

MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK GENERASI MILINEAL

SKRIPSI

**Dajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas Dan
Syarat-Syarat Guna Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan Dan Ilmu Biologi**

Oleh

DIANA PUTRI

NPM : 1711060167



Jurusan : Pendidikan Biologi

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BIOLOGI

FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG

1443 / 2022

1. Dalam modul ini terdapat peta konsep untuk memudahkan dan memberikan gambaran tentang apa yang akan di bahas pada modul ini.
2. Dalam modul ini terdapat tujuan dari pembuatan modul ini untuk kita ketahui apa saja harapan dari sang penulis untuk mahasiswa yang membaca modul ini.
3. Didalam modul terdapat materi-materi mengenai media pembelajaran untuk generasi millineal untuk menambah wawasan mahasiswa mengenai pengertian dari media pembelajaran dan generasi millineal
4. Dalam modul ini disajikan bebrapa macam media pembelajaran apa yang dapat digunakan untuk pembelajaran pada generasi millineal.
5. Diakhir modul ini terdapat rangkuman untuk menjawab sebuah tujuan dari mudol ini

BAB II

KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan pembelajaran 1

A. Pengertian media pembelajaran

Media berasal dari bahasa latin "*medium*" yang berarti perantara antara sumber pesan dengan penerima pesan. Media pembelajaran adalah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. Kata media berasal dari bahasa latin yang adalah bentuk jamak dari *medium*, batasan mengenai pengertian *medium* sangat luas, namun kita membatasi pada media pendidikan yakni media yang digunakan sebagai alat dan bahan kegiatan pembelajaran.⁵

Pengertian media pembelajaran menurut beberapa Ahli

1. Briggs (1977)⁵ media pembelajaran adalah sarana fisik untuk menyampaikan isi/materi pembelajaran seperti : buku, film, video dan sebagainya.
2. Menurut Kemp dan Dayton dalam bukunya Azhar Arsyad (2011: 9) menyatakan bahwa media pembelajaran dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila media itu digunakan untuk perorangan, kelompok, atau kelompok pendengar yang besar jumlahnya, yaitu
 - a. memotivasi minat atau tindakan;
 - b. menyampaikan informasi; dan
 - c. memberi instruksi.⁶
3. National Education Assosiaton(1969) mengungkapkan bahwa. Ada pengertian media pembelajaran yang jauh berbeda dari yang para ahli lain, yakni media pembelajaran yang

⁵ M.Ilyas Ismail, teknologi pembelajaran sebagai media pembelajaran, (Makassar: Cendikia Publisher, 2020) hal 44

⁶ Anita Trisiana, Penguatan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Melalui Digitalisasi Mediapembelajaran, Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan: Vol 10, No 02 (2020) Hal 33

dikemukakan oleh M. Ramli⁸. Menurutnya media/alat pembelajaran ada dua macam yaitu:

4. Perbuatan pendidik (biasa disebut software atau immaterial); mencakup nasehat, teladan, larangan, perintah, pujian, teguran, ancaman dan hukuman.
5. Benda-benda sebagai alat bantu (bisa disebut hardware atau material); mencakup meja kursi belajar, papan tulis, penghapus, kapur tulis, buku, peta, OHP, dan sebagainya).

Media pembelajaran adalah seperangkat alat (materi) yang dapat menyampaikan pesan-pesan dalam proses belajar mengajar, dari penyampai pesan (pendidik) kepada penerima pesan (peserta didik) untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan secara efektif dan efisien. Landasan penggunaan media dalam pembelajaran harus dapat dilaksanakan dengan penuh bijaksana dan hikmah, agar pendidik dan peserta didik dapat menjalin komunikasi yang baik, sehingga tercipta suasana edukatif yang kondusif⁷. Media pembelajaran merupakan sarana agar peserta didik tidak jenuh dalam mengikuti pelajaran dan efek yang terbesar diharapkan peserta didik dapat termotivasi dan mempermudah dalam menerima materi pelajaran. Salah satu contoh media pembelajaran yang bisa dikongkritkan dengan memanfaatkan perkembangan teknologi di bidang pendidikan adalah media pembelajaran berbasis android. Pengembangan media pembelajaran tersebut berdasar beberapa pertimbangan: a) dapat dijadikan media belajar mandiri bagi peserta didik baik disekolah maupun diluar sekolah, b) dapat digunakan oleh pendidik sebagai media pembelajaran dalam proses belajar mengajar.⁸

Atas dinamika peran dan pemanfaatan media dalam dunia pendidikan di atas, Susilana & Cepi (2007) lantas menganalisisnya dan menyimpulkan. Menurut mereka, ternyata

⁷Nur Zazin; Muhammad Zaim, Media Pembelajaran Agama Islam Berbasis Media Sosial Pada Generasi-Z, hal 555

⁸ Joko Kuswanto, Ferri Radiansah, Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Jaringan Kelas XI, Vol. 14 No. 1, (2018) Hal 17

adaempat fase pergeseran paradigma penggunaan media pembelajaran, yakni sebagai berikut.

1. Media pembelajaran sama dengan alat peraga audio-visual yang dipakai instruktur untuk menjalankan tugasnya.
2. Media pembelajaran merupakan perangkat yang dikembangkan secara sistemik dan berpegang pada kaidah komunikasi.
3. Media pembelajaran adalah bagian integral dalam sistem pembelajaran, dan oleh karena itu menghendaki adanya perubahan pada komponen-komponen lain dalam proses pembelajaran.
4. Media pembelajaran merupakan salah satu sumber yang dengan sengaja dan bertujuan dikembangkan dan atau dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran.

Mengingat fungsi dan peranan media pembelajaran sekaligus perkembangan teknologi yang selalu melingkupinya, kini media pembelajaran memang lebih banyak berbasis Informasi dan Teknologi (IT). Secara otomatis, kenyataan ini akan menggiring aktivitas pembelajaran menjadi berbasis multimedia (multimedia learning). Meski begitu, bukan berarti media pembelajaran yang bersifat manual secara total telah ditinggalkan. Tetap ada media-media penyampai pesan sederhana seperti alat peraga dan objek langsung untuk digunakan dalam model pembelajaran direct instruction. Dengan kata lain, ditemukannya media pembelajaran termutakhir tidak lantas menghapus peran dan posisi media pembelajaran terdahulu. Sebab penggunaannya pun terkadang masih terjadi secara bersamaan. Baik media yang hanya mengandalkan indera penglihatan, indera pendengaran, ataupun media yang menuntut interaksi langsung antara siswa-guru (multimedia).

berdasarkan jenjang rangsangan sebagaimana Edling, ataupun berdasarkan indera yang terlibat sebagaimana Bretz. Klasifikasi media pembelajaran ini didasarkan pada bentuk partisipasi siswa di dalam suatu pembelajaran.

1. Media Visual

Media visual adalah media yang pesannya hanya bisa ditangkap oleh penglihatan. Apa yang bisa dilakukan siswa manakala guru menggunakan media tipe ini, adalah sekedar melihat dan mengobservasi. Beberapa media yang termasuk ke dalam media tipe ini adalah media cetak verbal, cetak grafis, dan visual non-cetak (Munadi, 2013). Media cetak verbal memuat konten linguistik berbentuk tulisan atau kata-kata, sedangkan media cetak grafis memuat konten berupa gambar, grafik, diagram, dan lain-lain (bukan tulisan huruf ataupun angka). Gambar yang ada merupakan pengganti bahasa verbal, dan biasa disebut sebagai bahasa visual. Sementara media visual non-cetak adalah media visual yang digunakan tanpa melalui proses pencetakan/print out, seperti; digital projector, display board, dan media tiga dimensi (mock up, diorama, spesimen, dan lain-lain). Khusus media non-cetak yang ditampilkan dengan digital projector, dapat pula memuat gambar bergerak dan film bisu. Kelebihan ini kadangkala sering dimanfaatkan untuk memvisualisasikan benda tiga dimensi ke dalam gambar dua dimensi. Tidak jarang pula media ini dipakai menggambarkan suatu peristiwa.

2. Media Audio

Pesan/informasi yang disampaikan oleh media audio hanya bisa ditangkap oleh indera pendengaran. Sehingga cara terbaik untuk memaksimalkan proses penyampaian pesan adalah dengan optimalisasi sumber suara, baik dengan meningkatkan kualitas suara (kejernihan) atau dengan membesarkan volume suara. Berbeda dengan media visual, melalui manipulasi suara, media audio hanya menyampaikan dua tipe pesan, yakni pesan verbal dan pesan non-verbal. Pesan verbal ialah bahasa lisan atau kata-kata yang dibunyikan, sedangkan pesan non-verbal ialah vokalisasi dan bunyi-bunyian seperti musik, gerutuan, gumaman instrumental, dan lain

sebagainya. Banyak sekali contoh media audio, tapi satu hal yang perlu ditegaskan dalam pembahasan kali ini ialah bahwa media audio pada pokoknya dibagi menjadi dua, yaitu rekam dan siar.

Media rekam adalah media yang untuk sementara waktu menyimpan suara dari sumbernya, untuk nantinya dapat di play dan menghadirkan secara berulang-ulang suara yang sebelumnya telah direkam. Sedangkan media siar adalah alat yang dipergunakan untuk menyiarkan kembali apa yang tadinya sudah atau belum direkam. Suatu misal radio, yang mana merupakan media siar yang menyajikan informasi tanpa ada proses perekaman sebelumnya.

3. Media Audio-Visual

Menurut Heinich, et. Al. (2002), sebenarnya konsep media visual adalah sama persis dengan televisi penyiaran. Tapi konsep itu meluas dalam beberapa tahun terakhir, dan sering pula digunakan term media video, sebagai perangkat elektronik yang menyajikan gambar bergerak disertai dengan suara. Namun terlepas dari fakta itu, kini dalam kegiatan belajar-mengajar media audio-visual digunakan untuk menyampaikan informasi kepada siswa melalui perpaduan antara suara dengan visualisasi teks maupun grafis.

Demikianlah media audio-visual mempunyai pengaruh yang luar biasa jika didesain dengan baik dan berorientasi pada tujuannya. Sebab manfaat yang bisa diperoleh dari penggunaan media audio-visual jauh lebih banyak daripada penggunaan media audio saja, atau media visual saja. Beberapa kelebihanannya antara lain:

- a. Mampu menggambarkan peristiwa di masa lalu secara realistis dalam waktu yang singkat.
- b. Dapat mengembangkan pikiran dan pendapat siswa.
- c. Memperjelas dan mengoperasionalkan konsep-konsep abstrak
- d. Menarik atensi dan motivasi belajar bagi siswa.

e. Apabila dikehendaki, film dapat diulang sebanyak mungkin

4. Multimedia

Secara tidak langsung, pembahasan-pembahasan mengenai media pembelajaran di atas telah menegaskan berkali-kali, bahwa penggunaan media audio mengandalkan bunyi untuk menyampaikan pesan melalui bahasa verbal untuk ditangkap indera pendengaran, sedangkan media visual mengandalkan gambar/grafis untuk menyampaikan pesan melalui bahasa visual untuk ditangkap indera penglihatan. Praktis, dalam hal ini boleh dikatakan bahwa media adalah “bahasa”. Sehingga multimedia bisa dimengerti pula sebagai multibahasa. Maksudnya, multimedia mengandalkan banyak bahasa agar informasi bisa ditangkap oleh berbagai alat indera manusia; pendengaran, penglihatan, peraba, dan lain-lain. Lebih dari itu, multimedia memungkinkan dilibatkannya organ tubuh lain selama pembelajaran.

Rasionalitas Pentingnya Media dalam Pembelajaran Alasan penggunaan media adalah timbulnya berbagai keterbatasan dalam aktivitas belajar-mengajar. Hadirnya media komunikasi dalam dunia pendidikanlah yang kemudian mengakomodir segala keterbatasan-keterbatasan itu, sebagai perantara/ jembatan untuk menyampaikan materi pelajaran. Ringkasnya, pembelajaran tidak akan optimal tanpa adanya media sebagai perantara informasi yang merujuk langsung pada inti permasalahan. Karena seperti diungkapkan, media adalah piranti untuk menyampaikan pesan instruksional yang dirancang sejalan dengan bagaimana cara kerja otak manusia.

Sekurang-kurangnya ada lima alasan pokok mengapa media sangat diperlukan dalam kegiatan pembelajaran. Kelimanya adalah sebagai berikut.

1. Mengubah konsep yang semula abstrak menjadi operasional (konkret). Sebaliknya, dapat pula memvisualisasikan objek tiga dimensi menjadi gambar dua dimensi.
2. Mengatasi keterbatasan ruang dan waktu.
3. Menggantikan alat peraga pembelajaran, jika dalam suatu sekolah tidak tersedia alat peraga.
4. Mengatasi keterbatasan bahasa lisan oleh guru (baik bahasa asing maupun diksi).
5. Menghindari komunikasi yang tidak efektif atau miskomunikasi.

Tentu saja, seberapa besar pencapaian hasil belajar yang akan dicapai dari penggunaan media pembelajaran dapat dilihat pada Dale's Cone of Experience (Kerucut Pengalaman milik Edgar Dale). Dale telah merumuskan bagaimana cara kerja anak dalam proses pembelajaran dan seperti apa hubungan yang terjalin antara pengalaman belajar dengan besaran pengetahuan yang dia dapat. Sehingga dapat diketahui pengalaman belajar seperti apa yang dapat memberikan hasil terbaik, dan pengalaman belajar seperti apa yang memberikan hasil paling buruk.

RANGKUMAN

1. Media pembelajaran adalah seperangkat alat (materi) yang dapat menyampaikan pesan-pesan dalam proses belajar mengajar, dari penyampai pesan (pendidik) kepada penerima pesan (peserta didik) untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan secara efektif dan efisien
2. Media visual adalah media yang pesannya hanya bisa ditangkap oleh penglihatan. Apa yang bisa dilakukan siswa manakala guru menggunakan media tipe ini, adalah sekadar melihat dan mengobservasi.
3. Pesan/informasi yang disampaikan oleh media audio hanya bisa ditangkap oleh indera pendengaran. Sehingga cara terbaik untuk memaksimalkan proses penyampaian pesan adalah dengan optimalisasi sumber suara, baik dengan

meningkatkan kualitas suara (kejernihan) atau dengan membesarkan volume suara.

4. media visual adalah sama persis dengan televisi penyiaran. Tapi konsep itu meluas dalam beberapa tahun terakhir, dan sering pula digunakan term media video, sebagai perangkat elektronik yang menyajikan gambar bergerak disertai dengan suara.
5. Rasionalitas Pentingnya Media dalam Pembelajaran Alasan penggunaan media adalah timbulnya berbagai keterbatasan dalam aktivitas belajar-mengajar

LATIHAN SOAL

KEGIATAN PEMBELAJARAN 1

1. Jelaskan pengertian media pembelajaran menurut pendapat kalian masing-masing?
2. Sebutkan dan jelaskan maca,-macam media pembelajaran?
3. Menurut pendapat kalian media pembelajaran apa yang sesuai dengan lingkungan hidup kalian masing-masing!
4. Jelaskan kelebihan dan kelemahan setiap macam-macam media pembelajaran!

Kegiatan pembelajaran 2

B. Pengertian Generasi Millineal

Generasi adalah sekumpulan orang-orang pada suatu waktu yang diklasifikasikan dengan berdasarkan pada usia, tahun kelahiran dan kejadian tertentu yang berpengaruh terhadap perkembangan dan kebiasaan hidup, adapun pengertian generasi menurut Parry dan Urwin generasi merupakan sebuah perangkat peristiwa sejarah dan fenomena yang dapat menciptakan kesenjangan generasi yang berbeda, sedangkan menurut Mannheim dalam padayachee menyebutkan teori generasi merupakan jenis identitas local tertentu yang berhubungan dengan kelompok umur yang ada pada proses social histori. Adapun pengertian generasi menurut Hompton dan Key generasi ini digambarkan sebagai pribadi yang memiliki pengetahuan yang luas tentang perbedaan,

mereka memang terlahir disituasi yang memiliki banyak perbedaan diantaranya suku, ras, budaya bahasa danyang lainnya. Ini yang melatarbelakangi generasi ini yang tinggi akan nilai toleransinya.

Adapun mengenai karakteristik generasi ini dekemkakan oleh Grail yan dikutip oleh Hariadi dan Sudamaningyas diantaranya:

1. Sangat nyaman dan bebas dalam menggunakan teknologi
2. Multitasking terhadap berbagai produk daring dan peralatan canggih teknologi.
3. Memiliki rasa tanggung jawab social yang tinggi dengan banyaknya informasi yang diakses.
4. Selalu terhubung dengan media social lintas Negara dan budaya.

Generasi millineal atau generasi Z menurut Salleh dkk generasi ini lahir disaat teknologi sudah berkembang dengan dan pada saat dunia mulai diguncang dengan isu terorisme, ketidakstabilan politik, perubahan iklim yang ekstrim hingga isu kesehatan dunia seperti virus mematikan. Generasi ini melihat dan membaca langsung dari teknologi yang mereka pakai inilah yang menjadikan generasi ini generasi yang tidak suka mengambil resiko atau bahasa sederhannya mencari jalan aman.

Generasi millineal memiliki karakter dan keunikan tersendiri hal ini secara tidak langsung akan berpengaruh terhadap gaya belajar mereka dikelas. Mereka generasi yang terlahir dengan teknologi yang berkembang dengan pesat yang mereka beranggapan teknologi bukan barang mewah lagi kita sebagai seorang guru harus mengikuti alur mereka dalam

pembelajaran.⁹Saat ini perubahan gaya hidup yang konsumtif sangat terlihat pada generasi modern atau yang biasa disebut dengan generasi milenial (*Millennial Generation*), generasi milenial merupakan generasi modern yang hidup di pergantian milenium. Secara bersamaan di era ini teknologi digital mulai merasuk ke segala sendi-sandi kehidupan. Generasi milenial atau yang disebut juga generasi Y ini lahir sekitar tahun 1980 sampai 2000. Jadi bisa dikatakan generasi milenial adalah generasi muda masa kini yang saat ini berusia sekitar 15–34 tahun. Kisaran usia tersebut sesuai dengan rata-rata usia mahasiswa yang sedang menempuh pendidikan di perguruan tinggi yaitu sekitar 19–34 tahun.

Generasi adalah sekumpulan orang-orang pada suatu waktu yang diklasifikasikan dengan berdasarkan pada usia, tahun kelahiran dan kejadian tertentu yang berpengaruh terhadap perkembangan dan kebiasaan hidup. Dengan semua kemudahan tanpa membingungkan ini, tentunya semua orang menjadi terjerumus akan teknologi yang ditawarkan. Dengan semua kemudahan ini, menjadikan individu menjadi pribadi yang malas berusaha untuk mencapai hasil.¹⁰

Pemahaman media dengan prinsip ini mulai berlaku sejak akhir tahun 1950 –an ketika teori komunikasi mempengaruhi penggunaan media, sehingga media yang semula hanya berfungsi sebagai alat bantu, menjadi penyalur pesan. Saat berkembangnya teori behaviorisme milik Skinner pada 1960, bagaimanapun juga pembelajaran harus diprogram untuk mengubah tingkah laku. Baru ketika pendidikan terpengaruh oleh

⁹Ahmad Daud, strategi guru mengajar di era milineal, vol. 17, no. 1 (2020) hal 31

¹⁰Syarif Hidayatullah dkk, Perilaku Generasi Milenial dalam Menggunakan Aplikasi Go-Food, vol. 16, no. 2 (2018) hal 242

pendekatan sistem pada 1965, media sebagai alat komunikasi wajib dimasukkan dalam program dan sistem pengajaran sebagai bagian integral. Artinya, pembelajaran harus dirancang secara sistemik sesuai kebutuhan dan karakteristik siswa dengan melibatkan media. Atas dinamika peran dan pemanfaatan media dalam dunia pendidikan di atas, Susilana & Cepi (2007) lantas menganalisisnya dan menyimpulkan. Menurut mereka, ternyata ada

empat fase pergeseran paradigma penggunaan media pembelajaran, yakni sebagai berikut.

1. Media pembelajaran sama dengan alat peraga audio-visual yang dipakai instruktur untuk menjalankan tugasnya.
2. Media pembelajaran merupakan perangkat yang dikembangkan secara sistemik dan berpegang pada kaidah komunikasi.
3. Media pembelajaran adalah bagian integral dalam system pembelajaran, dan oleh karena itu menghendaki adanya perubahan pada komponen-komponen lain dalam proses pembelajaran.
4. Media pembelajaran merupakan salah satu sumber yang dengan sengaja dan bertujuan dikembangkan dan atau dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran.

Mengingat fungsi dan peranan media pembelajaran sekaligus perkembangan teknologi yang selalu melingkupinya, kini media pembelajaran memang lebih banyak berbasis Informasi dan Teknologi (IT). Secara otomatis, kenyataan ini akan menggiring aktivitas pembelajaran menjadi berbasis multimedia (multimedia learning). Meski begitu, bukan berarti media pembelajaran yang bersifat manual secara total telah ditinggalkan. Tetap ada media-media penyampai pesan sederhana seperti alat peraga dan objek langsung untuk digunakan dalam model pembelajaran direct instruction. Dengan kata lain, ditemukannya media pembelajaran termutakhir tidak lantas

menghapus peran dan posisi media pembelajaran terdahulu. Sebab penggunaannya pun terkadang masih terjadi secara bersamaan. Baik media yang hanya mengandalkan indera penglihatan, indera pendengaran, ataupun media yang menuntut interaksi langsung antara siswa-guru (multimedia).¹¹

RANGKUMAN

1. Generasi adalah sekumpulan orang-orang pada suatu waktu yang diklasifikasikan dengan berdasarkan pada usia, tahun kelahiran dan kejadian tertentu yang berpengaruh terhadap perkembangan dan kebiasaan hidup
2. generasi milenial merupakan generasi modern yang hidup di pergantian milenium. Secara bersamaan di era ini teknologi digital mulai merasuk ke segala sendi-sandi kehidupan. Generasi milenial atau yang disebut juga generasi Y ini lahir sekitar tahun 1980 sampai 2000.

LATIHAN SOAL

KEGIATAN PEMBELAJARAN 2

Coba kalian jelaskan sistem pembelajaran pada masa generasi millineal saat ini serta apa tindakan kalian untuk mencapai pembelajaran yang lebih efektif lagi di era teknologi yang semakin canggih

¹¹Yuniastuti, Miftakhuiddin, Muhammad Khoiron, Media Pembelajaran Untuk Generasi Milenial Tinjauan Teoritis dan Pedoman Praktis, (Surabaya: Scovindo Media Pustaka, 2021)

A. Alternatif Media Pembelajaran Untuk Generasi Millineal

a. Media pembelajaran *podcast*

Media pembelajaran yang ada saat ini memerlukan adanya pengembangan menjadi lebih mudah diakses, digunakan dan dipahami oleh peserta didik. Banyak sekali media-media audio yang dibuat untuk memberikan sarana belajar yang fleksibel. Semakin banyak buku yang dibahas lebih mudah dalam sebuah aplikasi yang disebut dengan *podcast*. *Podcast* telah menjadi sebuah aplikasi yang banyak digunakan saat ini untuk mendapatkan informasi yang diinginkan. Melalui *podcast* orang dapat mendengarkan hal – hal yang mereka ingin ketahui dengan mudah. *Podcast* telah diuji cobakan pada sebuah penelitian oleh Copley (2007) yang menunjukkan bahwa lebih banyak siswa yang mengunduh materi untuk belajar. *Podcast* menjadikan mahasiswa mengetahui gambaran tentang materi yang akan dibahas lebih mudah dan cepat sehingga mahasiswa lebih siap untuk berdiskusi membahas materi yang ada. *Podcast* juga bisa menjadi sarana untuk lebih dekat dengan lingkungan kampus, dimana mahasiswa dapat mendengar cerita inspiratif sehingga mahasiswa lebih termotivasi dalam perkuliahan maupun mengembangkan kemampuan diri.¹²

b. Cara menggunakan media yang berbasis Podcast

pertama –tama kita akan masuk ke aplikasi playstore yang tersedia pada smartphone kita lalu kita pilih aplikasi anchor lalu kita klik install maka beberapa menit akan terinstall di smartphone kita.

1. Jalankan dan daftarkan dulu akun kalian. Kalau mau lebih gampang, pakai saja akun Google dengan tap '*Continue with Google*'.

¹²Dewi Mayangsari , Dinda Rizki Tiara, Podcast Sebagai Media Pembelajaran Di Era Milenial, Jurnal Golden Age Universitas Hamzanwadi Vol. 3 No.02, (2019) hal 128

2. Kalau sudah *login*, kita akan diberi beberapa pilihan. Mau langsung rekam *podcast*? tap '*I want to make new podcast*'. Atau kita ingin mengupload audio *podcast* yang sudah direkam sebelumnya, tap '*I have podcast I want to import*'.
3. Jadi kita bisa lanjutkan dengan tap 'Record'.
4. Silakan mulai rekam suara kita berbicara mengenai tema atau topik yang sudah disiapkan sebelumnya.
5. Kita bisa memberikan tanda '*Flag*' dengan melakukan tap pada *Add Flag*. Fungsi dari fitur ini adalah menandai jika terdapat kesalahan pengucapan atau kesalahan lain yang bikin *podcast* kurang bagus . *Flag* ini nanti akan jadi penanda bagian yang akan diedit atau dihilangkan.
6. Jika rekaman sudah selesai, tap '*Stop*'. Selanjutnya, akan ditampilkan preview untuk mendengarkan hasil rekaman. Di tahap ini kita bisa menambahkan *background* yang kira-kira cocok dengan tap '*Add background music*'.
7. Ketika kalian tap '*Add background music*', akan muncul koleksi musik *Anchor* yang bisa dipilih. Tap tombol '*Play*' untuk mendengarkan preview musiknya, lalu tap ikon plus untuk menambahkan musik yang pas.
8. *Background*-nya sudah ditambahkan . Kalau semuanya sudah selesai, tap '*Save*' untuk menyimpannya. Ini belum selesai . Jadi, audio ini baru akan disimpan ke akun kita , belum disiarkan.
9. Selanjutnya, kita akan diminta untuk memberikan judul *podcast* yang akan disimpan itu. Maka kita akan beri judul episode, lalu tap '*Add recording to episode*'.
10. sampai tahapan ini *podcast* masih berstatus draft. untuk menyiarkannya, tap '*Publish*' yang letaknya di kanan atas
11. Isi keterangan untuk judul episode *podcast* beserta deskripsi singkatnya. Jangan lupa, tambahkan juga urutan episode untuk mempermudah *Anchor* mengurutkannya dan membantu pendengar mengidentifikasi setiap episode.
12. Jika sudah terisi semua, tap '*Publish Now*' atau '*Change publish date*' jika *podcast* kita ingin disiarkan pada hari dan jam tertentu.

13. Selesai sudah proses pembuatan Podcast akan disiarkan sesuai dengan opsi yang kalian pilih. Demikian langkah-langkah cara membuat podcast di *anchor*.¹³

c. Kelebihan dan kekurangan media

Media *podcast* materi *storytelling* untuk mata pelajaran bahasa Inggris ini memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan, berikut merupakan pemaparan antara kelebihan dan kekurangannya.

1. Kelebihan media podcast

- a. Media *podcast* materi *storytelling* dapat
- b. digunakan secara mandiri oleh siswa
- c. Materi yang terdapat dalam media podcast
- d. dikemas secara menarik
- e. Produk media *podcast* dibuat untuk menarik
- f. minat siswa dengan penggunaan *sound effect*, suara *dubbing* narator, *announcer*
- g. dan *theme song* yang sesuai.¹⁴

b. Video based learning

Video based learning merupakan metode yang berbasis video dalam penerapan pembelajaran di era 4.0, sehingga terdapat unsur-unsur dasar dalam pengembangannya menuju revolusi industri 4.0, pengembangan media video yang mulanya hanya sebatas digunakan dalam proses pembelajaran berupa materi di dalamnya, untuk media video di era 4.0 dapat diimplementasikan dengan penggunaan secara terbuka dan tidak terbatas oleh ruang kelas bisa digunakan dimanapun dan kapanpun.

Manfaat video sebagai media pembelajaran di era 4.0 sangat besar, seperti dalam pembelajaran bahasa asing yang banyak digandrungi oleh masyarakat sebagai alat komunikasi

¹³ Sudarmoyo, Podcast sebagai Alternatif Media Pembelajaran Jarak Jauh, *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Vol 5, No 2, (2020) hal 70*

¹⁴ Jainul Dedi Abidin And Sutrisno Widodo Pengembangan Media Audio Berbasis *Podcast* Materi *Storytelling* Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas X Jurusan Rekayasa Perangkat Lunak Smk Krian 1 Sidoarjo

yang penting di era 4.0, maka video bisa digunakan sebagai perantara pembelajaran bahasa tersebut, seperti halnya pembelajaran bahasa Arab yang membutuhkan *native speaker* untuk penerapan bahasa atau belajar bahasa Arab dengan penutur asli sebagai bentuk pemahaman yang nyata maka dengan adanya video sebagai media pembelajaran bisa dijadikan jembatan dalam pembelajaran bahasa tersebut¹⁰.

Pembelajaran yang berbasis video bisa dilakukan ketika peserta didik dan guru tidak berada dalam ruang yang sama, penggunaan media ini menerapkan unsur dasar dalam revolusi industri 4.0 yang berupa Internet of Things (IoT), untuk menghubungkan interaksi antara peserta didik dan guru secara langsung tidak membutuhkan penghubung yang rumit namun dapat menghubungkan secara sederhana dengan adanya internet, merealisasikan pembelajaran yang efektif dan inovatif menggunakan video bisa menggunakan alat komputer atau *smartphone*. Kecanggihan teknologi dalam perkembangan pendidikan dalam hal ini menuntut guru atau peserta didik untuk meningkatkan kemampuan dalam memahami Ilmu Teknologi (IT) sehingga pembelajaran bersifat aktif, kreatif dan inovatif¹⁵

Langkah penggunaan video sebagai media pembelajaran, yaitu :

1. Persiapan baik guru maupun peserta didik, persiapan guru : mempersiapkan video sesuai tujuan dan materi pembelajaran, Persiapan peserta didik: mengelola kelas dengan mengatur penempatan peserta didik sesuai intruksi yang diinginkan,
2. Penyajian, peserta didik harap memahami video sebagai penunjang materi yang telah di sampaikan

¹⁵Hesty Maulida Eka PutryVideo Based Learning Sebagai Tren Media Pembelajaran Di Era 4.0, Jurnal Pendidikan Ilmiah Vol. 5 No. 1 (2020) hal 11

3. Evaluasi, tanya-jawab dari materi yang telah di sampaikan sebagai penilaian akhir keefektivitas penggunaan media video dalam pembelajaran.

Media video memiliki kelebihan dan kekurangan dalam penggunaannya, seperti yang telah dikemukakan oleh Kustandi dan Bambang, bahwa kelebihan dari video based learning, diantaranya : peserta didik akan mudah menangkap materi, terdapat pengalaman nyata tanpa membutuhkan ilustrasi yang abstrak, peserta didik tidak merasa jenuh dalam menerima materi karena pembawaan isi yang berupa audio dan visual. Adapun kekurangannya yaitu : pemutaran video membutuhkan peralatan elektronik bisa berupa komputer, LCD dan lain-lain

c. Media pembelajaran berbasis Liveworksheets

Liveworksheets merupakan sebuah platform yang memungkinkan kita untuk membuat sebuah lembar kegiatan yang tadinya tradisional berupa cetak menjadi online dan interaktif, peserta didik menjadi seolah bermain games. Selain itu terdapat juga fitur koreksi secara otomatis, sehingga platform ini dapat mengintegrasikan tugas peserta didik dengan akun pendidik. Dengan demikian proses rekap nilai menjadi lebih mudah dan efisien. Kita dapat membuat lembar kegiatan yang memuat aktivitas seperti: 1) Menulis teks; 2) Memasukkan jawaban; 3) Pilihan ganda; 4) Menjodohkan/ mencocokkan; 5) Drag and drop; 6) Listening; 7) Speaking; 8) Memasukkan video, dan masih banyak lagi lainnya. Berikut ini contoh tampilan dari lembar kegiatan yang dibuat menggunakan platform Liveworksheets



Gambar 1. Contoh lembar kegiatan berbasis liveworksheets

Lembar kegiatan yang dibuat menggunakan platform ini dapat langsung dipakai peserta didik pada laman Liveworksheets. Tidak memerlukan cetak ataupun unduh terlebih dahulu. Seperti yang terlihat pada gambar di atas. Lembar kegiatan tersebut bisa langsung dijalankan. Misalkan berupa pilihan ganda, siswa tinggal mengisi identitasnya dan langsung klik pada jawaban yang dipilih. Jika berupa drag and drop, peserta didik tinggal klik dan menggeser jawaban ke arah yang dipilih. Cukup mudah dan sederhana. Tambahan khusus untuk menggunakan platform ini. Cukup menyediakan laptop ataupun ponsel pintar yang terkoneksi internet

Kelebihan menggunakan *website liveworksheets* ini juga mempermudah pendidik pada melakukan pemberian tugas hanya dengan membagikan link kepada peserta didik. *Website Live worksheets* ini juga mempermudah dalam melakukan penilaian, karena hasil kerja peserta didik akan tampil di akun pendidik secara otomatis.¹⁶

¹⁶ Ahmad Ilham Asmaryadi1 Yulia Darniyanti2, Nikmatun Nur, Pengembangan Bahan Ajar E-Lkpd Berbasis Mikir Dengan Menggunakan *Live Worksheets* Pada Muatan Ipa Di Sekolah Dasar, Jurnal Basicedu Vol 6 No 4 (2022) Hal7379

d. Media pembelajaran berbasis Mentimeter

Mentimeter adalah sebuah platform yang dapat membantu kita dalam membuat presentasi yang interaktif. Pada dasarnya platform ini seperti powerpoint yang biasa kita gunakan dalam laptop kita. Namun dengan Mentimeter kita bisa dimanjakan berbagai fitur yang tidak bisa kita temukan di powerpoint. Misalnya seperti membuat survei, kuis, ataupun chart interaktif. Variasi presentasi interaktif yang dapat kita buat menggunakan platform ini antara lain adalah presentasi yang memuat; 1) Pilihan ganda; 2) Awan kata; 3) Skala; 4) Paragraf; 5) Perankingan; dan lain masih banyak lainnya. Hasil survey ataupun kuis yang kita buat dapat diakses oleh peserta didik secara online melalui link. Tidak hanya itu, pendidik juga dapat mengunduh hasil survei, kuis, dalam bentuk excel. Jadi ketika pendidik membutuhkan hasilnya untuk rekapitulasi. Berikut ini contoh tampilan dari presentasi interaktif yang dibuat menggunakan platform Mentimeter:



Gambar 2. Contoh presentasi interaktif berbasis mentimeter

Presentasi yang dibuat menggunakan platform Mentimeter dapat dikatakan interaktif karena mengajak peserta didik berinteraksi. Misalnya pada gambar diatas, itu merupakan salah satu variasi presentasi word cloud atau awan kata. Dalam jenis ini, pendidik dapat melontarkan sebuah pertanyaan pada peserta didik, dan mereka bisa langsung menuliskannya pada link yang

telah disediakan oleh pendidik. Jawaban peserta didik akan secara otomatis disusun menyerupai awan kata, jawaban yang paling banyak muncul akan terlihat paling besar.

Cara kerja Mentimeter adalah apabila presenter atau instruktur mempublikasikan presentasi melalui www.mentimeter.com, sistem Mentimeter menghasilkan kode pin untuk dimasuki peserta. Kemudian peserta didik dapat berpartisipasi langsung dengan masuk ke dalam sistem Mentimeter dan memasukkan kode pin di www.menti.com. Sistem diakses hanya dengan kode pin, dan tidak ada informasi lain dari pelajar yang dimasukkan ke dalam sistem. Setelah pelajar masuk ke sistem, jawaban yang mereka berikan ke aplikasi segera dijangkau dan dihasilkan secara *real time* oleh guru dan teman-teman mereka. Sementara informasi pribadi apa pun dari siswa tidak tercermin di layar sistem, sehingga siswa yang memiliki kemampuan pasif dan rasa malu pada teman sebaya di kelas dapat partisipasi aktif dan termotivasi karena turut berkesempatan berpartisipasi aktif di kelas. Gambar 2 merupakan dokumentasi dari pelatihan Mentimeter pada sesi 1 dengan sesi 3 yaitu pengenalan Mentimeter, membuat presentasi Mentimeter dan menyisipkan slide Mentimeter pada slide Powerpoint, yang masing-masing disampaikan oleh pemateri pertama, kedua dan ketiga.¹⁷

Adapun kelebihan dari media pembelajaran ini membuat siswa menjadi lebih jelas dalam memahami materi karena materi yang disajikan didalam *Web* dapat diakses dengan mudah dan langsung dari *smartphone* masing-masing siswa. Keaktifan dan daya ingat siswa pada proses belajar meningkat akibat proses belajar mengajar dengan menggunakan media tersebut. Kesimpulannya yaitu media pembelajaran berbasis

¹⁷ Herlawati1, Fata Nidaul Khasanah1, Rafika Sari1 Pelatihan Mentimeter Sebagai Media Interaksi Dalam Pembelajaran Daring Pada SMAN 14 Bekasi, *Journal of Computer Science Contributions* Vol.1, , (2021) Hal.49

Web (*Mentimeter*) sebagai media dan sumber belajar efektif terhadap peningkatan hasil belajar siswa.¹⁸

e. Media pembelajaran berbasis Quizizz

Proses pembelajaran akan kurang berjalan optimal jika iklim kelasnya membosankan. Oleh sebab itu dalam proses pembelajaran dapat diberikan kuis yang mengajak peserta didik menjadi lebih aktif. Salah satu platform kuis online yang sudah terkenal penggunaannya adalah Quizizz. Pada dasarnya platform ini merupakan sebuah alat yang bisa kita gunakan dalam membuat kuis pembelajaran online interaktif. Beberapa hal menarik mengenai platform ini antara lain: 1) Pendidik dapat menggunakan mode individu ataupun kelompok dalam kuis ini; 2) Terdapat bank kuis yang sudah siap kita gunakan sesuai kebutuhan; 3) Data dari hasil kuis dapat diketahui secara realtime dan jika dibutuhkan juga bisa mengunduhnya berupa file microsoft excel. Sehingga hal tersebut akan

Questions	Class Level		
	# Correct	# Incorrect	# Unattempted
COVID-19 adalah singkatan dari ...	56	15	13
Virus corona menyebar melalui ...	68	1	15
virus corona dapat menempel di benda-benda sekitar yang kita pegang dapat masuk melalui bagian tubuh kita, kecuali	58	16	10
Langkah-langkah berikut yang dapat menolongmu untuk terhindar dari virus corona adalah ...	68	0	16

Gambar 3. Contoh kuis interaktif menggunakan Quizizz

¹⁸ Arlian fachrul dkk , web-based mentimeter learning media in learning german writing skilss jurnal *Proceeding of The International Conference on Science and Advanced Technology (ICSAT) vol 1 no 1*

Adapun pengoperasian dari aplikasi Quizizz, yaitu sebagai berikut :

1. Masuk ke www.quizizz.com
2. Klik tulisan *log in*
3. Kemudian, klik tulisan *teacher*, sebagai pengajar
4. Masukkan identitas diri, berupa *username*, *email*, dan *password*
5. Jika sudah dinyatakan masuk, kemudian buat kuis, pada tulisan *create a quiz*
6. Muncul tampilan *Lets Create a Quiz*
7. Masukkan nama kuis, contoh : Pelajaran Agama Islam
8. Kemudian klik *save* Muncul tampilan Selanjutnya, klik *create new question*
9. Tuliskan pertanyaan pada kolom yang tersedia, "*Write Question Here*", lalu masukkan opsi jawaban (apabila menggunakan *multiple choice*/pilihan ganda) pada kolom "*Answer option 1*, *answer option 2*, dan seterusnya"
10. Beri tanda centang, kolom jawaban yang benar Kemudian atur durasi mengerjakan dalam setiap soal
11. Klik *save* Apabila telah menyelesaikan pengisian kuis, klik "*Finish Quiz*"
12. Kemudian, akan muncul tampilan *quiz detail* (aturlah kelas berapa kuis itu akan di tujukan), lalu klik *save details*
13. Kemudian, muncul tampilan berikutnya, pilihlah "*Homework*", apabila hendak digunakan sebagai PR, serta pilih "*Play Live*", apabila hendak digunakan sekarang.
14. Masukkan *deadline* atau batas waktu mengerjakan (atur tanggal serta jam) lalu klik "*Procced*"
15. Kemudian, muncul tampilan berikutnya, yaitu kode yang digunakan untuk masuk dalam pengerjaan kuis.
16. Kemudian membuka Link "<http://quizizz.com/admin/>"

Aplikasi ini tentu memiliki beberapa kelebihan yang tentu dapat menunjang keberhasilan proses pembelajaran pada siswa SMA :

1. Bagi Guru/Pendidik, memudahkan dalam membuat soal.
2. Ketika siswa menjawab soal atau kuis dengan benar, setelah itu akan muncul berapa poin yang didapatkan dalam satu soal, juga mendapatkan ranking atau peringkat berapa dalam menjawab kuis tersebut.
3. Bilamana siswa menjawab kuis tersebut salah, maka akan muncul jawaban yang benar, guna koreksi mandiri bagi siswa.
4. Ketika telah dinyatakan selesai mengerjakan kuis, pada sesi akhir atau penutup, sebelumnya akan di tampilkan *review question* guna mencermati kembali jawaban yang telah dipilih.
5. Dalam mengerjakan kuis, setiap siswa mendapatkan soal kuis yang berbeda-beda, karena telah di acak secara otomatis, sehingga meminimalisir kecurangan.

Disamping dengan adanya kelebihan, tentu tidak bisa dipungkiri dengan adanya kekurangan atau kelemahan dari aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran, yakni sebagai berikut :

1. Jaringan atau internet, yang sewaktu-waktu bermasalah
2. Ketika mengerjakan, siswa dapat membuka tab baru, itu artinya siswa bisa masuk dengan mudah menggunakan lain untuk mencari jawaban.
3. Dalam permasalahan waktu, siswa yang mulanya bisa mendapatkan peringkat atas, memiliki kemungkinan penurunan peringkat, dikarenakan manajemen waktu yang kurang tepat.

4. Akan menjadi kendala atau permasalahan tambahan, bila siswa terlambat bergabung.¹⁹

f. Media pembelajaran berbasis Educandy

Sedikit berbeda dengan Quizizz, platform selanjutnya adalah Educandy. Sebuah platform yang dapat membantu kita dalam membuat games pendidikan. Tidak hanya belajar, peserta didik juga dapat sekaligus diajak bermain di sini. Selain itu games yang ditawarkan juga jauh lebih beragam. Terdapat games mencari kata, teka teki silang, mencocokkan, anagram, mengingat, pilihan ganda, dan melengkapi huruf. Berikut ini tampilan dari salah satu penerapan Educandy dalam pembelajaran:



Gambar 4. Menggunakan educandy

Games mengingat merupakan salah satu game edukasi yang dapat dibuat menggunakan platform Edicandy. Seperti yang terlihat dalam gambar diatas , terlihat tulisan kangguru dan fauna Australis. Artinya siswa telah berhasil menjawab dengan benar. Cara kerja dari games ini adalah peserta didik melakukan klik pada kolom yang tersedia,

¹⁹ Unik Hanifah Salsabila et al, Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA, Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi Vol 4 No 2(2020) hal 169

kemudian kolom yang diklik akan menunjukkan informasi tertentu, dengan warna tertentu, kemudian peserta didik diminta untuk melakukan klik pada kolom lain, jika jawaban benar maka kolomnya akan terbuka terus, namun jika salah akan tertutup kembali dan peserta didik diminta untuk mencari jawaban yang benar.²⁰

Cara menggunakan web *educandy* baik untuk guru maupun siswa sangatlah mudah. Seorang guru dalam merancang web *educandy* cukup dengan menyiapkan materi yang digunakan untuk evaluasi dan menginputnya di web tersebut dengan langkah-langkah:

1. masuk ke web www.educandy.com dan mendaftar pada menu register kemudian *log-in* menggunakan *e-mail*,
2. memilih fitur permainan yang tersedia,
3. menginput soal yang sudah disiapkan, dan membagikan kode atau link permainan kepada siswa melalui *whatsapp*, *email* atau perangkat lainnya.

Adapun para siswa dapat menggunakan permainan *educandy* dengan langkah-langkah berikut:

1. masuk ke web www.educandy.com atau menggunakan aplikasi *educandy* dengan memasukkan kode yang didapat atau langsung klik link yang di bagikan oleh guru,
2. menjawab soal sesuai dengan fitur yang dipilih, pemain (siswa) diberikan waktu 30 detik untuk menjawab setiap soal,
3. *screenshot* skor akhir yang muncul setelah menyelesaikan semua soal kemudian kirim kepada gurunya .

web *educandy* ini memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan dan faktor pendukung web *educandy* dalam pembelajaran bahasa Arab diantaranya:

1. Tersedia berbagai macam jenis game membuat pembelajaran terkesan menyenangkan dan tidak membosankan,
2. Dapat meningkatkan semangat belajar siswa,

²⁰Ibid , hal 97

3. Dapat membantu siswa untuk lebih mengingat dan menguasai materi (mufrodad),
4. Dapat memudahkan guru untuk membuat evaluasi pembelajaran yang bervariasi, efektif, dan inovatif,
5. Guru mata pelajaran tidak perlu mengoreksi jawaban soal satu persatu yang telah dikerjakan siswa.

Adapun kekurangan dan faktor penghambat dari pembelajaran web *educandy* yaitu:

1. Guru tidak dapat memantau hasil evaluasi secara langsung, jadi masih melalui *Screenshot* hasil jawaban yang dikirim siswa,
2. Game *educandy* hanya dapat diakses menggunakan jaringan internet, sedangkan beberapa siswa mengalami kendala dalam penggunaan internet²¹

g. Media pembelajaran berbasis Genially

Perkembangan dalam dunia pendidikan memang dapat dikatakan sangat pesat, banyak terjadi transformasi di dalamnya. Salah satu wujud transformasi tersebut adalah munculnya berbagai macam platform yang dapat digunakan pendidik untuk membantu mencapai pembelajaran interaktif. Salah satu platform tersebut adalah Genially. Sebagaimana menurut Khoiron dkk, (2021) platform ini dapat dikatakan sebagai sebuah platform yang dapat kita gunakan untuk menyajikan bahan ajar secara digital disertai dengan tombol dan animasi pendukung yang interaktif.

Beberapa hal menarik yang perlu diketahui dari platform ini adalah, banyaknya fitur yang dapat kita gunakan untuk optimalisasi pembelajaran. Kita bisa membuat presentasi, infografis, gamification, video presentasi, gambar interaktif, dan masih banyak lagi lainnya. Satu hal yang menarik adalah, kita dapat menikmati semua fitur tersebut dengan gratis,

²¹ Fina Nur Fadhilah Pengembangan Media Bahasa Arab Menggunakan Web Educandy, Jurnal Keilmuan dan Kependidikan Bahasa Arab Vol. 14 No. 1, (2022) hal 52

meskipun tidak secara penuh, fitur gratisnya sudah lebih dari cukup jika kita gunakan untuk alat bantu pembelajaran.

Untuk menghindari kebosanan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran daring, banyak media yang dapat digunakan. Dalam pembelajaran daring mata pelajaran Bahasa Indonesia, salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah media *Genially*. Media *Genially* adalah media pembelajaran interaktif yang menyediakan berbagai fitur pilihan untuk anak. Selain dapat meningkatkan gairah belajar, media tersebut juga berguna untuk mengukur keefektifan minat belajar siswa. Media *Genially* adalah media pembelajaran yang fungsinya hampir sama dengan *power point*. Media *Genially* dapat digunakan untuk menampilkan konten presentasi tentang materi atau hal-hal lain yang ingin ditampilkan.

Perbedaanya dengan *power point*, media ini hadir memiliki fitur-fitur yang lebih menarik dan bervariasi seperti adanya *template-template* dengan berbagai tema. Media ini juga dapat digunakan untuk membuat *game quizuai* sesuai dengan materi yang ingin diajarkan, menginput media lain dari situs lain secara *online* misal, *youtube*, *youtube music*, *spotify*, dan dapat pula digunakan pada banyak situs *online* lainnya, serta dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran yang berasal dari media dalam perangkat computer itu sendiri. Tak hanya itu, kelebihan lain dari media *Genially* adalah dapat diakses secara *online*, sehingga untuk mengaksesnya hanya perlu laman atau *link* dari media *Genially* tersebut, dan tidak perlu memindahkan data presentasi secara manual seperti biasanya. Hal tersebut dapat memudahkan siswa dalam mendapatkan akses dan mengakses materi di media *Genially* tersebut melalui gawai atau laptop masing-masing di mana saja dan kapan saja.²²

²² Nurlaily Khoirun Ni'mah Dkk, Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Melalui Media *Genially* Dalam Pembelajaran Daring Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas X Sma Negeri 5 Malang Journal *Metamorfosa* Vol 10, Nu 1,(2022) Hal

Kemajuan teknologi komunikasi telah mempengaruhi banyak pandangan orang terhadap hal-hal dalam kehidupan sehari-hari, termasuk pandangan dalam menjadi orang tua. Dahulu, orang tua masih membiarkan anaknya untuk bermain di luar rumah dengan permainan tradisional bersama anak-anak lainnya. Akan tetapi, saat ini orang tua lebih mengandalkan teknologi digital sebagai media permainan bagi anak. Banyak orang tua yang kemudian berlomba memberikan akses teknologi digital pada anak-anak mereka dan memberikan teknologi digital langsung di genggaman anak. Interaksi manusia dengan manusia telah digantikan menjadi interaksi melalui teknologi digital dan seringkali tidak disadari hal ini dapat mengurangi interaksi seseorang secara langsung dengan orang-orang terdekat yang ada di sekitar, misalnya antara orang tua dan anak di rumah masing-masing sibuk dengan gadget-nya. Padahal gadget sama sekali bukan kebutuhan primer anak.

Masa anak merupakan masa awal kehidupan manusia. Kompleksitas kehidupan manusia di masa anak, terutama masa anak usia dini, menjadi dasar pijakan utama untuk perkembangan manusia di tahap usia selanjutnya, seperti masa remaja dan dewasa. Kompleksnya perkembangan anak di masa usia dini menuntut banyak stimulus hingga perkembangan itu dapat mencapai titik optimal. Manusia memulai perjalanan hidupnya di masa bayi dengan mempelajari apa yang ada di sekitarnya. Bayi mulai mempelajari hal-hal di sekitarnya lewat pengalaman yang ia alami sebagai bagian dari proses belajarnya mengenal kehidupan. Semua aspek dan komponen yang mempengaruhi hidup manusia sejak lahir membutuhkan kombinasi yang sempurna antara faktor genetik dan lingkungan untuk dapat memberikan pengalaman belajar terbaik.

Teknologi digital menjadi satu aspek penting dalam faktor yang mempengaruhi perkembangan anak. Masuknya teknologi digital dalam kehidupan perkembangan anak menginvasi banyak tahapan perkembangan yang harusnya dicapai anak. Teknologi membuat hidup mereka lebih cepat (instan) dan lebih efisien. Teknologi hiburan seperti televisi,

internet, video game, iPod, iPad, dan lainnya telah berkembang begitu pesat sehingga membuat suatu keluarga hampir tidak menyadari dampak signifikan dan perubahan gaya hidup pada keluarga mereka (Rowan, 2013). Banyak aspek perkembangan anak yang harus melakukan penyesuaian terhadap lingkungan yang sudah berbasis teknologi. Misalnya berkaitan dengan mainan anak, hubungan anak

Dampak Positif Teknologi bagi Anak

Akibat kemajuan teknologi, banyak permainan-permainan kreatif dan menantang yang ternyata banyak disukai oleh anak-anak. Dan hal ini secara tidak langsung sangat menguntungkan untuk anak-anak karena sangat memberi pengaruh terhadap tingkat kreativitas anak. Beberapa hal yang menjadi dampak positif perkembangan teknologi informasi (Susanto), antara lain:

1. Dapat menambah wawasan anak.
2. Anak dapat membangun relasi, memperbanyak teman tanpa harus dibatasi jarak dan waktu.
3. Dapat memudahkan anak dalam mencari dan mengetahui informasi terkini.
4. Anak dapat menggunakan sebuah teknologi perangkat lunak pendidikan seperti program-program untuk pengetahuan dasar membaca, berhitung, sejarah, geografi, dan sebagainya. Dengan perkembangan teknologi kini perangkat pendidikan dapat dibuat dengan unsur hiburan (entertainment) yang berhubungan dengan materi pendidikan, sehingga anak secara tidak langsung mau untuk belajar (video lagu anak-anak).
5. Menjadi sebuah solusi bagi orang tua yang menghadapi seorang anak yang bosan belajar.
6. Membangun kreatifitas anak.
7. Teknologi membuat seorang anak jauh lebih fasih dengan teknologi, terutama teknologi informasi.

Dampak Negatif Teknologi bagi Anak

Kehadiran teknologi digital memang banyak memberikan manfaat bagi manusia. Pekerjaan bisa

dilakukan dengan mudah karenanya dan informasi menjadi lebih cepat diakses dengan internet. Akan tetapi dibalik itu semua, ada sejuta ancaman yang mengintai, khususnya pada anak-anak. Mereka sampai rela menghabiskan sebagian besar waktunya bersama gadget dibandingkan dengan bermain di lingkungannya. Sungguh sebuah kenyataan yang memilukan, gadget telah menjadi kehidupan baru untuk mereka. Berikut dampak negatif dan efek samping dari pemakaian teknologi digital (Rachman, 2016), antara lain:

1. Menurunnya prestasi belajar karena penggunaan yang berlebihan. Pendampingan Orang Tua pada Anak Usia Dini dalam Penggunaan Teknologi Digital
2. Membatasi aktivitas fisik yang dibutuhkan untuk tumbuh kembang anak.
3. Perkembangan keterampilan sosial dan bahasa anak yang terhambat karena sudah dikenalkan dengan gadget dini (terutama usia di bawah 2 tahun).
4. Perkembangan otak tidak maksimal karena stimulasi perkembangan tidak seimbang.
5. Masalah kesehatan mata (seharusnya *screen time* dibatasi maksimal 2 jam per hari)
6. Masalah konsentrasi (sebentar-bentar melihat dan mengecek gadget)
7. Masalah tidur, jumlah waktu tidur, dan kualitas tidur yang kurang (akibat isi dari tontonan)
8. Tidak ada *privacy*, memungkinkan pengambilan data pribadi, predator anak, *cyber bullying*, dan lainnya.
9. Masalah pornografi, kekerasan, atau penanaman nilai negatif.²³

²³ Tesa Alia Pendampingan Orang Tua pada Anak Usia Dini dalam Penggunaan Teknologi Digital *Journal of Language, Literature, Culture, and Education POLYGLOT* Vol.14 No.1 (2018) hal 70-73

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Ilham Asmaryadi¹ Yulia Darniyanti², Nikmatun Nur, Pengembangan Bahan Ajar *E-Lkpd* Berbasis Mikir Dengan Menggunakan *Live Worksheets* Pada Muatan Ipa Di Sekolah Dasar, *Jurnal Basicedu* Vol 6 No 4 (2022) Hal7379
- Anita Trisiana, Penguatan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Melalui Digitalisasi Mediapembelajaran, *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*: Vol 10, No 02 (2020) Hal 33
- Arlian fachrul dkk , web-based mentimeter learning media in learning german writing skilss *jurnal Proceeding of The International Conference on Science and Advanced Technology (ICSAT) vol 1 no 1*
- Aen Nurmuhlisna, modernisasi dan teknologi: penggunaan teknologi untuk media pembelajaran di generasi millineal dalam pendidikan modern, vol. 2, no.1 (2019)
- Andrias pujiono, Media Sosial Sebagai Media Pembelajaran Bagi Generasi Z, *Journal of Christian Education*, Vol. 2, No. 1 (2021)
- Dewi Mayangsari , Dinda Rizki Tiara, Podcast Sebagai Media Pembelajaran Di Era Milenial, *Jurnal Golden Age Universitas Hamzanwadi* Vol. 3 No.02, (2019)
- Dhany Efitasari, *Quizlet*: Aplikasi Pembelajaran
- ran Berbasis *Smartphone* Era Generasi Milenial, *jurnal pendidikan dan ilmu social*, vol. 29, no. 1 (2019)
- Dian puspita eka putri, Implementasi *E-learning* Sebagai Media Pembelajaran Pada Era Milenial, *jurnal pendidikan islam*, vol 6, no 2 (2019)
- Fina Nur Fadhillah Pengembangan Media Bahasa Arab Menggunakan Web Educandy, *Jurnal Keilmuan dan Kependidikan Bahasa Arab* Vol. 14 No. 1,(2022) hal 52

Hesty Maulida Eka Putry, Video Based Learning Sebagai Tren Media Pembelajaran Di Era 4.0, *Jurnal Pendidikan Ilmiah* Vol. 5 No. 1 (2020)

Herlawati¹, Fata Nidaul Khasanah¹, Rafika Sari¹ Pelatihan Mentimeter Sebagai Media Interaksi Dalam Pembelajaran Daring Pada SMAN 14 Bekasi, *Journal of Computer Science Contributions* Vol.1, , (2021) Hal.49

Nur Zazin; Muhammad Zaim, Media Pembelajaran Agama Islam Berbasis Media Sosial Pada Generasi-Z, hal 555

M.Ilyas Ismail, teknologi pembelajaran sebagai media pembelajaran, (Makassar: Cendikia Publisher, 2020) hal 44

Sudarmoyo, Podcast sebagai Alternatif Media Pembelajaran Jarak Jauh, *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran* Vol 5, No 2, (2020) hal 70

Tesa Alia Pendampingan Orang Tua pada Anak Usia Dini dalam Penggunaan Teknologi Digital *Journal of Language, Literature, Culture, and Education POLYGLOT* Vol.14 No.1 (2018) hal 70-73

Unik Hanifah Salsabila et al, Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA, *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi* Vol 4 No 2(2020) hal 169

Yuniastuti, Miftakhuddin, Muhammad Khoiron, Media Pembelajaran Untuk Generasi Milenial Tinjauan Teoritis dan Pedoman Praktis, (Surabaya:Scovindo Media Pustaka, 2021)