kompetensi.
8. Materi pembelajaran, memuat fakta, konsep, prinsip, dan prosedur yang relevan, dan ditulis dalam bentuk butir-butir sesuai dengan rumusan indikator ketercapaian kompetensi.
9. Metode pembelajaran, digunakan oleh pendidik untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik mencapai KD yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dan KD yang akan dicapai.
10. Media pembelajaran, berupa alat bantu proses pembelajaran untuk menyampaikan materi pelajaran.
11. Sumber belajar, dapat berupa buku, media cetak dan elektronik, alam sekitar, atau sumber belajar lain yang relevan.
12. Langkah-langkah pembelajaran dilakukan melalui tahapan pendahuluan, inti, dan penutup.
13. Penilaian hasil pembelajaran.

C. Prinsip Penyusunan RPP

Dalam menyusun RPP hendaknya memperhatikan prinsip-prinsip, sebagai berikut :

1. Memerhatikan perbedaan individu peserta didik.

2. Mendorong partisipasi aktif peserta didik.
3. Mengembangkan budaya membaca dan menulis.
4. Memberikan umpan balik dan tindak lanjut.
5. Keterkaitan dan keterpaduan.
6. Menerapkan teknologi informasi dan komunikasi.

Persyaratan peaksanaan proses pembelajaran. meliputi :

1. Rombongan belajar.
2. Alokasi waktu jam tatap muka pembelajaran.
3. Buku teks pelajaran.
4. Pengelolaan kelas

D. Pelaksanaan Pembelajaran

Pelaksanaan pembelajaran merupakan implementasi dari Rencana Pelaksanaan Pembelajaran yang meliputi kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup.

E. Penilaian Hasil Pembelajaran

Penilaian dilakukan oleh guru terhadap hasil pembelajaran untuk mengukur tingkat pencapaian kompetensi peserta didik, serta digunakan sebagai bahan penyusunan laporan kemajuan hasil belajar, dan memperbaiki proses pembelajaran. Penilaian hasil pembelajaran menggunakan Standar Penilaian Pendidikan dan Panduan Penilaian Kelompok Mata Pelajaran.

F. Pengawasan Proses Pembelajaran

Pengawasan proses pembelajaran dilakukan melalui kegiatan pemantauan, supervise, evaluasi, pelaporan, serta tindak lanjut secara berkala dan berkelanjutan. Pengawasan proses pembelajaran dilakukan oleh kepala satuan pendidikan dan pengawas.



BAGIAN II MEDIA PEMBELAJARAN

I. PENGERTIAN MEDIA PEMBELAJARAN

A. Pengertian media pembelajaran

Kata *media* berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab, media pembelajaran adalah perantara (wasaa'il) atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Gerlach & Ely (1971) mengatakan bahwa media secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media.

B. Ciri-ciri media pembelajaran :

1. Ciri Fiksatif :

Ciri ini menggambarkan kemampuan merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek (fotografi, video tape, audio tape, disket computer dan film.)

2. Ciri Manipulatif :

Ciri ini menggambarkan suatu kejadian atau objek di mungkinkan karena media memiliki ciri manipulatif. Seperti memanipulatif kejadian yang memakan waktu berhari hari dapat di sajikan dalam waktu 2-3 menit dengan teknik pengambilan gambar *time-lapse recording*.

3. Ciri Distributif :

Ciri ini menggambarkan suatu objek atau kejadian ditransportasikan melalui ruang dan secara bersamaan terjadinya

tersebut di sajikan dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian tersebut.

II. FUNGSI DAN MANFAAT MEDIA PENDIDIKAN

A. Fungsi Media Pembelajaran

- *Fungsi atensi* media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.
- *Fungsi afektif* media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar.
- *Fungsi kognitif* media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambing visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.
- *Fungsi kompensatoris* media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatkannya kembali.

B. Manfaat Media Pembelajaran

- Penyampaian pelajaran menjadi lebih baku.

- Pembelajaran bisa lebih menarik.
- Pembelajaran menjadi interaktif.
- Lama waktu belajar terasa lebih singkat.
- Kualitas hasil belajar menjadi meningkat.
- Pembelajaran dapat diberikan kapan dan dimana saja
- Sikap positif siswa terhadap pembelajaran menjadi meningkat.
- Pesan guru dapat berubah ke arah yang lebih positif.

III. MACAM MACAM MEDIA PEMBELAJARAN

a. Media Berbasis Manusia

Media berbasis manusia merupakan media tertua yang digunakan untuk mengirimkan dan mengomunikasikan pesan atau informasi. Media berbasis manusia mengajukan 2 teknik yang efektif, yaitu rancangan yang berpusat pada masalah dan beranya ala Socrates (bagaimana kita dapat menggunakan komunikasi tatap muka antara manusia agar pelaksanaan rencana pelajaran efektif?). Rancangan pembelajaran yang berpusat pada masalah dibangun berdasarkan masalah yang harus dipecahkan oleh pelajar. Langkah-langkah rancangan jenis pembelajaran ini adalah sebagai berikut:

1. Merumuskan masalah yang relevan.
2. Mengidentifikasi pengetahuan dan keterampilan yang terkait untuk memecahkan masalah.

3. Ajarkan mengapa pengetahuan itu penting dan bagaimana pengetahuan itu dapat diterapkan untuk memecahkan masalah.
4. Tuntunan eksplorasi siswa.
5. Kembangkan masalah dalam konteks yang beragam dengan tahap tingkat kerumitan
6. Nilai pengetahuan siswa yang memberikan masalah baru untuk dipecahkan.

a. Media Berbasis Cetakan

Materi pembelajaran berbasis cetakan yang paling umum dikenal adalah buku teks, buku penuntun, jurnal masalah, dan lembaran lepas. Teks berbasis cetakan menurut enam elemen yang perlu diperhatikan pada saat merancang, yaitu konsistensi, format, organisasi, daya Tarik, ukuran huruf, dan penggunaan spasi kosong.

b. Media Berbasis Visual

Media berbasis visual (*image* atau perumpamaan) memegang peran yang sangat penting dalam proses belajar. Media visual dapat memperlancar pemahaman (misalnya melalui elaborasi struktur dan organisasi) dan memperkuat ingatan. Bentuk visual bisa berupa :

- a) *Gambar representasi* seperti gambar, lukisan foto atau yang menunjukkan bagaimana tampaknya suatu benda.
- b) *Diagram* yang melukiskan hubungan-hubungan konsep, organisasi dan struktur isi material.
- c) *Peta* yang menunjukkan hubungan-hubungan ruang antara unsur-unsur dalam isi materi.

- d) *Grafik* seperti tabel, grafik dan chart (bagan) yang menyajikan gambaran / kecenderungan data atau antar hubungan seperangkat gambar atau angka angka.

c. Media Berbasis Audio-Visual

Media visual yang menggabungkan penggunaan suara memerlukan pekerjaan tambahan untuk memproduksinya. Salah satu pekerjaan yang penting yang diperlukan dalam media audio-visual adalah penulisan naskah dan *storyboard* yang memerlukan persiapan yang banyak, rancangan, penelitian.

d. Media Berbasis Komputer

Komputer memiliki fungsi yang berbeda-beda dalam bidang pendidikan dan latihannya. Komputer berperan sebagai manajer dalam proses pembelajaran yang dikenal dengan nama *Computer-Managed Instruction (CMI)*. Ada pula peran komputer sebagai pembantu tambahan dalam belajar, pemanfaatannya meliputi :

- a) Penyajian informasi isi materi pelajaran
- b) Penyajian informasi isi materi latihan
- c) Penyajian informasi isi materi pelajaran dan pelatihan.

e. Media presentasi

a) Jenis-jenis Media Presentasi

Ada beberapa jenis media presentasi yang sering digunakan. Di bawah ini disajikan jenis-jenis media presentasi serta pemanfaatannya dalam komunikasi pembelajaran.

1. Papan Tulis
2. Overhead Projector
3. Presentasi dengan Komputer

b) Merancang Bahan Presentasi

Merancang bahan presentasi merupakan langkah penting yang harus dilakukan sebelum melakukan proses presentasi. Ada empat langkah yang harus dilakukan dalam merancang bahan presentasi, yaitu:

1. Merumuskan tujuan khusus (specifying objectivess)
2. Mendesain visual (designing visual).
3. Memilih bentuk tulisan (selecting lettering).
4. Melakukan evaluasi dan revisi (evaluation and revision).

c) Pelaksanaan presentasi

Ada tiga langkah utama dalam pelaksanaan presentasi.yakni persiapan,pelaksanaan dan penutup.

1. Persiapan

Langkah persiapan adalah langkah sebelum pelaksanaan presentasi.Keberhasilan seseorang dalam melaksanakan presentasi akan ditentukan oleh langkah persiapan.Beberapa hal yang dilakukan presenter pada langkah ini adalah:

- a. Kenali media atau tempat presentasi berlangsung.
- b. Kumpulkan informasi tentang audiens.

2. Penyajian

Beberapa petunjuk praktis agar penyajian atau presentasi menarik dan berhasil dengan baik di antaranya adalah :

- a . Pastikan semua yang hadir (audiens) mengetahui tujuan yang hendak dicapai
- b . Usahakan ruangan tetap terang sekalipun menggunakan alat presentasi yang diproyeksikan seperti LCD atau OHP .

C. Presenter menggunakan OHP sebagai alat presentasi, maka untuk menjaga, mengontrol dan mengarahkan perhatian audiens terhadap materi/pesan yang dipresentasikan, maka sebaiknya OHP tidak terus menerus dihidupkan.

3. Penutup

Penutup adalah langkah mengakhiri presentasi dengan maksud agar materi presentasi tidak mudah dilupakan.

f. Pemanfaatan Perpustakaan Sebagai Sumber Belajar

Perpustakaan merupakan pusat sarana akademis. Perpustakaan menyiapkan bahan-bahan pustaka berupa barang cetakan seperti buku, majalah, jurnal ilmiah, peta, surat kabar, karya tulis berupa monograf yang belum diterbitkan, serta bahan-bahan non-cetakan seperti *micro-fish*, *micro-film*, foto-foto, film, kaset audio/video, lagu-lagu dalam piringan hitam, rekaman video (dokumenter) dan lain-lain.

Pemanfaatan perpustakaan sebagai sumber belajar memerlukan keterampilan sebagai berikut :

1. Keterampilan mengumpulkan informasi
2. Keterampilan mengambil intisari dan mengorganisasikan informasi
3. Keterampilan menganalisis, menginterpretasikan dan mengevaluasi informasi
4. Keterampilan menggunakan informasi



BAGIAN III

METODE DAN STRATEGI PEMBELAJARAN

I. METODE PEMBELAJARAN

Metode adalah cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam kegiatan nyata agar tujuan yang telah disusun tercapai secara optimal.

Macam-macam metode pembelajaran :

1. Metode Ceramah

Metode ceramah adalah cara menyajikan pelajaran melalui penuturan secara lisan atau penjelasan langsung kepada sekelompok siswa. Metode ceramah ini sering digunakan oleh setiap guru atau instruktur. Hal ini disebabkan oleh beberapa pertimbangan tertentu, juga adanya faktor kebiasaan baik dari guru maupun siswa. Metode ceramah merupakan cara yang digunakan untuk mengimplementasikan strategi pembelajaran ekspositori.

2. Metode Demonstrasi

Metode demonstrasi adalah metode penyajian pelajaran dengan memperagakan dan mempertunjukkan kepada siswa tentang suatu proses, situasi atau benda tertentu, baik sebenarnya atau hanya sekedar tiruan, Demonstrasi juga tidak terlepas dari penjelasan secara lisan oleh guru. Dalam strategi pembelajaran, demonstrasi dapat digunakan untuk mendukung keberhasilan strategi pembelajaran ekspositori dan inkuiri.

3. Metode Diskusi

Metode diskusi adalah metode pembelajaran yang menghadapkan siswa pada suatu permasalahan. Tujuan metode ini adalah untuk memecahkan suatu permasalahan, menjawab pertanyaan, menambah dan memahami pengetahuan siswa, serta untuk membuat suatu keputusan (Killen, 1998).

II. STRATEGI-STRATEGI PEMBELAJARAN

A. Pengertian Strategi-strategi Pembelajaran

Pada awalnya istilah “strategi” lazim digunakan dalam dunia militer yang diartikan sebagai cara penggunaan seluruh sumber daya dan kekuatan untuk memenangkan suatu peperangan. Dari situ, strategi dapat dimaknai sebagai seni memimpin bala tentara untuk menghadapi musuh dimedan perang, dalam kondisi yang menguntungkan. Seiring dengan perkembangan dunia pendidikan, istilah tersebut juga berkembang “strategi pembelajaran” yang secara bahasa, strategi berasal dari bahasa Yunani, yaitu “strategia” yang memiliki makna seni seorang jenderal. Adapun secara istilah, strategi pembelajaran adalah suatu pendekatan dalam mengorganisasikan komponen-komponen pembelajaran yang dibutuhkan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

B. Tujuan dan Manfaat Strategi Pembelajaran

Strategi pembelajaran memiliki beberapa tujuan sebagai berikut :

1. Sebagai proses pengembangan pengajaran sistematis yang digunakan secara khusus sesuai dengan teori-teori pembelajaran untuk menjamin kualitasnya.
2. Sebagai disiplin ilmu pengetahuan yang senantiasa memperlihatkan strategi pengajaran dan implementasinya dalam pembelajaran.
3. Sebagai sains yang mengkreasikan pembelajaran dalam lingkup unit-unit yang luas.

4. Sebagai realitas, yakni ide pengajaran yang di kembangkan dengan memberikan hubungan pengajaran setiap waktu.
5. Sebagai suatu system, yakni susunan dari sumber-sumber dan prosedur-prosedur yang mengerakkan pembelajaran.
6. Sebagai teknologi, yaitu sebagai perencanaan yang mendorong penggunaan teknik-teknik yang dapat mengembangkan tingkah laku kognitif terhadap solusi dari problem pengajaran.

Adapun manfaat strategi pembelajaran antara lain :

a. Bagi peserta didik

1. Akan terbiasa dengan perencanaan yang disesuaikan dengann kemampuan diri sendiri.
2. Memiliki pengalaman berbeda dibanding temannya.
3. Dapat memacu prestasi.
4. Terjadinya persaingan yang sehat untuk mencapai hasil belajar yang efektif dan efisien.
5. Mendapatkan kepuasan sesuai target
6. Dapat mengulang ujian jika terjadi kegagalan dalam uji kompetensi.
7. Dapat berkolaborasi dalam proses pembelajaran.

b. Bagi pendidik

1. Dapat mengola proses pembelajaran sehat untuk mencapai hasil belajar yang efektif dan efisien.
2. Dapat mengontrol kemampuan peserta didik secara teratur.

3. Dapat mengetahui bobot soal yang dipelajari peserta didik.
4. Memberikan bimbingan ketika peserta didik mengalami kesulitan.
5. Dapat membuat peta kemampuan peserta didik.
6. Dapat membuat program akselerasi bagi peserta didik yang memiliki kemampuan lebih.

C. Jenis-Jenis Strategi Pembelajaran

1. Active Learning

Active learni adalah strategi pembelajaran yang bertujuan untuk memaksimalkan tingkat keaktifan peserta didik saat proses pembelajaran sedang berjalan.

2. Contextual Teaching Learning

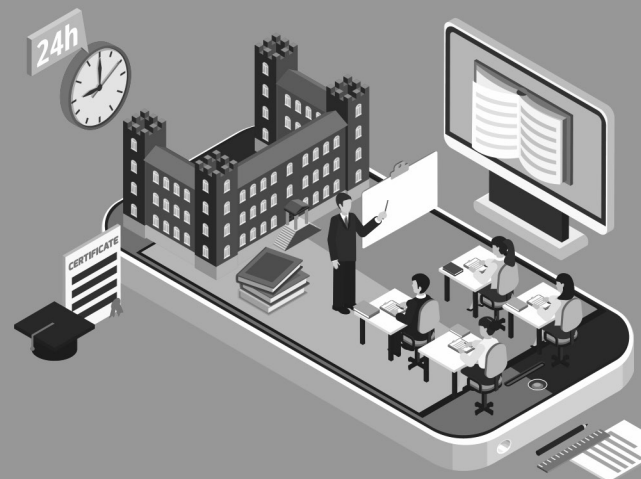
Contextual Teaching Learning (pembelajaran kontekstual) adalah konsep pembelajaran yang mendorong guru untuk menghubungkan materi yang di ajarkan dengan situasi dunia nyata peserta didik.

3. Cooperative learning (pebelajaran kooperatif)

Cooperative learning (pebelajaran kooperatif) adalah rangkaian kegiatan belajar siswa dalam kelompok tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang dirumuskan.

4. PAIKEM

PAIKEM merupakan singkatan dari pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan. Berguna untuk mengembangkan keterampilan dan pemahaman peserta didik dengan penekanan pada konsep larning by doing (belajara sambil bekerja).



BAGIAN IV MASALAH DAN SOLUSI PEMBELAJARAN KIDS ZAMAN NOW

I. PERMASALAHAN YANG SERING DIALAMI OLEH KIDS ZAMAN NOW

A. Membolos

Masalah pertama ini sudah terjadi sejak lama, bahkan dari zaman orang tua kita saat bersekolah dulu. Membolos adalah perilaku yang dikenal dengan istilah *truancy* yang berarti pelajar yang pergi ke sekolah dengan berseragam, tetapi mereka tidak sampai ke sekolah. Perilaku membolos sekolah umumnya ditemukan pada pelajar mulai dari tingkat Sekolah Menengah Pertama. Membolos sekolah juga dapat diartikan sebagai perilaku pelajar yang tidak masuk sekolah dengan alasan yang tepat.

Salah satu faktor penyebab perilaku membolos sekolah adalah terkait dengan masalah kenakalan remaja secara umum. Perilaku tersebut tergolong perilaku yang tidak mudah dihilangkan sehingga harus ditangani secara serius. Faktor penyebab perilaku membolos di kalangan pelajar yaitu:

- 1) Adanya perasaan tidak nyaman
- 2) Mempunyai musuh di sekolah
- 3) Tidak suka dengan beberapa mata pelajaran yang dianggap tidak penting atau tidak di sukai
- 4) Merasa tertinggal dalam pelajaran yang tidak mampu
- 5) Tidak suka guru yang mengajar
- 6) Adanya tekanan dari teman
- 7) Situasi sekolah yang tidak mendukung untuk belajar
- 8) Memang karena tidak berminat untuk bersekolah
- 9) Terpengaruh oleh teman yang membolos

- 10) Takut masuk karena tidak membuat tugas

Dampak negatif dari perilaku membolos sekolah pelajar yang sering membolos sekolah akan mengalami kegagalan dalam pelajaran, selain mengalami kegagalan dalam belajar pelajar tersebut juga dapat mengalami perasaan tersisihkan oleh teman-temannya. Hal ini terjadi karena manakala pelajar tersebut sudah begitu parah keadaannya sehingga teman-temannya menjauhinya. Dampak negatif dari perilaku membolos sekolah juga dapat membuat pelajar menjadi kehilangan rasa kedisiplinannya dan ketaatan terhadap peraturan sekolah berkurang, dan yang lebih parah adalah pelajar tersebut dapat dikeluarkan dari sekolah.

B. Membawa dan Memamerkan Ponsel Pintar di Sekolah

Gawai memang sudah berkembang sampai keplosok desa. Bagi manusia modern, penggunaan gawai tak terhindarkan. Benda itu juga bukan lagi dianggap sebagai barang mewah. Gawai bahkan sudah memasuki desa-desa terpencil. Maraknya tayangan televisi mempromosikan, baik secara langsung maupun tidak langsung kian membuat orang-orang seperti tersihir saat melihatnya. Salah satu akibatnya, tidak sedikit peserta didik yang membawa ponsel pintar ke sekolah dengan berbagai macam merk, harga, serta fitur terbaru dan tercanggih.

Meskipun sudah ada larangan membawa ponsel ke sekolah, tetap saja hal ini diabaikan peserta didik. Bahkan, sekalipun dirazia setiap harinya, tetap saja mereka tidak jera membawa ponsel pintar ke sekolah. Berikut dampak negatif dari ponsel pintar:

- Prestasi belajar menurun
- Boros, karena uang jajannya digunakan untuk membeli pulsa
- Suka membantah perintah orang tua
- Lebih menganggap bahwa Hand Phone adalah segalanya
- Lupa waktu untuk belajar
- Efek Radiasi
- Rawan sebagai target kejahatan
- Dapat merubah pola hidup pelajar
- Merusak saraf otak
- Membuat orang ingin mencuri handphone orang lain

C. Tidak Mau Sekolah Tanpa Motor Keren

Bagi sebagian *kids zaman now*, ke sekolah dengan mengendarai motor sport keren adalah sebuah kebanggaan. Bahkan ada yang menganggapnya sebagai sebuah keharusan. Padahal anggapan semacam itu adalah kesalahan besar. Motor bagus dan mahal tidak ada hubungannya dengan kegiatan belajar-mengajar di sekolah. Hal yang perlu dikedepankan dalam pendidikan adalah kualitas berpikir serta kedisiplinan belajar.

D. Malas Belajar

Prilaku malas belajar termasuk salah satu dampak peserta didik yang suka bermain ponsel disepanjang harinya. Karena terlalu sibuk bermain ponsel, *kids zaman now* kebanyakan malas belajar dirumah. Mereka enggan mengerjakan tugas yang diberikan guru atau bahkan dengan terang-terangan membolos saat lupa membuat tugas. Mereka

pun dengan mudah mencontoh hasil pekerjaan teman atau menyalin dari dunia maya melalui mesin pencari google.

E. Malas Membaca dan Menulis

Kebiasaan generasi *kids zaman now* ini memang sungguh mengherankan. Pada zaman dimana segala sesuatunya telah canggih, bukanya semakin gemar membaca, kegiatan ini justru susah mereka lakukan. Padahal, dengan membaca, semua ilmu yang ada dibuku akan bermanfaat untuk otak. Kebiasaan membaca juga memberi pengaruh positif, yakni meningkatkan daya ingat. Sayangnya, generasi *kids zaman now* kebanyakan tidak menyadari hal ini. Hal yang sama terjadi pada kegiatan menulis. Saat ini, nyaris tidak ada peserta didik yang suka menulis. Jika peserta didik suka menulis maka otaknya akan terlatih dan kreativitas pemikirannya akan tersalurkan. Peserta didik era ini tampaknya seperti berada di puncak kemalasan.

F. Intensitas Bermain yang Berlebihan

Salah satu perbedaan generasi muda generasi Y dan Z ialah intensitas bermain mereka. Maksudnya, jika generasi Y hendak keluar untuk kumpul-kumpul bersama temannya maka mereka lebih memilih siang hari. Hal ini sering disebut dengan istilah “berangkat pagi, pulang malam/petang”. Sementara itu generasi Z menunjukkan fenomena berbeda yang lebih parah dari itu, yakni “sering berangkat malam, pulang pagi hari”. Kebiasaan buruk seperti ini memberikan dampak negative bagi peserta didik lainnya.

G. Galau

Perihal galau yang sering dialami peserta didik boleh jadi ada hubungannya dengan usia mereka, yakni remaja menuju

dewasa. Fase ini ditandai ciri khas mereka masih suka berperilaku labil dan berubah-ubah pikirannya. Galau nyaris menjadi makanan sehari-hari kids zaman now. Biasanya masalah paling utama adalah asmara atau cinta (cinta monyet). Pada dasarnya, galau itu boleh saja tetapi, banyak remaja-remaja jaman sekarang terlampau berlebihan dalam menghadapi kegalauan. Ada yang tidak mau keluar kamar, menolak bertemu teman, atau melamun sepanjang hari. Di sinilah kita sebagai orang tua harus bisa memberikan pencerahan. Peserta didik juga patut diingatkan bahwa intensitas ibadah yang kurang menjadi penyebab mereka sering merasakan galau secara berlebihan.

H. Nikah Muda

Budaya nikah muda akan terus terpatri dalam otak orang tua, kecuali jika mereka menyadari betapa pentingnya pendidikan usia dini. Sebenarnya, banyak peserta didik yang akan mengalami nikah muda tidak menyetujui keputusan ini. Namun lagi-lagi kuasa orang tua harus diutamakan. Sebagai guru, kita tidak bisa berbuat apa-apa, kecuali memberi pengarahan kepada orang tua peserta didik. Mereka perlu disadarkan bahwa menikah muda bukan pilihan yang terbaik, apalagi jika sampai putus sekolah dan melanjutkan pendidikan tidaklah penting. Namun di luar memberikan pemahaman tadi, siapa pun tidak memiliki hak melarang orang tua menikahkan anaknya di usia dini.

I. Diskotik

Diskotik merupakan istilah populer dikalangan kids zaman now belakangan ini. Kalau sampai ada remaja yang tidak pernah ke diskotik maka dia dianggap kurang gaul dan bukan

anak kekinian. Anggapan ini sungguh membuat kerutan didahi. Dampak yang rawan terjadi jika peserta didik sering pergi ke diskotik adalah terjerat narkoba. Hal ini jelas akan terjadi karena sudah menjadi dua bagian yang tak terpisahkan.

Ini salah satu hal yang harus diperhatikan oleh orang tua. Bahwa kewajiban mendidik anak bukan hanya tanggung jawab sekolah, melainkan tugas orang tua juga. Di sekolah, guru akan mendidik anak sesuai dengan ilmu yang dimiliki. Ada pun di rumah, orang tua menjadi pihak yang mempunyai andil terbesar mendidik anak, terutama yang menyangkut masalah akhlak anak. Guru dan orang tua harus kompak demi mencetak generasi masa depan yang unggul dan berkualitas.

J. Malas beribadah

Boleh dibilang sikap malas beribadah layak disebut sebagai inti dari permasalahan kids zaman now. Jauhnya hubungan peserta didik zaman sekarang dengan Tuhan merupakan akar dari semua masalah. Tak sedikit peserta didik zaman sekarang yang berani meninggalkan ibadah. Padahal, sewaktu masih anak-anak, mereka diajari mengaji, shalat, bersedekah, serta menghormati orang yang lebih tua. Sayangnya, semua hal-hal yang baik tersebut nyaris hilang seiring kedewasaan yang menghampiri mereka.

II. FAKTOR-FAKTOR YANG MEMENGARUHI BELAJAR

Keberhasilan belajar tidak dapat diraih dengan mudah. Prosesnya tak terlepas dari berbagai hal yang bisa menjadi factor

pendukung dan penghambat. Faktor-faktor tersebut antara lain sebagai berikut :

1. Peserta didik dengan jumlah latar belakangnya, mencakup tingkat kecerdasan, bakat, sikap, minat, motivasi, keyakinan, kecerdasan, kedisiplinan, dan tanggung jawab.
2. Pengajar professional yang memiliki kompetensi pedagogi, social, personal, profesional, pendidikan, serta kesejahteraan yang memadai.
3. Pembelajaran yang interaktif dengan komunikasi timbal balik secara aktif.
4. Sarana dan prasarana yang memadai.
5. Kurikulum yang berkaitan dengan kognitif, afektif, mau pun psikomotorik.
6. Lingkungan serta alam sekitar yang mendukung terlaksananya proses pembelajaran.
7. Pembiayaan yang memadai dari sebagai pengguna menjadi pengganti dana.

Adapun komponen-komponen pembelajaran sebagai berikut :

1. Tujuan.
2. Subjek belajar.
3. Materi pembelajaran.
4. Strategi pembelajaran.
5. Media pembelajaran.
6. Penunjang.

III. SOLUSI PERMASALAHAN KIDS ZAMAN NOW

1. Lakukan Pendekatan

Seringkali guru menegur siswa dari jauh jika melakukan suatu pelanggaran. Padahal siswa zaman now sangat mementingkan yang namanya connect (hubungan) dekat. Yaps, soalnya mereka terbiasa terkoneksi dengan media sosial dan lebih sering menatap gadget begitu dekat. Jadi, mendekatlah ke siswa tersebut dan rendahkanlah volume bicara kita. Jangan sampai terdengar siswa lain, karena bisa membuat harga diri siswa ini menjadi tercerabut. Ketika siswa melakukan pelanggaran, maka tugas guru sebaiknya memberikan penyadaran bahwa apakah perbuatan yang dilakukan boleh atau tidak boleh. Dan menyadarkan siswa agar bisa mempertimbangkan baik buruknya perilaku yang dilakukan.

2. Berikan Penguatan Positif

Penguatan positif merupakan reward yang sangat efektif untuk merubah perilaku. Berikan kata-kata positif untuk menguatkan perilaku positif. Ulangilah perkataan tersebut setiap kali kita memergoki anak yang berubah perilakunya menjadi lebih baik. Jadi, jangan hanya siswa yang bermasalah saja yang ditegur atau diperingati. Kita juga harus memberikan penguatan positif saat kita melihat siswa yang melakukan perubahan perilaku yang baik.

3. **Dengarkan Dari Hati**

Mendengarkan mereka dengan sabar bukan hanya sekedar mendengar saat pelajar zaman *now* berbicara dan bertanya. Beri mereka harapan dan cerita positif tentang masa depan mereka. Pelajar zaman *now* haus akan berita baik dan positif. Guru hendaknya menyebarkan harapan serta berita baik tentang negara kita dan kesuksesan masa depan yang dapat mereka gapai di kemudian hari.

4. **Lakukan Pendekatan Personal**

Guru dan harus memiliki tingkat kesabaran ekstra dan pandai berinteraksi dengan mereka, baik akademik maupun non akademik. Hubungan guru dan pelajar perlu dibangun dengan baik. Perlu kolaborasi yang baik antara guru dan pelajar. Jangan sampai pelajar membenci gurunya.

5. **Kunjungan Ke Rumah**

Kunjungan ke rumah peserta didik merupakan salah bentuk kepedulian sekolah terhadap murid yang bermasalah. Sebenarnya home visit juga bisa dilakukan oleh kategori peserta didik yang baik baik saja. Namun demikian, tentu saja para peserta didik yang memiliki masalah tertentu di sekolah perlu diprioritaskan untuk dikunjungi. Hal ini tentu membuat para guru mengerti akar dari permasalahan yang dilakukan oleh peserta didik.

6. **Menerapkan Model Think Pair Share (Tps)**

a) **Think**

Guru mengajukan suatu pertanyaan, kemudian anak-anak diminta untuk berfikir.

b) **Pair**

Guru meminta anak-anak untuk berpasangan dengan teman sebangku, lalu saling bertukar pikiran.

c) **Sharing**

Guru meminta beberapa pasangan untuk maju kedepan membacakan hasil diskusinya.

7. **Siapkan e-learning**

Salah satu kesukaan *kids zaman now* adalah kemajuan teknologi. Kehidupan mereka itu tidak terlepas dari gawai. Mulai akan tidur, sampai bangun tidur, mereka selalu memegang gawai. Untuk sekedar membaca pesan di WhatsApp, atau bertukar informasi dengan teman, update status dan aktivitas lainnya. Makanya, kalangan pendidikan harus bisa memahami apa kebutuhan mereka dan kesukaan mereka. Jika mereka suka terhadap kemajuan teknologi buatlah pembelajaran berbasis teknologi seperti e-learning. Banyak media yang bisa digunakan untuk e-learning atau PJJ. Misalnya saja, pembelajaran berbasis web, video conferecen zoom, group WhatsApp, edmodo, dan aktivitas lain yang terpenting bersentuhan dengan gawai.

Di masa pandemi virus Corona ini, semua sekolah di Indonesia memberlakukan PJJ dan inilah yang sangat disukai *kids zaman now*. Manfaat situasi ini dan gali bakat mereka untuk tetap memanfaatkan secara positif gawai tersebut.



BAGIAN V

COVID-19 DAN PENDIDIKAN JARAK JAUH

I. WABAH COVID-19

Tahun 2020, Indonesia digemparkan dengan wabah virus Covid-19 atau disebut Corona. Virus ini awalnya merebak di Wuhan, China pada Nopember 2019. Saat itu, semua Negara-negara menarik warganya dari Wuhan, bahkan berita Wuhan tersebar ke seantero dunia karena melakukan lockdown.

Wuhan pun saat itu seperti kota mati, di media sosial kita melihat bagaimana orang-orang tiba-tiba jatuh di tempat umum, warga berdesakan di rumah sakit. Pemerintah China pun mengambil langkah cepat yakni membangun rumah sakit dalam hitungan beberapa hari.

Apa yang terjadi di Wuhan kini memasuki tahun 2020 berlahan berpindah dari satu negara ke negara lain, Indonesia di Februari 2020 masih disibukkan menyelamatkan warganya yang terjebak di kapak pelayaran, mereka dipindah ke pulau Natuna untuk diisolasi. Memasuki Maret 2020, dunia pun gembar, sejumlah Negara disibukkan dengan kasus Virus Covid-19, Iran, Italia, Amerika Serikat, dan Perancis termasuk negara yang jumlah korban sangat tinggi melebihi China. Negara-negara mengambil langkah lockdown untuk memutus mata rantai penyeberan Virus Covid-19.

Bagaimana dengan Indonesia, Maret 2020 adalah masa di mana semua sektor kena imbas akibat Virus Covid-19. Salah satu yang terasa adalah sektor pendidikan. Sejak 16 Maret, sejumlah daerah sudah merumahkan siswanya untuk belajar dari rumah. Hal ini sejalan dengan kebijakan Presiden Jokowi yang meminta agar rakyat Indonesia, belajar, bekerja dan beribadah dari rumah. Kebijakan itu, ternyata berlaku tidak hanya 14 hari,

sejalan dengan waktu, setiap daerah beberapa kali merevisi akan kebijakan belajar di rumah diperpanjang.

Virus Corona ternyata membuat bangsa Indonesia kebingungan, salah satu cara memutus mata rantai penyebaran dengan tidak berkumpul. Maka, Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, Nadiem Makarim pun membuat kebijakan yang tidak pernah dilakukan yakni meniadakan ujian nasional (UN).

Tidak hanya sekolah, kampus-kampus pun juga mengambil kebijakan yang sama yakni merumahkan mahasiswa. Tapi bukan untuk berlibur, mereka tetap harus belajar dengan belajar system daring (dalam jaringan) atau e-learning. Ada yang memberikan subsidi kuota, ada yang mengurangi uang kuliah dan kebijakan-kebijakan lain yang membuat mahasiswa mau belajar.

Alhasil, akibat kebijakan ini, orangtua juga dibuat sibuk karena mereka harus menyiapkan kuota agar anaknya bisa tetap belajar di rumah. Kalau anak-anak masih sekolah dasar (SD), biasanya orangtua yang menyampaikan informasi dari guru kepada anaknya. Perlahan, mereka pun juga 'terpaksa' menjadi guru untuk anak-anaknya.

Lantas, dengan belajar dari rumah apa metode, media pembelajaran yang bisa digunakan. Dari banyak media yang ada, secara umum yang banyak dalam e-learning digunakan yakni group WhatsApp, Zoom, Google Clasroom, website, e-learning kampus masing-masing, google drive, email, aplikasi Cloud X, dana lainnya.

II. PENDIDIKAN JARAK JAUH

Akibat virus Covid-19 sejumlah sekolah dan kampus memberlakukan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ). Adapun dasar teori dari PJJ bisa dilihat dari defenisi yang disampaikan Mudhofir (Toto Ruhimat, 2013) menyebutkan ada empat pola pembelajaran.

Pertama, pola pembelajaran guru dengan siswa tanpa menggunakan alat bantu/bahan pembelajaran dalam bentuk alat peraga. Pola pembelajaran ini sangat tergantung pada kemampuan guru dalam mengingat bahan pembelajaran dan menyampaikan bahan tersebut secara lisan kepada siswa.

Kedua, pola (guru+alat bantu) dengan siswa. Pola pembelajaran ini sudah dibantu oleh berbagai bahan pembelajaran yang disebut alat peraga pembelajaran dalam menjelaskan dan meragakan suatu pesan yang bersifat abstrak.

Ketiga, pola (guru)+(media) dengan siswa. Pola pembelajaran ini sudah mempertimbangkan keterbasan guru, yang tidak mungkin menjadi satu-satu sumber belajar. Guru dapat memanfaatkan berbagai media pembelajaran sebagai sumber belajar yang dapat menggantikan guru dalam pembelajaran. Jadi pola ini pola pembelajaran menggantikan guru dalam pembelajaran. Jadi, pola ini adalah pola pembelajaran bergantian antara guru dan media dalam berinteraksi dengan siswa. Konsekuensinya harus disiapkan bahan pelajaran yang sudah dapat digunakan dalam pembelajaran.

Keempat, pola media dengan siswa atau pola pembelajaran jarak jauh yang menggunakan media atau bahan pembekajara yang disiapkan . Berdasarkan pola-pola pembe-

lajaran tersebut di atas, maka pembejajaran itu tidak hanya sekedar mengajar (seperti pola satu), karena membelajarkan yang berhasil harus memberikan banyak perlakuan kepada siswa. Peran guru dalam pembelajaran lebih dari sekedar sebagai pengajar (informatory) belaka, akan tetapi guru harus memiliki multi peran dalam pembelajaran. Agar pola pembelajaran diterapkan bervariasi maka bahan pembelajaran harus disiapkan secara bervariasi.

Pendidikan Jarak Jauh (PJJ) bisa juga disebut dengan e-learning. Dimana pembelajaran tidak harus selalu melibatkan kelas sebagai ruangan penyampaian pembelajaran. Tetapi belajar dapat dilakukan dengan media apa saja, seperti taman sekolah, lapangan, mapapun di rumah masing-masing. (Cecep Kustandi, 2020).

Dari dua defenisi di atas kita bisa melihat bahwa PJJ yang dilakukan di tengah wabah virus Covid-19 ini telah memiliki dasar yang kuat dari kajian teori yang disampaikan para ahli dan ditulis dalam buku-buku referensi pembelajaran. Selain itu, dalam PJJ ini juga sangat cocok untuk kaum millennial. Mengapa? Karena generasi millineal saat ini sangat identik dengan digital dan pemanfaatan internet. Lihat saja, hampir tidak ada anak-anak yang duduk di SMP hingga perguruan tinggi tidak memiliki handphone yang canggih dan bisa terkoneksi dengan internet. Maka tidak heran, ketika PJJ digencarkan yang diprotes bukan penyediaan *handphone*-nya tetapi bagaimana ketersediaan kuota yang bisa mereka manfaatkan untun menjalankan program PJJ tersebut karena harus memanfaatkan internet.

PJJ juga disebut *e-learning*. Apa itu *e-learning*? Horton dalam E-Learning by Design (Cecep Kustandi, 2020) menjelaskan ;

“E-learning is the use of information and computer technologies to create learning experience” yang jika diartikan “E-learning adalah penggunaan teknologi informasi dan computer untuk menciptakan pengalaman belajar”

E-learning adalah cara baru dalam proses mengajar. *E-learning* merupakan dasar dan konsekuensi logis perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Dengan e-learning, peserta didik tidak perlu duduk manis di kels untuk menyimak setiap ucapan guru secara langsung. *E-learning* juga dapat mempersingkatkan target waktu pembelajaran, dan tentu saja menghemat biaya yang harus dikeluarkan oleh sebuah program studi atau program pendidikan. (Darmawan, 2014).

III. MANFAAT PJJ

Adapun Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) atau E-learning yang saat ini digunakan untuk belajar dari rumah pada masa pandemi virus Covid-19 ternyata memiliki sejumlah manfaat; di antaranya:

A. Pilihan alternatif pembelajaran

Jika selama ini peserta didik belajar di kelas dengan metode pembelajaran yang lebih focus hanya berorientasi pada guru (teacher center learning) dimana siswa tidak memiliki pilihan alternative untuk belajar. Maka dengan e-learning ini siswa maupun mahasiswa jadi memiliki banyak pilihan

alternative. Hal ini tentunya tergantung pada pengajarnya. Jika pengajarnya memiliki skill penguasaan computer yang baik maka akan banyak memberikan materi pembelajaran e-learning dengan media-media yang berbeda-beda. Akhirnya siswa pun menjadi tahu pemanfaatan berbagai sumber-sumber yang ada dan mereka pun memiliki pilihan alternative untuk belajar.

B. Tambahan Skill

PJJ atau *e-learning* ternyata memiliki sisi positif bagi peserta didik. Selama belajar dari rumah, siswa maupun mahasiswa jadi mengetahui banyak media pembelajaran yang digunakan. Alhasil, ini tentunya menjadi pengalaman tersendiri bagi mereka yang terekam sepanjang hayat. Melalui PJJ ini mahasiswa bertambah, mereka nantinya bisa memanfaatkan model seperti ini jika mengajar.

C. Siapapun Bisa Jadi Guru

Ada yang menarik dari PJJ ini, ternyata orangtua yang selama ini menyerahkan pendidikan anaknya kepada pihak sekolah kini kondisi terbalik. Gurulah yang berharap agar orangtua menjadi pendidik bagi anak-anaknya. Orangtua pun harus bisa menjadi guru khususnya bagi peserta didik yang masih dalam pengawasan orangtua mulai dari tingkat TK, SD dn SMP. Sedangkan untuk SMA dan perguruan tinggi lebih kepada rasa tanggungjawab mereka untuk menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan.

Dari PJJ yang telah dilaksanakan, penulis merasakan betapa PJJ atau *e-learning* memiliki manfaat yang sangat besar bagi peserta didik, pendidik, bahkan kepada orangtua.

Melalui PJJ ini orangtua bisa diikutsertakan dalam memantau perkembangan pembelajaran anak-anaknya dan menjadi guru.

IV. JENIS-JENIS PJJ

Ada hal-hal yang menarik selama anak-anak belajar dari rumah. Pemanfaatan media Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) pun bermunculan, mulai yang sederhana, sampai yang rumit dan membutuhkan skill bagi tenaga pendidikan. Dari yang hemat kuota sampai yang deras menyedot kuota. Dari yang gratis sampai yang berbayar, mulai yang murah sampai yang mahal. Semua tergantung pada kondisi dan kemampuan pendidikannya.

Dari banyak media yang ada, penulis akan berbagi media-media apa saja yang digunakan selama PJJ khususnya di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, yakni ;

A. Pembelajaran Berbasis WEB.

Pembelajaran berbasis web yang digunakan selama penulis selama mengajar didasarkan untuk memberi suplemen tambahan bagi mahasiswa ketika belajar. Selama ini, mahasiswa belajar hanya mengandalkan pertemuan di kelas saja, informasi yang didapat selama di kelas itulah yang dibawah pulang tidak ada tambahan. Jika pun ada, mahasiswa biasanya mencari sumber-sumber dari internet.

Alhasil, mahasiswa pun mendapat informasi dari berbagai blog yang ditulis oleh orang lain. Kondisi inilah yang mendorong penulis untuk menulis di blog. Maka setiap masuk ajaran baru, semua informasi tentang materi pembelajaran

ditulis di blog. Mahasiswa tinggal download, dan membaca informasi tambahan. Akhirnya, dosennya ikut menjadi produsen ilmu pengetahuan karena mahasiswa secara langsung mendapat sumber dari penulis resmi yang mereka kenal.

Pembelajaran berbasis web ini pun dikembangkan tidak hanya untuk dosen sendiri, melainkan juga kepada mahasiswa. Untuk menghemat penggunaan kertas, maka mahasiswa dalam mengumpulkan tugasnya harus memiliki web sendiri-sendiri. Alhasil, mahasiswa pun menjadi produsen ilmu pengetahuan di era digital saat ini.

Apa sih pembelajaran berbasis web. (Cecep Kustandi, 2020) menjelaskan, pembelajaran berbasis web adalah proses pembelajaran yang dilakukan dengan memanfaatkan jaringan internet, sehingga sering disebut juga dengan e-learning. Internet merupakan jaringan yang terdiri dari ribuan, bahkan jutaan computer, termasuk di dalamnya jaringan loka yang terhubung melalui saluran (satelit, telepon, kabel) dan jangkauannya mencakup seluruh dunia.

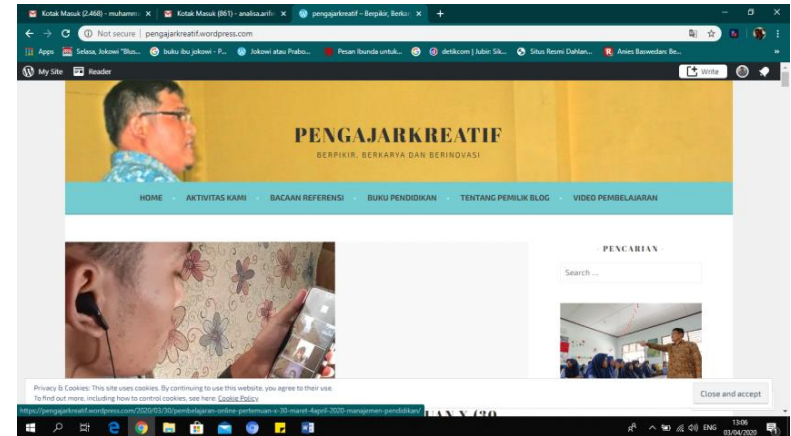
Dari defenisi di atas, maka apapun yang kita tulis sudah bisa baca tidak hanya mahasiswa dosen sendiri tetapi juga masyarakat dunia. Asalkan mereka memiliki jaringan internet.

Pada masa belajar dari rumah di masa pandemi virus Covid-19 yang penulis lakukan yakni;

1. Menyiapkan Materi di web pribadi
Di sini penulis awalnya menyapa mahasiswa terkait kondisi saat wabah. Selanjutnya penulis membuat pendoman pelaksanaan belajar di web pribadi.
2. Penulis memasukkan materi pelajaran yang sudah dirangkum dari buku dalam bentuk powerpoint (PPT)

dan selanjutnya dipdfkan sehingga mahasiswa mudah mendownloadnya.

3. Penulis juga menulis sejumlah tugas dan pertanyaan kunci yang harus dijawab saat PJJ. Berikut contohnya

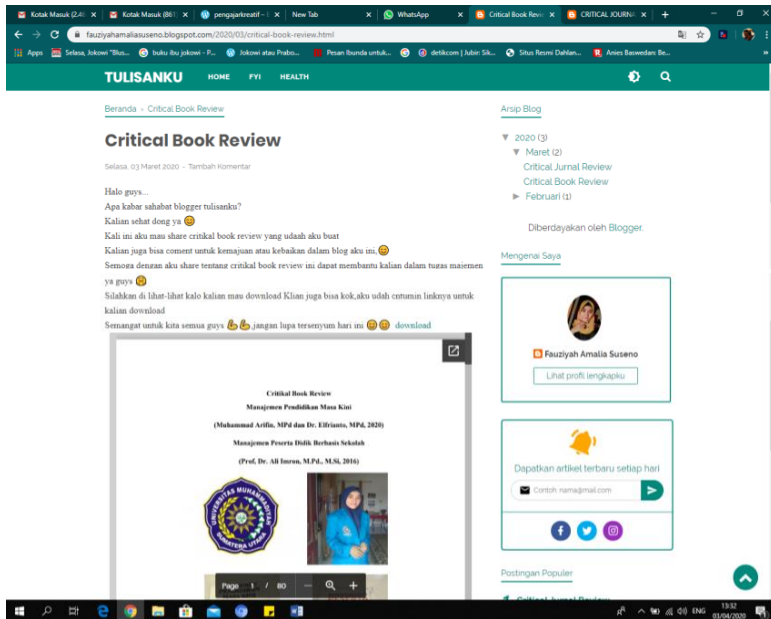


Gambar Website dosen





Gambar Materi yang disampaikan melalui web



Gambar Website mahasiswa

B. Pembelajaran Berbasis Group WA

Ada yang menarik dalam kurun waktu 2 tahun terakhir. Di mana kemajuan teknologi ternyata berpengaruh terhadap perkembangan proses belajar mengajar. Jika tahun 2007 hingga 2015 media sosial diramaikan dengan facebook. Memasuki tahun 2017 ke atas, media sosial sudah mulai beragam yakni WhatsApp dan Instagram.

WhatsApp ternyata turut memengaruhi proses belajar mengajar dan pola komunikasi di lingkungan pembelajaran. Dengan adanya WhatsApp dosen pun lebih dimudahkan dengan koordinasi dengan mahasiswa karena bisa membuat grop yang bisa dimanfaatkan mahasiswa. Group WhatsApp biasa menjadi komunikasi dua arah. Misalnya, untuk memberikan informasi terkait pembelajaran dan jadwal-jadwal dosen mengajar. Maka, cukup sekali saja menyampaikannya, dan melalui group nantinya mahasiswa juga bisa merespon.

Melalui WhatsApp guru dan dosen dalam masa pandemi ini juga bisa memanfaatkan untuk pembelajaran. Dari hasil diskusi dengan sejumlah mahasiswa, ternyata media WhatsApp sangat digemari guru untuk memberitahu kepada anak didik. Melalui WhatsApp guru maupun dosen dapat mengirim dalam bentuk teks, gambar, dokumen bahkan video. Alhasil, penerimaan informasi lebih komplit dan pendidik pun lebih mudah memeriksa hasil belajar siswa maupun mahasiswa.

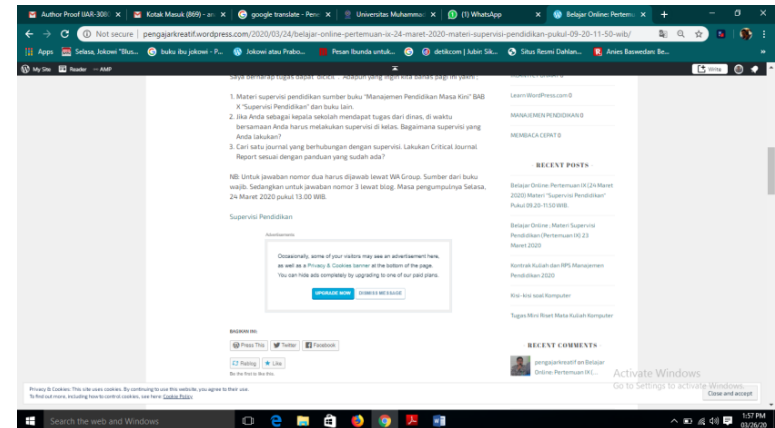
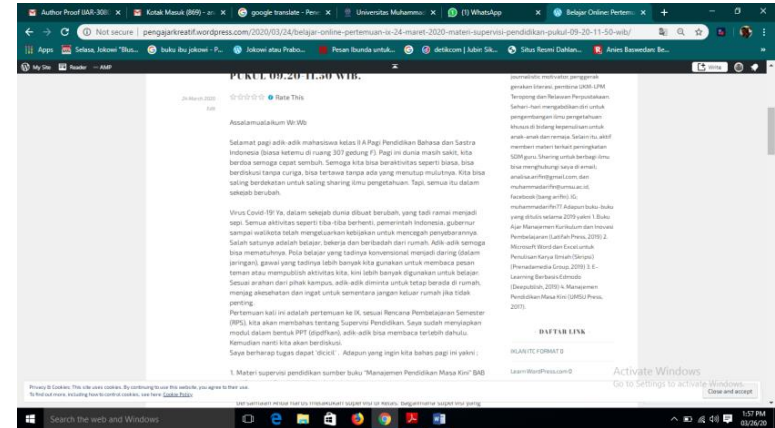
WhatsApp juga memiliki keunggulan yakni WhatsApp Web dimana bisa dibuka tidak hanya melalui handphone tetapi juga melalui computer di mana sebelumnya harus men-scan barcode yang ada.

Adapun pembelajaran berbasis WhatsApp yang penulis lakukan yakni;

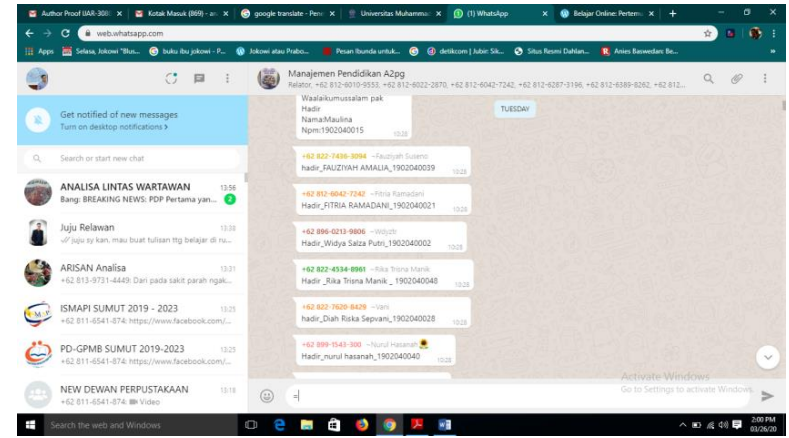
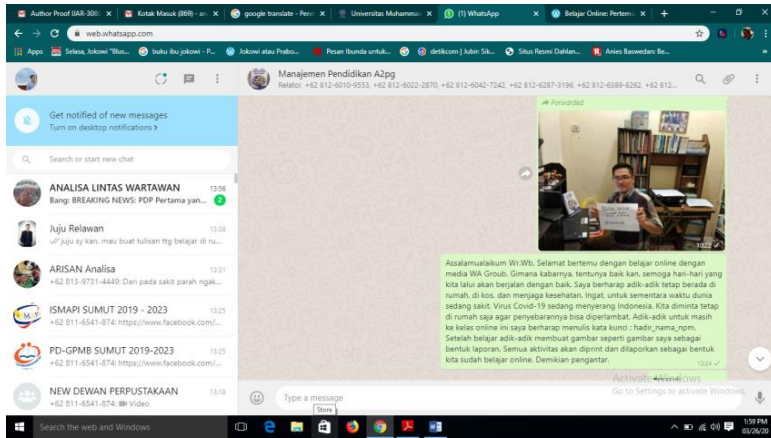
1. Membuat group kelas
2. Membagi informasi
3. Diskusi layaknya belajar I kelas
4. Memberi tugas
5. Mahasiswa menjawab pertanyaan di group.
6. Memberi penguatan jika ada pertanyaan yang belum tepat.
7. Mengakhiri pembelajaran.

Berikut bukti rekam PJJ berbasis group WhatsApp ;

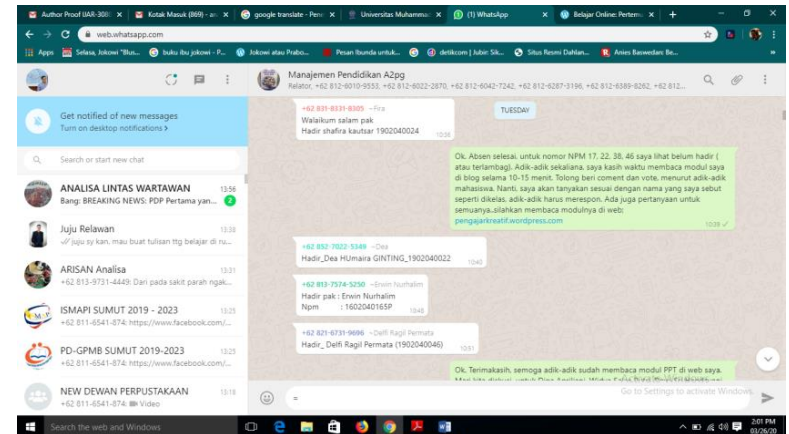
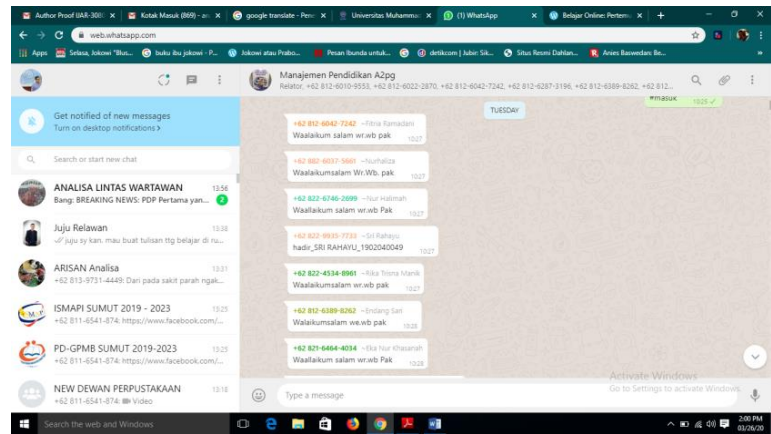
1. Belajar online dilakukan dengan informasi awal yang disiapkan dosen di website dan dilanjutkan dengan diskusi di group WA kelas .



2. Dialog melalui WA group. Dimulai dari pengantar dan dilanjutkan absensi

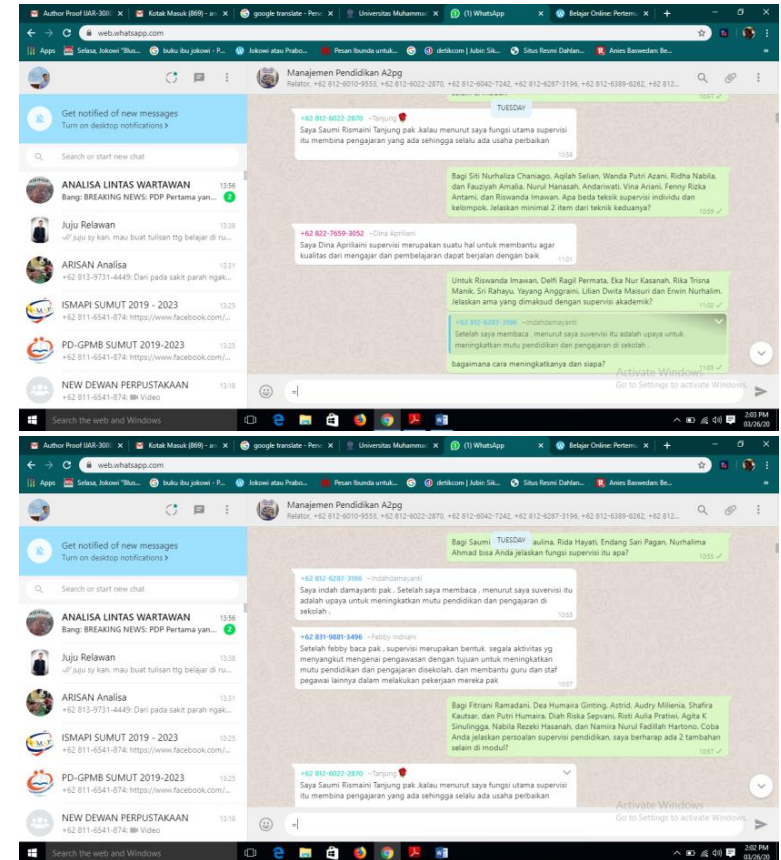
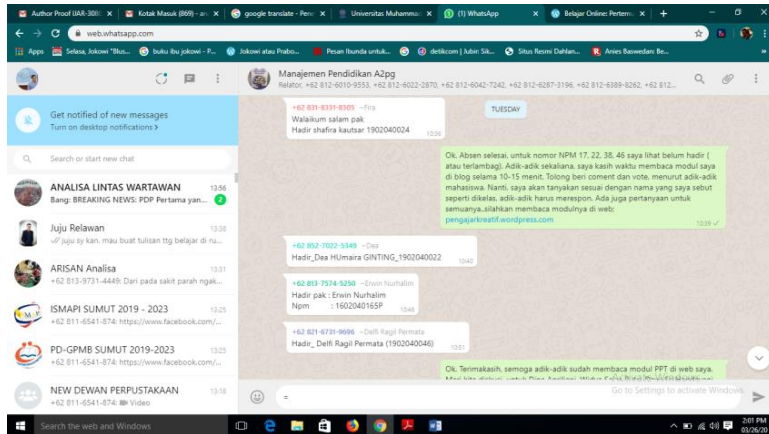


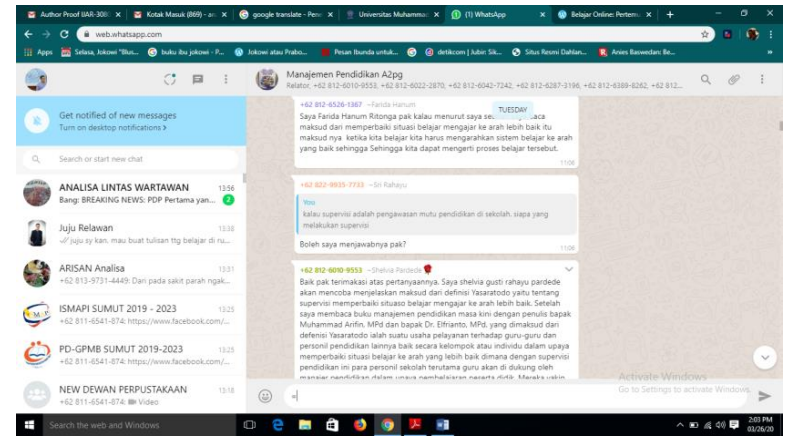
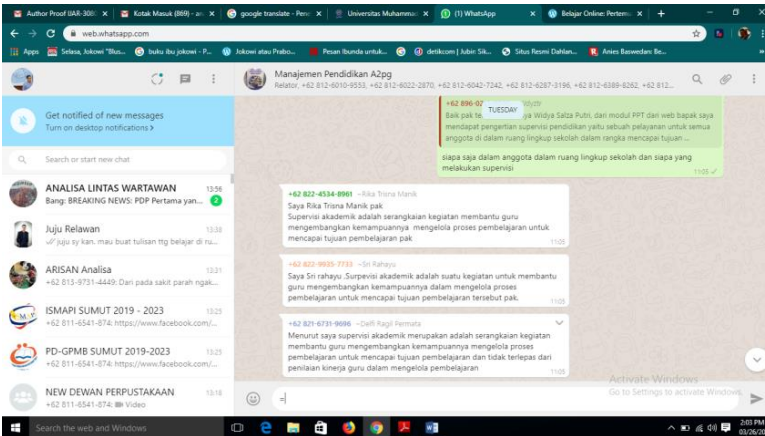
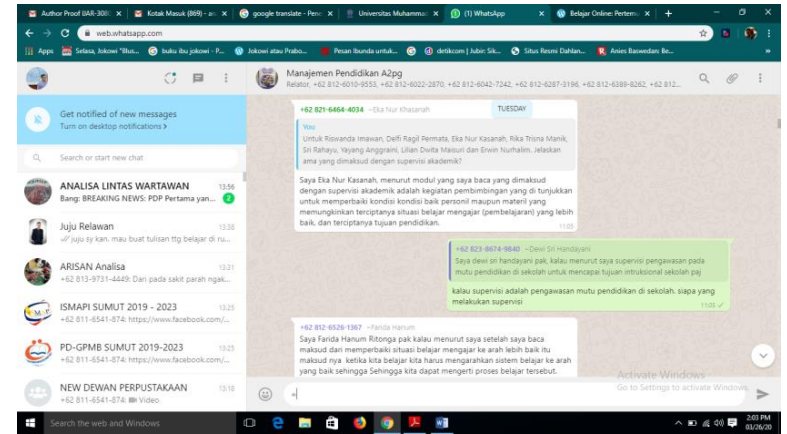
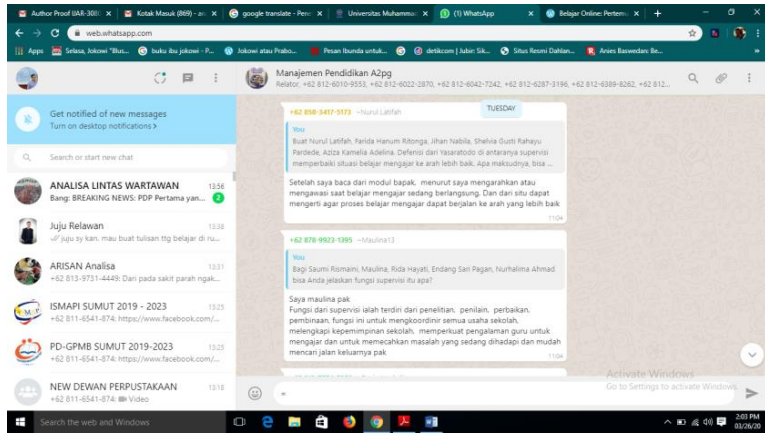
3. Setelah absen selesai kita cek ada yang belum hadir, selanjutnya kita imbau untuk bergabung.

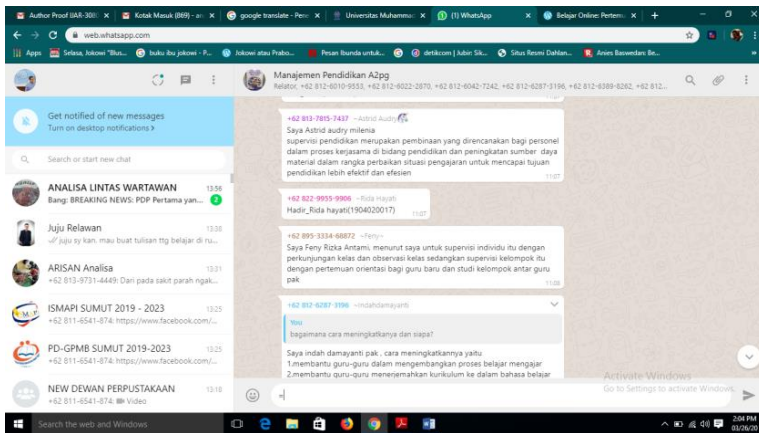
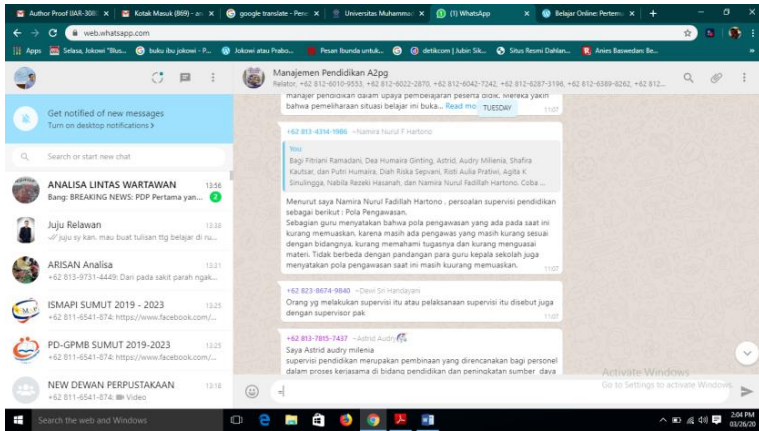


4. Diskusi diawali dengan meminta mahasiswa membaca modul yang sudah disiapkan di website dosen

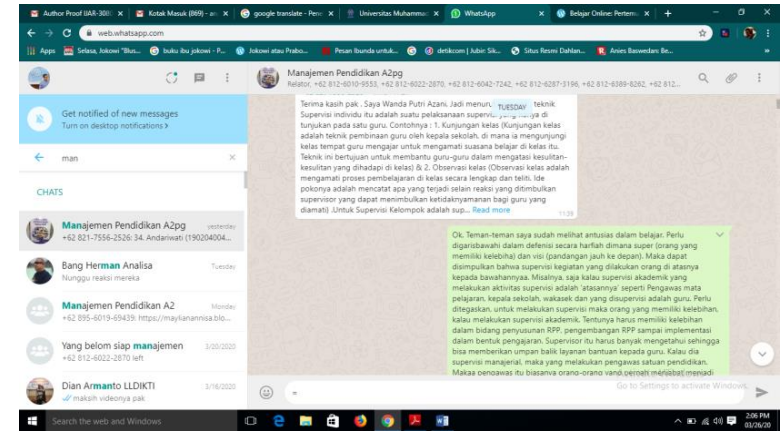
5. Selanjutnya dosen meminta setiap mahasiswa dengan membagi beberapa group untuk memberi tanggapan terhadap pertanyaan diskusi.



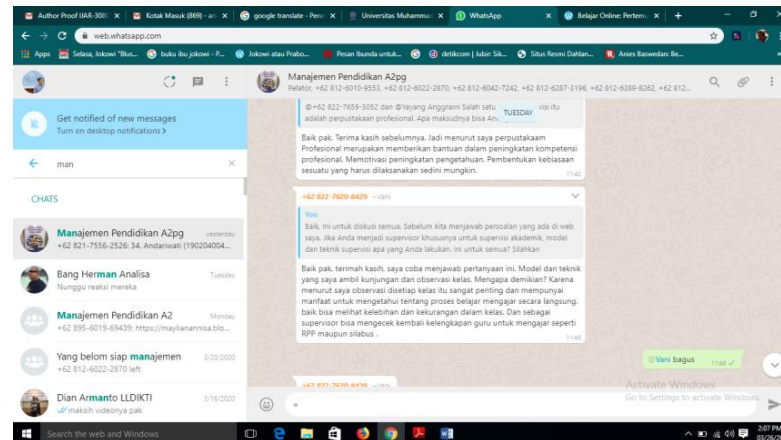




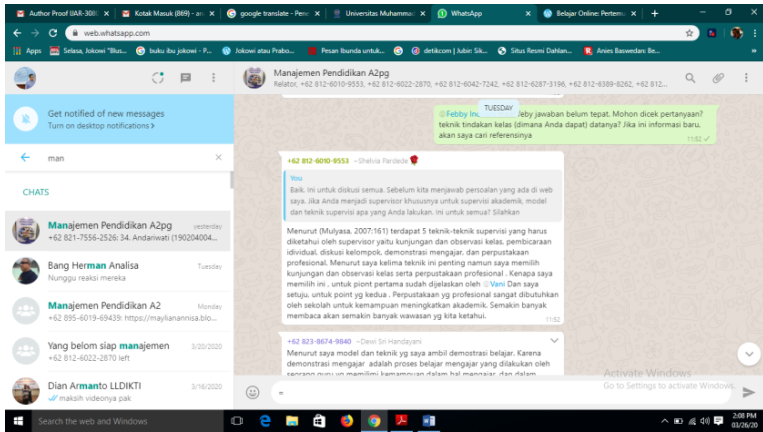
6. Di tengah-tengah diskusi, dosen juga memberi penegasan dan penjelasan terkait materi



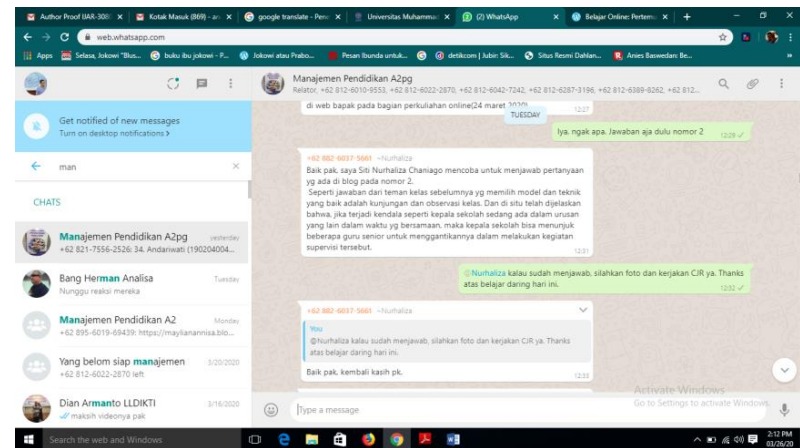
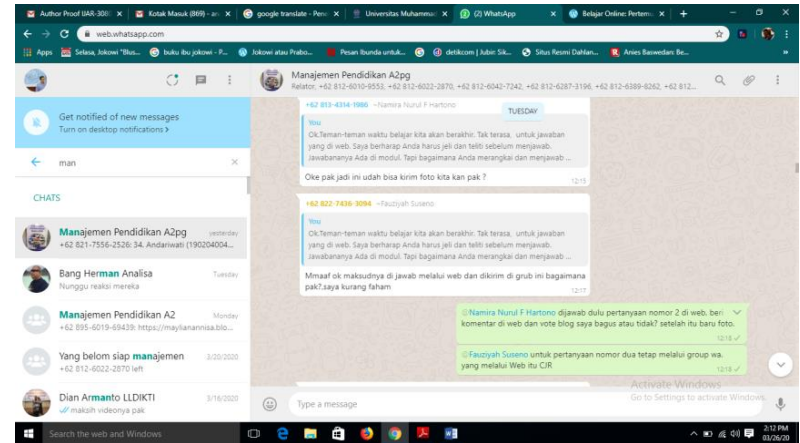
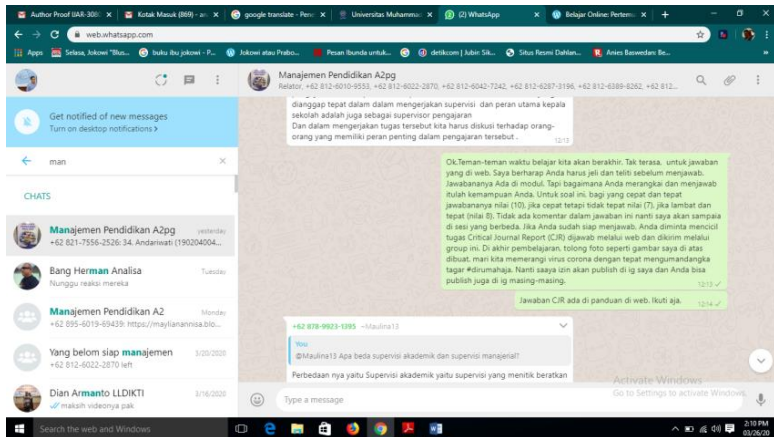
7. Dosen juga memberi stimulus berupa apresiasi dan pujian jika jawaban mahasiswa dianggap bagus.



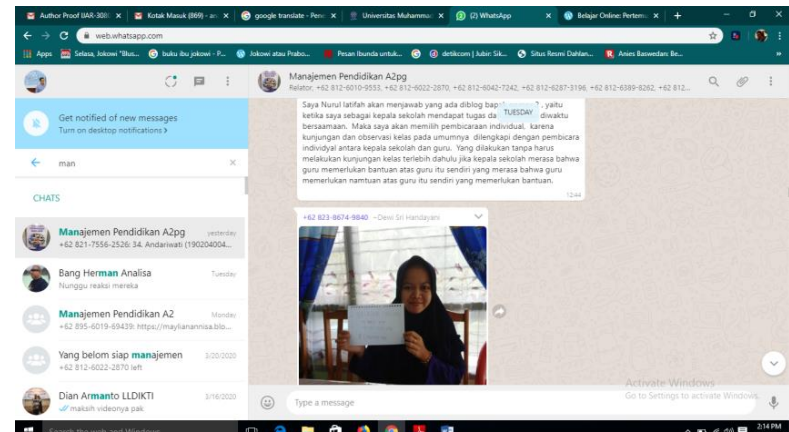
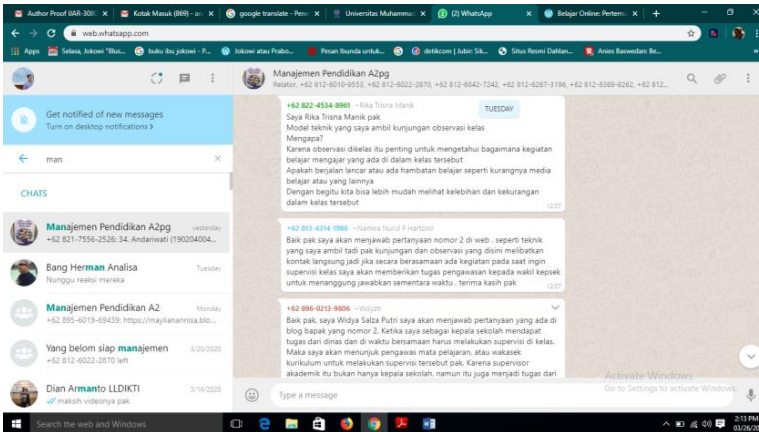
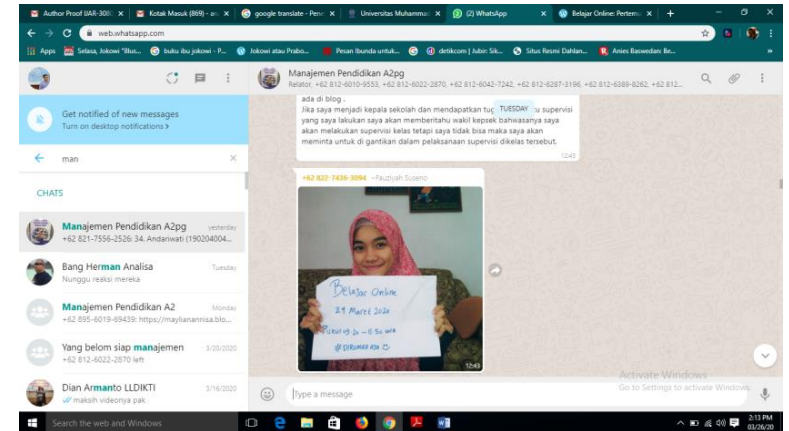
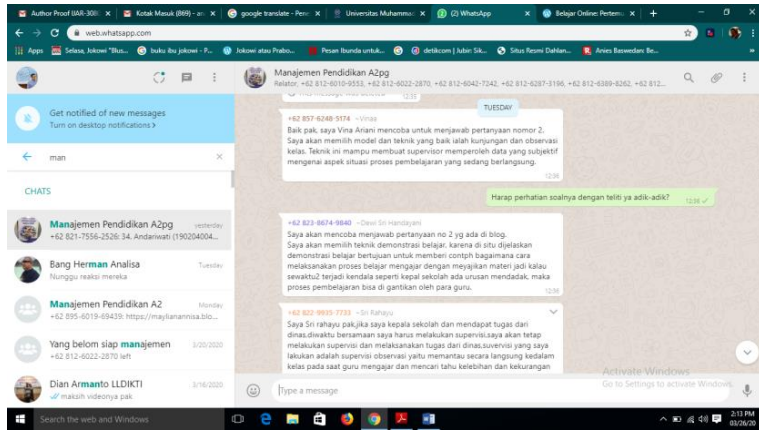
8. Belajar online ini juga seperti di kelas, dosen mengingat kepada mahasiswa agar menjawab dengan baik, jika ada jawaban yang kurang tepat diberi arahan.



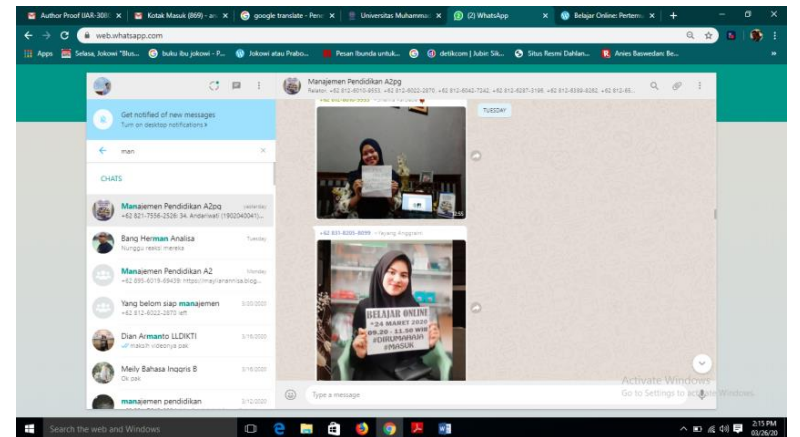
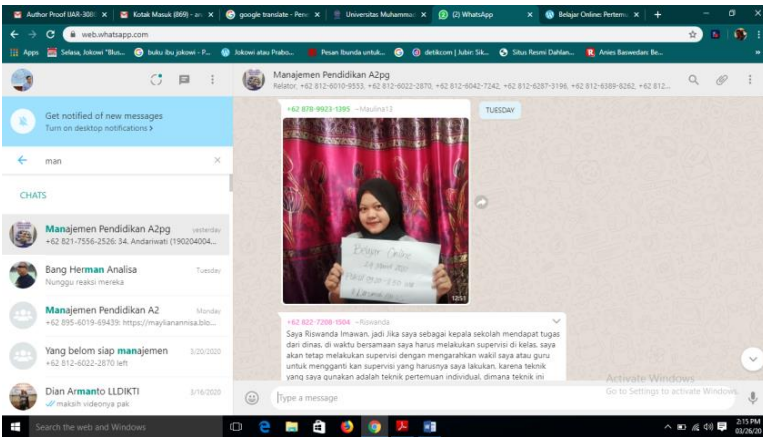
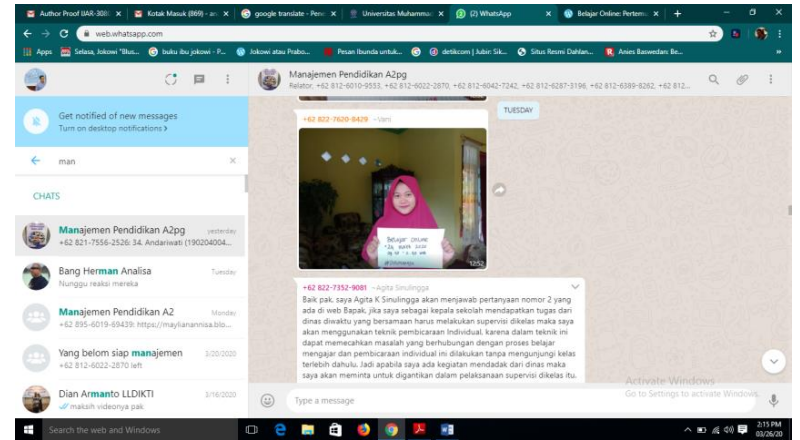
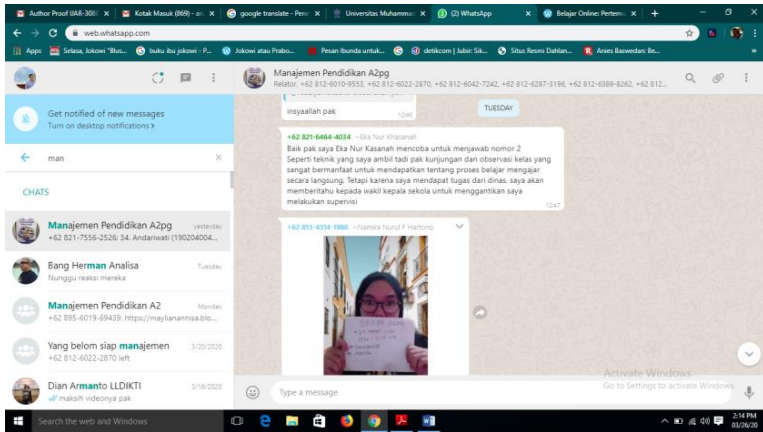
9. Waktu belajar yang 2,5 jam hampir selesai, dosen mengakhiri dengan meminta mahasiswa menjawab pertanyaan setelah pembahasan materi dan memberi stimulus bagi menjawab dengan benar.

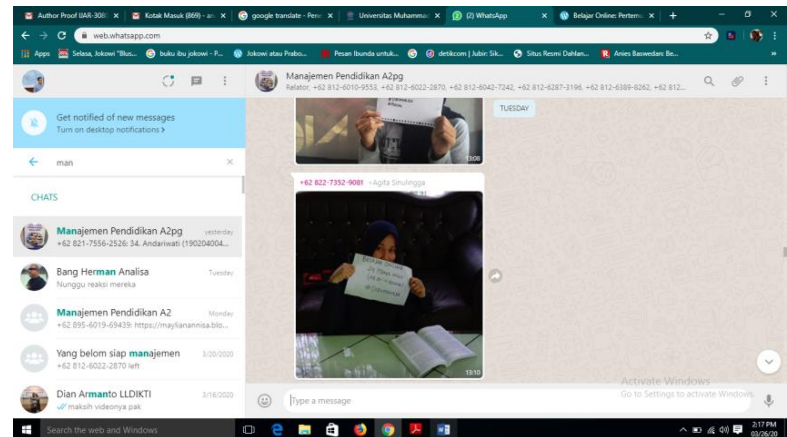
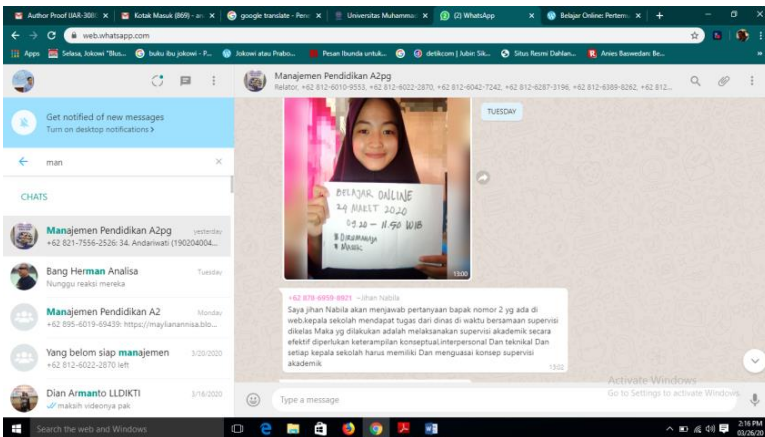
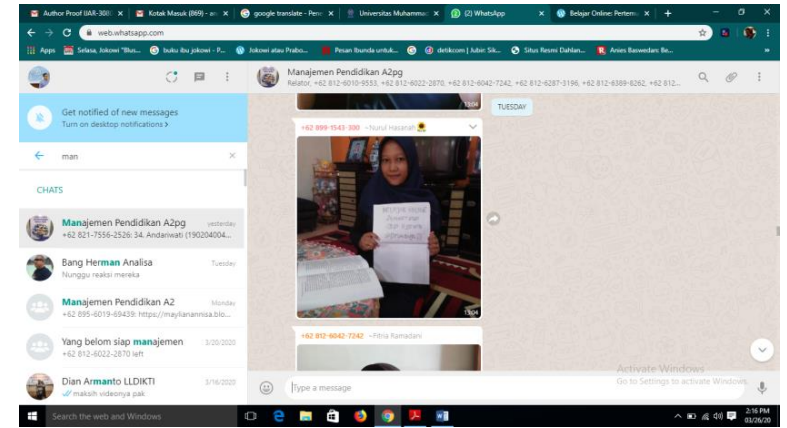
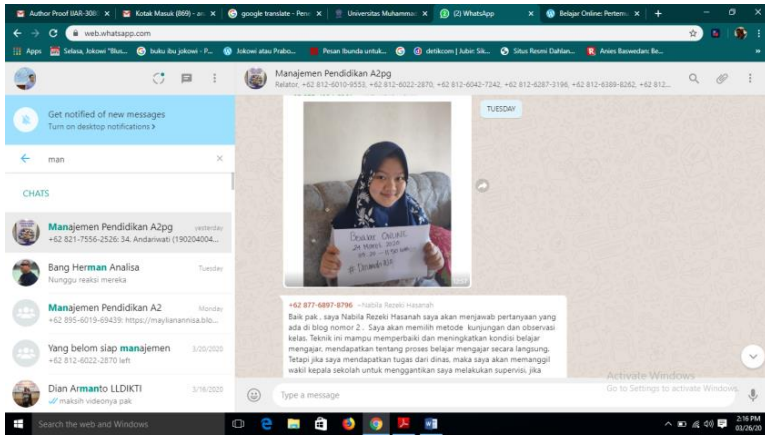


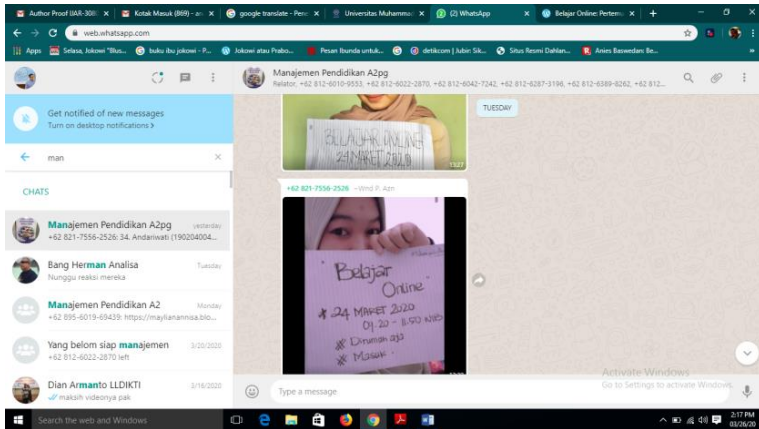
10. Dosen tetap memberi penegasan ketika melihat mahasiswa kurang focus menjawab pertanyaan atau berdiskusi.



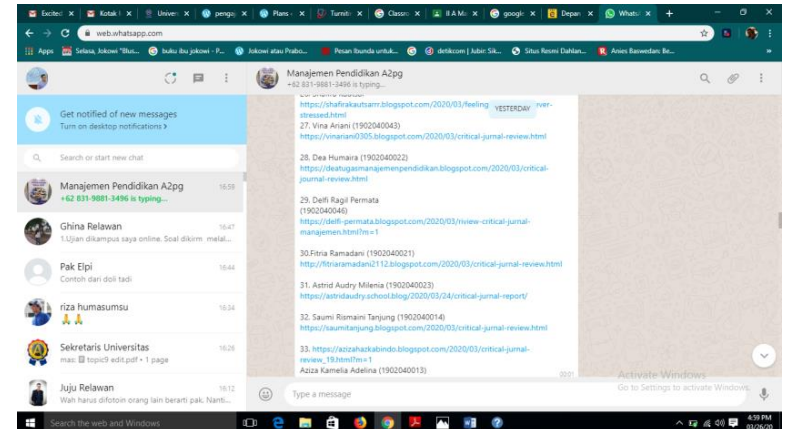
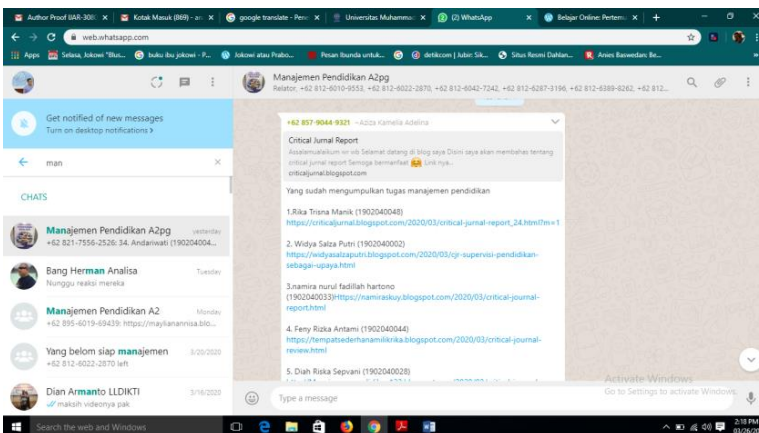
11. Mengakhiri pelajaran mahasiswa diminta untuk memfoto dan mengkampanyekan tetap melawan Covid-19 dengan membuat tagar #dirumahaja







12. Setelah memfoto bukti belajar di rumah dan kampanye melawan virus corona dengan belajar online. Mahasiswa juga mengirim tugas-tugas dalam bentuk blog masing-masing sebagai bentuk pendalaman materi. Berikut buktinya url dan bentuk blog mahasiswa.



13. Salah satu blog mahasiswa tentang tugas-tugas pendalam materi. Mahasiswa dengan blog yang dimiliki bisa menjadi produsen ilmu pengetahuan.



C. Pembelajaran Berbasis Zoom Conference Meeting

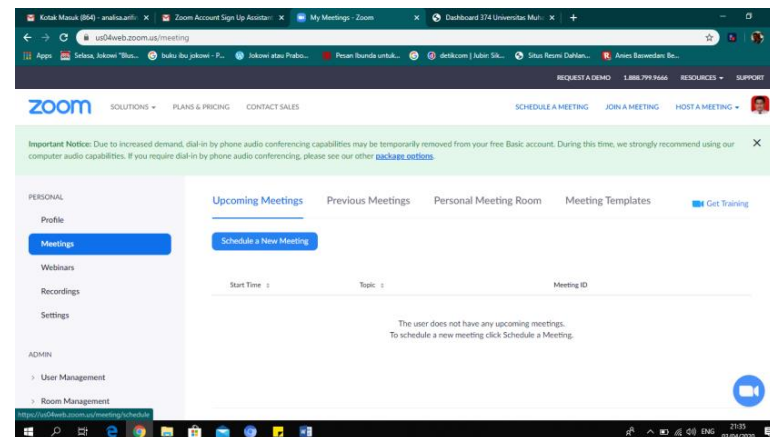
Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) bisa juga diterapkan dengan menggunakan media aplikasi *video conference Zoom*. Penggunaan aplikasi ini meroket pasca wabah virus Covid-19 melanda dunia. Akibat dari virus Covid-19 tersebut, hampir di seluruh dunia merumahkan peserta didik mulai tingkat TK, SD, SMP, SMA/ sederajat, hingga perguruan tinggi.

Alhasil, banyak sekolah dan kampus memanfaatkan *platform* ini untuk *virtual meeting*. Awalnya, *platform* ini digunakan untuk melakukan *meeting*. Jika selama ini *meeting* dilakukan dengan menghadirkan fisik seseorang, tetapi di tengah wabah virus Covid-19 di mana harus tetap menjaga *physical distancing meeting* digantikan dengan *virtual*. Ternyata *meeting* menggunakan *video conference Zoom* dinilai sangat efektif. Terbukti, di Kampus UMSU tempat penulis bekerja, *meeting* menggunakan aplikasi ini berhasil untuk merumuskan solusi terhadap persoalan yang terjadi.

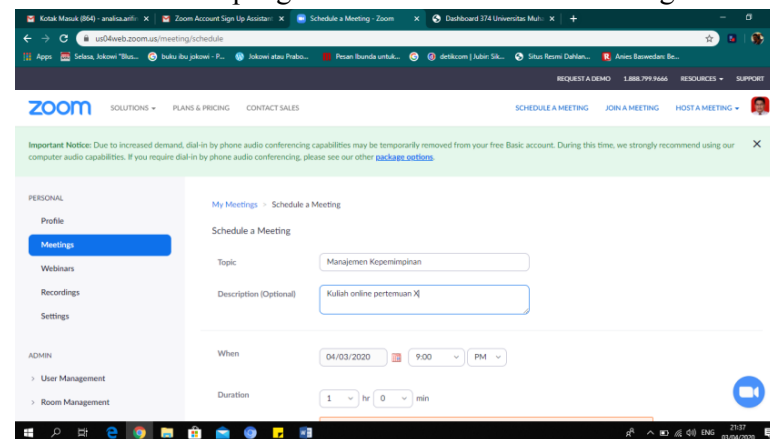
Platform ternyata juga banyak digunakan untuk belajar *online*. Meskipun dinilai menyedot kuota yang cukup banyak tetapi banyak mahasiswa yang suka belajar online menggunakan *Zoom*. Di sini mahasiswa ternyata sedang bisa bertatap muka dengan teman, saling bertegur sapa dan menyampaikan informasi. Selama masa pandemi dan belajar dari rumah mereka sama sekali tidak berjumpa dalam kurun waktu lama.

Hanya saja, untuk bisa menerapkan aplikasi *Zoom* ini pendidik harus bisa memanfaatkan teknologi karena untuk bisa mengaktifkan *Zoom* ini dibutuhkan langkah-langkah dimana pendidik berperan sebagai *host a meeting*.

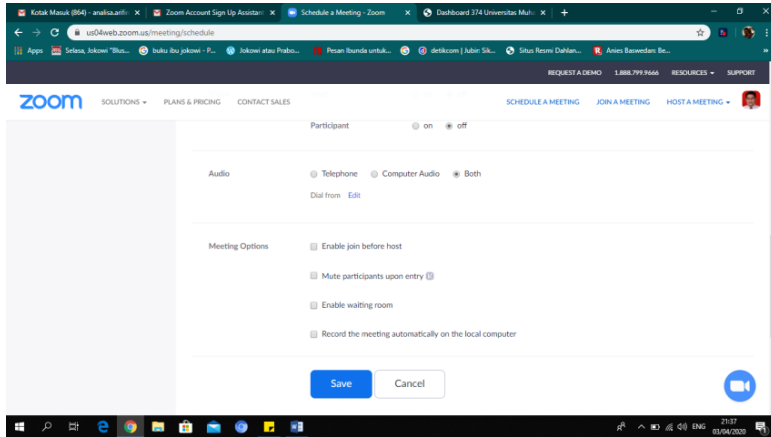
1. Pendidik harus mendownload zoom
2. Pendidik harus mendaftar
3. Setelah mendaftar pendidik, kemudian sign in.
4. Pendidik selanjutnya mengatur pertemuan.



Gambar pengaturan schedule a New Meeting



Pengaturan Schedule a New Meeting yang dilakukan

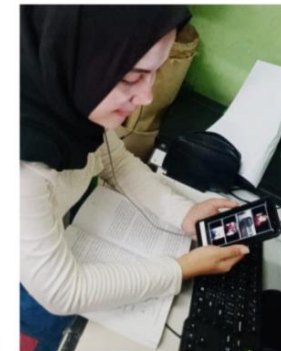


Setelah selesai Schedule a New Meeting maka klik save. Maka, meeting bisa dilakukan baik untuk belajar atau rapat.

Berikut gambar pelaksanaan belajar *online* menggunakan *video conference Zoom*.



Dosen menjelaskan materi saat mengadakan belajar *online* menggunakan Zoom.



Gambar mahasiswa dari rumah saat belajar *online* menggunakan Zoom.

Ada pun kelebihan dibandingkan dua media pembelajaran sebelumnya.

1. Melalui *Zoom* dosen bisa menyampaikan materi dengan leluasa, materi yang sebelumnya sudah disiapkan di powerpoint maupun blog bisa disampaikan di hadapan para muridnya yang tergabung dalam kelas tersebut.

2. Dosen bisa melakukan tanya jawab terkait materi yang belum dipahami mahasiswa.
3. Dosen bisa meminta mahasiswa menjelaskan terkait pendalaman materi. Di sini dosen tinggal memanggil nama mahasiswa, maka mahasiswa akan menjawab.
4. Dosen bisa menilai atas jawaban yang sudah disampaikan.
5. Jika perkuliahan selesai, dosen bisa merangkum materi dan memberikan penguatan. Selanjutnya, menyampaikan tugas-tugas jika ada untuk pembahasan minggu depan.

D. Pembelajaran Berbasis Edmodo

Media pembelajaran yang bisa digunakan untuk PJJ yang cocok untuk generasi millennial adalah Edmodo. Apa itu Edmodo?

Edmodo adalah *platform* pembelajaran yang aman bagi guru, siswa dan sekolah berbasis media sosial. Edmodo menyediakan cara yang aman dan mudah bagi pembelajaran di kelas terhubung dan berkolaborasi dengan orangtua. Setiap tugas dan pekerjaan diberikan guru bisa dilihat orangtua sehingga orangtua mendapat progress perkembangan belajar anaknya. (Arifin M. , 2017)

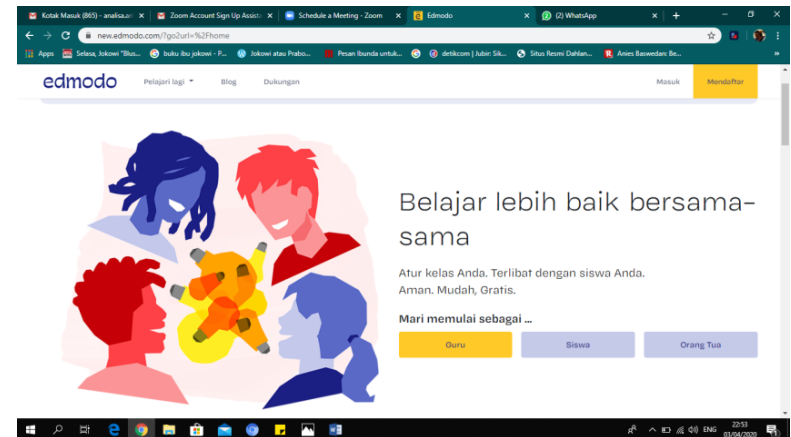
Edmodo berbasis di San Meteo, California dan didirikan pada 2008 di Chicago, Illinois oleh Nic Borg, Jeff O'Hara, Crystal Hutter. Edmodo juga membantu pengajar membangun sebuah kelas virtual/dunia maya berdasarkan pembagian kelas nyata di sekolah, di mana dalam kelas tersebut terdapat penugasan, quiz, dan pemberian nilai pada setiap pembelajaran.

Di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) UMSU, Edmodo sudah digunakan sejak tahun 2012, hingga saat ini. Bahkan, sejumlah dosen juga menjadikan Edmodo untuk penelitian, dan pengabdian kepada masyarakat.

Berdasarkan penelitian (Lilyana Lukman, 2017) bahwa kualitas layanan Edmodo baik sehingga cenderung orang berminat menggunakannya. Diprediksi bawah semakin tinggi kualitas yang diberikan akan berpengaruh terhadap makin tinggi minat pengguna memakai aplikasi Edmodo ini.

Bagaimana menggunakan Edmodo berikut tahapannya;

Pertama, pendidik harus memahami ada empat pilihan fitur di Edmodo. 1. Fitur untuk guru, 2. Fitur untuk pelajar/murid, 3. Fitur untuk orangtua. 4. Ada juga untuk *School and district*.



Gambar tampilan Edmodo terbaru.

1. Edmodo untuk Guru

Sesuai dengan laman halaman depan Edmodo bagi pendidik tinggal masuk saja klik guru. Sedangkan siswa tinggal mengklik siswa, sedangkan orang tua juga sama.

Ada tiga keuntungan yang bisa dimanfaatkan guru yakni, memuat kelas pembelajaran campuran. Bergabung dengan komunitas pembelajaran global dan menemukan dan berbagi sumber daya berharga. Guru bisa menggabungkan pembelajaran konvensional dengan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) atau e-learning. Di mana pandemic virus Covid-19 ini belajar *online* menggunakan Edmodo sangat tepat sekali dan belajar tetap berjalan dengan baik.

2. Edmodo Untuk Siswa

Tentunya untuk bisa melaksanakan pembelajaran guru harus mendaftar di Edmodo. Selanjutnya membuat instruksi dan arahan kepada peserta didik secara dimana nantinya siswa bisa mengerjakan tugas memanfaatkan program Edmodo.

Peserta didik yang akan bergabung harus memiliki *code group* sebagai syarat. *Code group* tersebut diberikan oleh guru atau dosen mereka. Dengan *code group* ini peserta didik dengan mudah bisa bergabung ke kelas mereka. *Code group* nantinya dipergunakan untuk bergabung group/kelas lain ketika banyak guru yang mengajar memanfaatkan program Edmodo. Sehingga semua mata pelajaran atau mata kuliah bisa diakses peserta bisa bergabung di kelas atau kelompok mata pelajaran/mata kuliah tertentu.

3. Edmodo Untuk Orangtua/Wali Murid

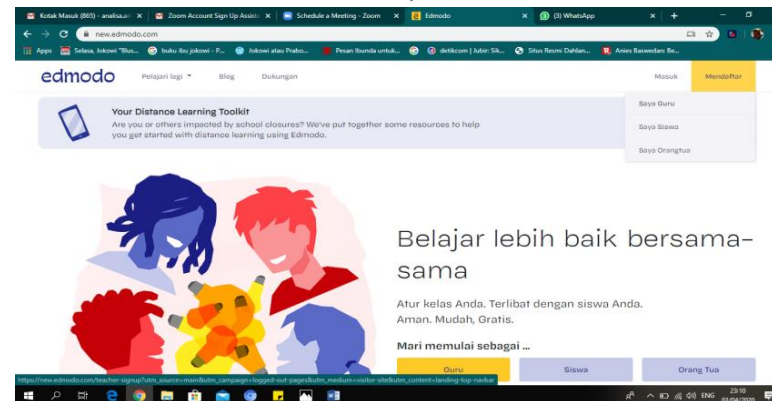
Sedangkan untuk orangtua/wali murid, keberadaan Edmodo bisa dimanfaatkan untuk mengetahui perkembangan anak-anaknya selama di sekolah.

Selama ini, sekolah dinilai memiliki kesulitan untuk membangun komunikasi antara orangtua/wali murid dalam waktu yang cepat. Walaupun ada membutuhkan server, atau masih dalam sistem konvensional melalui buku pegangan atau panduan.

Melalui Program Edmodo sekolah bisa menginformasi kepada orangtua/wali murid dengan cepat bagaimana perkembangan anak didiknya seperti aktivitas belajar, tugas, nilai dan lain-lainnya. Atau bahkan orangtua siswa bisa mendapat informasi ketika peserta didik tidak masuk kelas.

4. Cara membuat Edmodo Guru

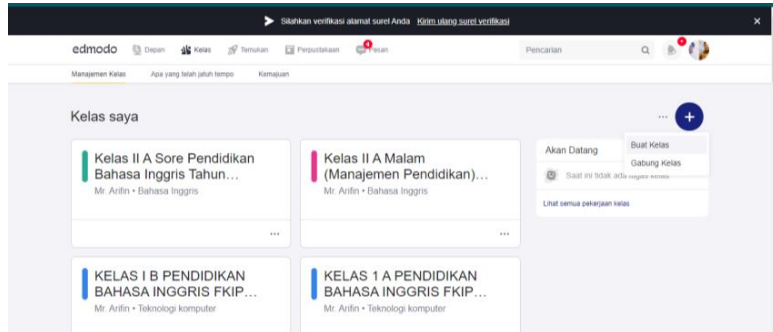
Adapun cara membuat Edmodo guru tentunya guru harus membuka laman ; <https://new.edmodo.com/>. Selanjutnya, guru harus mendaftar terlebih dahulu ;



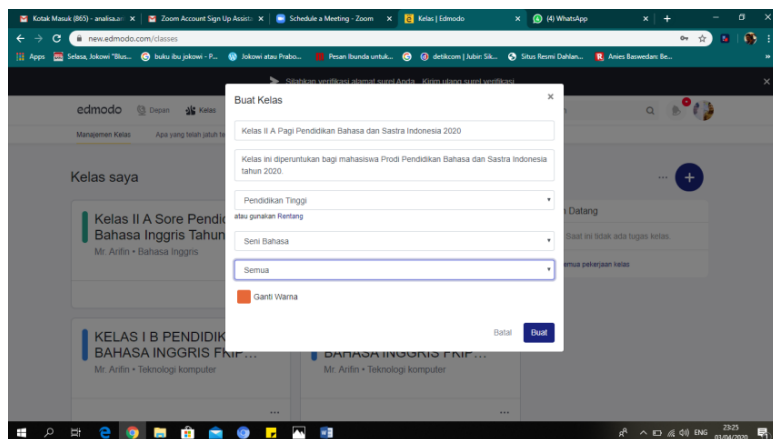
Gambar mendaftar sebagai guru, murid dan orangtua

Pendaftaran bisa menggunakan alamat surel. Isilah dengan data lengkap. Selanjutnya saat masuk kembali gunakan surel dan password yang digunakan saat pendaftaran.

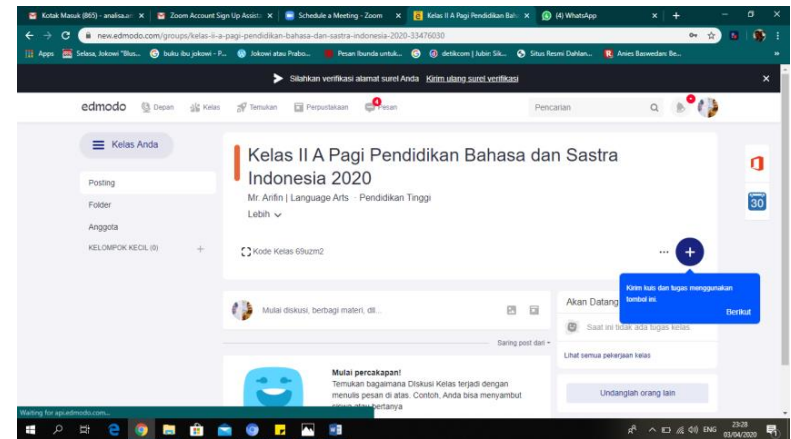
Setelah selesai mendaftar, kemudian guru harus membuat kelas. Klik, tanda tambah di samping kanan.



Gambar awal ketika ingin membuat kelas.

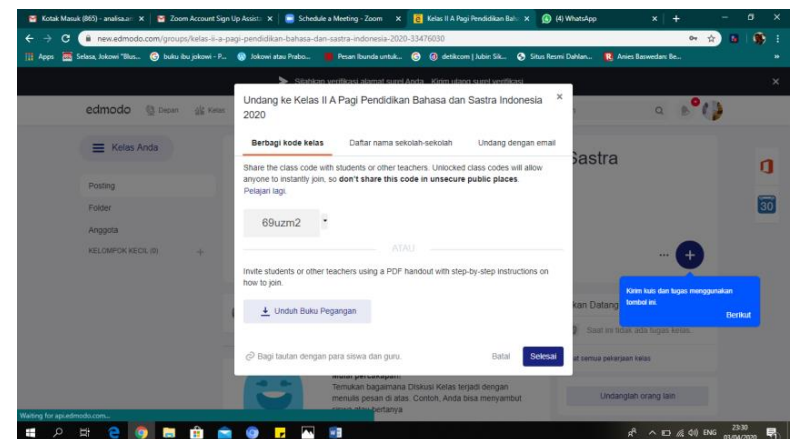


Data kelas yang diisi



Tampilan kelas yang sudah dibuat.

Setelah membuat kelas, pendidik tinggal mengirim tugas ke siswa dan melakukan pendataan. Jangan lupa pendidik harus mengundang siswa untuk bergabung di kelas yang sudah dibentuk dengan membagikan kode kelas seperti di bawah ini;



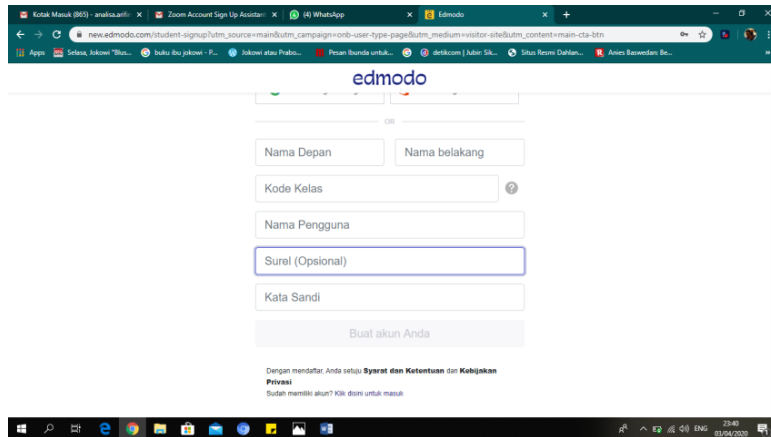
Kode kelas 69uzm2 yang harus dibagikan ke siswa

5. Cara membuat Edmodo Siswa

Setelah selesai membuat Edmodo guru, selanjutnya kita akan membuat Edmodo siswa. Adapun siswa harus memiliki ;

1. Email yang aktif
2. Password
3. Kode group/kelas dari guru.

Siswa kemudian masuk ke Edmodo dengan mengklik di url; <https://new.edmodo.com>. Di sini pilih siswa.



Gambar pendaftaran siswa di Edmodo.

Perlu diingat, untuk nama pengguna, surel dan kata sandi harus dicatat agar tidak lupa. Siswa atau mahasiswa nanti akan mendapat tugas dari guru maupun dosen. Tugas bisa berbentuk essay, bisa juga berbentuk **Quiz multiple choice**. Maka, siswa harus mengklik **take quiz**, **start quiz** dan jika selesai klik **Submit Quiz**.

E. Pembelajaran Berbasis Google Classroom

Ada yang menarik lagi untuk dibahas, dari media pembelajaran berbasis teknologi ternyata media yang baru dan kini banyak dimanfaatkan oleh kalangan pendidik pada masa pandemi Virus Covid-19 adalah *google classroom*.

Google classroom ternyata dapat diperoleh dengan gratis, tetapi pengguna terlebih dahulu harus mendaftarkan diri pada *Google Application for Education*. Ada sejumlah manfaat tentunya bisa diperoleh di antaranya ;

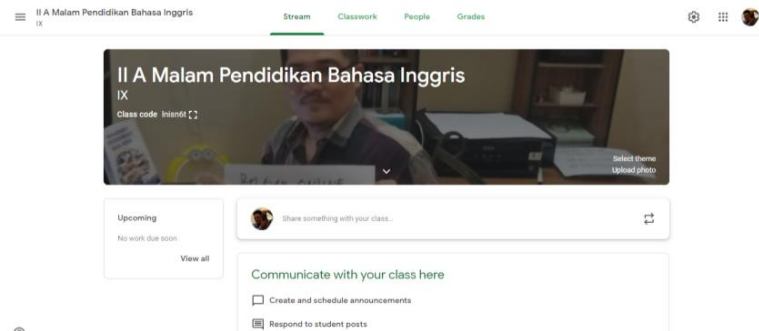
Classroom di google itu adalah fitur produktivitas yang mencakup email, dokumen dan penyimpanan. Sebagai fitur yang dirancang bersama dengan pendidik, maka keberadaan *Google Classroom* sangat membantu karena bisa menghemat waktu, menjaga agar kelas tetap teratur, dan meningkatkan komunikasi dua arah antara pendidik dan peserta didik.

Proses pengaturannya cukup cepat dan nyaman. Di sini pengguna khususnya guru bisa mengakses dengan mudah dan selanjutnya mendistribusikan tugas-tugas kepada peserta didiknya. Pendidik tentunya harus membagikan kode kelas ataupun mendaftarkan siswa. Wah, cukup bermanfaat!

Melalui *google classroom* diperoleh kemudahan lain, seperti siswa tidak perlu lagi *download*, guru di sini bisa memberi peringkat dan umpan balik atas aktivitas pembelajaran.

A. Membuat Google Classroom

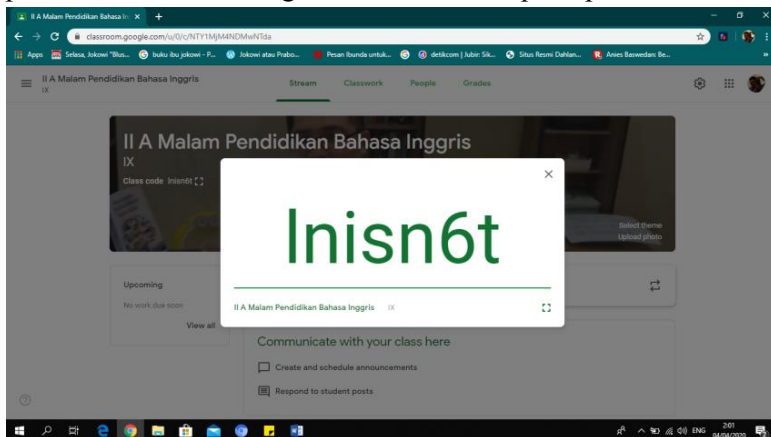
Tahapan pertama yang dilakukan, pendidik harus membuat Google Classroom.



Tampilan Google Classroom

B. Membagi Kelas Kode

Setelah pendidik memiliki Google Classroom, maka pendidik harus membagikan kode kelas kepada peserta didik.

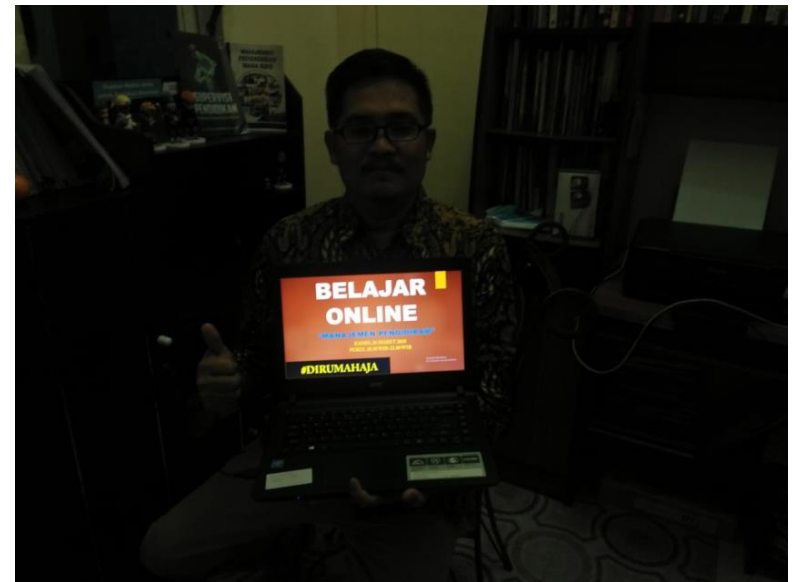


Kode kelas yang dibagikan

Dari kode kelas inilah yang menjadi ‘kunci’ peserta didik nantinya masuk dalam pembelajaran online yang pendidik asuh. Tahapan lain yakni pendidik harus membuat pengantar, bisa juga melampirkan modul dan lainnya.

Bahkan melalui Google Classroom pendidik juga bisa membuat evaluasi berupa essay, dan juga multiple choice. Jadi, belajar online melalui Google Classroom juga akan asyik dan bisa diterapkan dalam masa pandemi Virus Covid-19.

Berikut foto-foto kesruan saat belajar online di masa pandemi virus covid



Ajakan belajar online



Keseruan belajar online dari rumah menggunakan zoom



Kuliah online melalui web



Belajar online menggunakan buku, web dan handphone



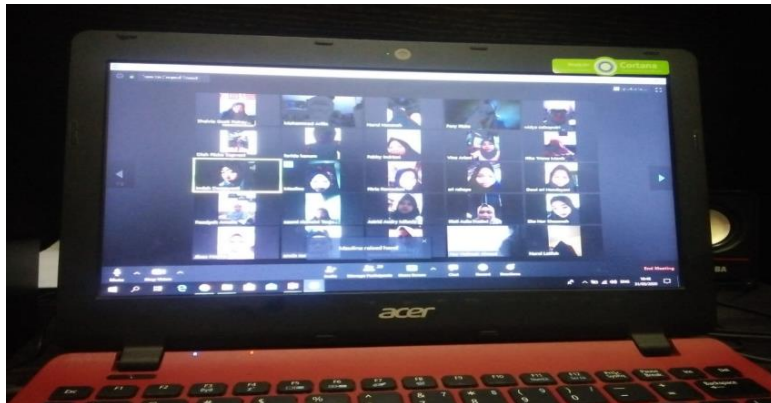
Kampanye tetap #dirumahsaja



Mahasiswa mendengarkan penjelasan dosen melalui aplikasi Zoom.

DAFTAR PUSTAKA

- Alifiana Nufi, A. A. (2018). *Guru Wow untuk Kids Zaman Now*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Amtu, O. (2011). *Manajemen Pendidikan di Era Otonomi Daerah*. Bandung : Alfabeta.
- Arifin, M. (2017). *E-Learning Edmodo Go Blog*. Medan : UMSU Press.
- Arifin, Z. (2012). *Evaluasi Pembelajaran prinsip teknik prosedur*. Bandung: PT REMAJAROSDAKARYA.
- Asmani, A. M. (2012). *Buku Pintar Home Schooling*. Yogyakarta: FlashBook.
- Cecep Kustandi, D. D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta : Prenada MediaGroup.
- Dahar, R. W. (2011). *Teori-Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : Erlangga .
- Darmawan, D. (2014). *Pengembangan E-Learning Teori dan Desain*. Bandung: Rosdakarya .
- Fadlillah. (2017). *Implementasi Kurikulum 2013*. Yogyakarta : ArruzMedia.
- Febriana, R. (2019). *Kompetensi Guru*. Jakarta : Bumi Aksara .
- Hamalik, O. (2005). *PERENCANAAN PENGAJARAN BERDASARKAN PENDEKATAN SISTEM*. Jakarta: PT BUMI Aksara.
- Handoko, H. (2012). *Manajemen*. Yogyakarta : BPFE Yogyakarta .
- Hidayat, I. (2019). *50 Strategi Pembelajaran Populer*. Yogyakarta: DIVA Press.



Tampilan zoom

- Lilyana Lukman, S. T. (2017). *Analisis Pengaruh Kualitas Sistem, Kualitas Informasi dan Kualitas Layanan terhadap Minat Mahasiswa Menggunakan Sistem Informasi Edmodo pada FKIP UMSU*. Medan : Skripsi
- MACHALI, I. D. (2018). *THE HAND BOOK OF EDUCATION MANAGEMENT TEORI DAN PRAKTIK PENGELOLAAN SEKOLAH/MADRASAH DI INDONESIA EDISI KEDUA*. JAKARTA: PRENADAMEDIA GROUP.
- Masyud, S. (2014). *Manajemen Profesi Kependidikan*. Yogyakarta : Kurnia Salam Semesta.
- Musfah, J. (2015). *Manajemen Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Nazarudin. (2007). *Manajemen Pembelajaran*. Yogyakarta: Teras.
- Ngalimun. (2017). *Strategi Pendidikan*. Yogyakarta: Penerbit Para Ilmu.
- Nufi, A. d. (2018). *Guru Wow untuk Kids Zaman Now*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Rusman. (2014). *MODEL-MODEL PEMBELAJARAN Mengembangkan Profesionalisme Guru Edisi Kedua Cetakan Kelima*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sani, R. A. (2019). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rajagrafindo Persada.
- Sanjaya, W. (2008). *PERENCANAAN & DESAIN SISTEM PEMBELAJARAN*. Jakarta: KENCANA.
- Sanjaya, W. (2010). *STRATEGI PEMBELAJARAN BERORIENTASI STANDAR PROSES PENDIDIKAN*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Sanjaya, W. (2012). *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: PRENADAMEDIA GROUP.
- Sinta. (2020, April Saturday). *www-idntimes-com.cdn*. Retrieved from *www-idntimes-com.cdn.ampproject.org/v/s/amp/sinta-wijayanti-d/10-ciri-dasar-generasi-millennial: www-idntimes-com.cdn*
- Sundayana, W. (2014). *PEMBELAJARAN BERBASIS TEMA Panduan Guru dalam Mengembangkan Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: PENERBIT ERLANGGA.
- Sundayana, W. (2017). *TELAAH KURIKULUM DAN PERENCANAAN PEMBELAJARAN Panduan bagi Calon Guru dan Guru dalam Merancang Pembelajaran yang Sistematis*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Suprihatiningrum, J. (2017). *Strategi Pembelajaran*. Yogyakarta : ArruzMedia.
- Suwardi. (2007). *Manajemen Pembelajaran Menciptakan Guru Kreatif dan Berkompetensi*. Jawa Tengah: STAIN Salatiga Press.
- Toto Ruhimat, d. (2013). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Depok: Rajawali Pers.
- Usman, H. (2011). *Manajemen*. Jakarta : Bumi Aksara .
- Wahyuni, B. d. (2015). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta : ArruzMedia.

TENTANG PENULIS



MUHAMMAD ARIFIN, SPd, MPd, Bandar Klippa, 26 Juni 1977. Pria yang saat ini sedang menempuh pendidikan akhir di Program Doktor Manajemen Pendidikan (MP) Sekolah Pascasarjana Unimed aktif mengajar di FKIP UMSU.

Aktif menulis sejumlah buku tentang bahan ajar dan pendidikan. Keprihatinan terhadap SDM calon guru mendasari lahirnya buku yang berkolaborasi dengan mahasiswa ini.

Karya yang dihasilkan buku “Microsoft Office 2007” (Format Publisihing), “E-Learning; Edmodo Go Blog” (2017, UMSU Press) dan “Manajemen Pendidikan Masa Kini (2017, UMSU Press), “Microsoft Word dan Excel untuk Penulisan Karya Ilmiah (Skripsi)” (2019, Prenadamedia Group), “E-Learning Berbasis Edmodo” (Deepublish, 2019), Bahan Ajar Manajemen Kurikulum dan Inovasi Pembelajaran (Latifah Press, 2019).



Lisa Hartati, anak dari pasangan Sofyan dan Elida Hanim. Lahir di Medan, 11 Mei 2001. Sekolah Dasar diselesaikan di SD Negeri 068426 Medan, melanjutkan ke SMP Negeri 44 Medan, kemudian melanjutkan ke SMK Negeri 13 Medan, dan sekarang sedang menjalani kuliah di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.



Vidra Azzahra Falna Raysa Silaen anak ke 2 dari pasangan Raymon silaen dan Sari Lestari. Lahir di Kisaran pada tanggal 22 bulan Februari. Tamatan sekolah SMA Negeri 1 Kisaran.



Miss. Asuenah Yusoh, Anak Abd.Wahab dan Meedah Yusoh. Lahir di Yala Thailand, 17 May 1997. Sekolah Dasar sanyek banniang di Thailand, sambung Sattri vitthaya mulniti Yala Tailand. Sekarang kuliah di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, Fakultas keguruan dan ilmu pendidikan jurusan Bahasa Inggris.

