

TRANSFIGURASI MEDIA PEMBELAJARAN MENUJU GENERASI MELEK DIGITAL

Tri Arti Esianna Dabukke¹, Risma Dame Silitonga²
Yuni Anaxtasya Manik³, Nova Natalia Sidabutar⁴
Liza Aronica Purba⁵

Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar^{1, 2, 3, 4, 5}

Abstrak : *This study explains that the Covid 19 pandemic has had a major impact on many countries, including Indonesia. The pandemic has had a major impact on various sectors, one of which is education. The world of education also feels the impact, such as the transfiguration of learning media. Educators must ensure that teaching and learning activities continue, even though students are at home. With a solution to change the learning media system. Transfiguration of learning media before the pandemic to the pandemic requires students and teachers as educators to be able to master and understand the use of online learning media. The online learning media are Whatsapp groups, Google Classroom, Zoom, Teacher's Room and other learning applications that are used as online learning media. Educators can do learning together at the same time using groups on social media such as WhatsApp (WA), Goodle Classroom, zoom applications or other media as learning media. Thus the online-based learning media is able to bring students and teachers into a digitally literate generation with skills in utilizing digital technology transformation. In 30 respondents about online learning applications that are preferred by students, 53% of students like the use of the Google Classroom application, 21% of students like the Whatsapp application, 16% of students like the Youtube application, 7% of students like the Instagram application and 3% of students like the Zoom application. That learning innovation using online media, students prefer Google applications because they are considered easy and practical to use. In addition, because it does not take up too many quota pulses. The purpose of this study is to find out how the changes in learning media in schools into online learning media, in this study also aims to help understand the use of online learning media features such as Whatsapp groups, Google Class Room, Zoom, Teacher Room and others and can find out that with various online learning media such as Whatsaap Group, Google Classroom, Zoom, Teacher Room and others can bring students and teachers into a digitally literate generation.*

Keywords: *Transfiguration, Learning media, Digital literacy*

Abstract: Penelitian ini menjelaskan bahwa masa pandemi Covid 19 memberi dampak yang besar terhadap banyak negara, tak terkecuali Indonesia. Pandemi tersebut memberi dampak besar pada berbagai sektor, salah satunya pendidikan. Dunia pendidikan juga ikut merasakan dampaknya, seperti terjadinya trasfigurasi media pembelajaran. Pendidik harus memastikan kegiatan belajar mengajar tetap berjalan, meskipun peserta didik berada di rumah. Dengan solusi mengubah sistem media pembelajaran. Transfigurasi media pembelajaran sebelum terjadinya pandemi hingga pandemi mengharuskan peserta didik maupun guru sebagai pendidik mampu menguasai dan memahami penggunaan media pembelajaran daring. Media pembelajaran daring tersebut yaitu Whatsapp group, Google Classrom, Zoom, Ruang guru serta apalikasi belajar lainnya yang digunakan sebagai media pembelejaraan daring. Pendidik dapat melakukan pembelajaran bersama di waktu yang sama menggunakan grup di media sosial seperti WhatsApp (WA), Goodle Classroom, aplikasi zoom ataupun media lainnyasebagai media pembelajaran. Dengan demikian media pembelajaran berbasis online tersebut mampu membawa peserta didik maupun guru menjadi generasi melek digital dengan

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar

Transfigurasi Media Pembelajaran Menuju Generasi Melek Digital

Tri Arti Esianna Dabukke, Risma Dame Silitonga, Yuni Anaxtasya Manik, Nova Natalia Sidabutar, Liza Aronica Purba

kecakapan dalam memanfaatkan transformasi teknologi digital. Pada 30 responden tentang aplikasi pembelajaran daring yang disukai oleh siswa diantaranya 53% siswa menyukai penggunaan aplikasi Google Classroom, 21% siswa menyukai aplikasi Whatsapp, 16% siswa menyukai aplikasi Youtube, 7% siswa menyukai aplikasi instagram dan 3% siswa menyukai aplikasi Zoom. Bahwa inovasi pembelajaran menggunakan media online, siswa lebih banyak menyukai aplikasi Google karena dianggap mudah dan praktis digunakan. Selain itu, karena tidak terlalu banyak menyita pulsa kuota. Adapun yang menjadi tujuan dalam penelitian ini yaitu untuk mengetahui bagaimana perubahan media pembelajaran disekolah menjadi media pembelajaran Daring, dalam penelitian ini juga bertujuan untuk membantu pemahaman penggunaan fitur-fitur media pembelajaran Daring seperti Whatsapp group, Google Class Room, Zoom, Ruang Guru dan lainnya serta dapat mengetahui bahwa dengan berbagai media pembelajaran Daring seperti WhatsApp Group, Google Classroom, Zoom, Ruang Guru dan lainnya dapat membawa siswa maupun guru menjadi generasi yang melek digital.

Kata Kunci : Transfigurasi, Media pembelajaran, melek digital

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu hal terpenting dalam kehidupan seseorang karena menentukan dan menuntun masa depan dan arah hidup seseorang. Walaupun tidak semua orang berpendapat seperti itu, namun pendidikan tetaplah menjadi kebutuhan manusia serta untuk menemukan bakat dan potensi seseorang akan terbentuk dan terasah melalui pendidikan. Seperti dinyatakan dalam Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 pasal 3 menyatakan bahwa tujuan pendidikan nasional adalah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Dalam pendidikan, Sekolah merupakan institusi yang diharapkan dapat membentuk karakter generasi muda. Dalam konteks ini pendidikan dimaknai sebagai proses untuk memanusiakan manusia untuk menjadi manusia dewasa seutuhnya. Melalui pendidikan di sematkan pola pikir, nilai-nilai, dan norma-norma di masyarakat (Rohma dkk, 2020; Zulaiha dkk, 2020; Hartiwi dkk, 2020)

Media pembelajaran offline dapat diartikan sebagai media yang tidak dilengkapi dengan alat pengontrol/navigasi yang dapat digunakan oleh pengguna (user). media ini berjalan secara berurutan (in sequence). Misalnya media persentasi yang pada umumnya tidak dilengkapi alat untuk mengontrol apa yang akan dilakukan oleh pengguna. Persentasi berjalan sekuensial sebagai garis lurus sehingga dapat disebut media linier dan biasanya digunakan bila jumlah audiens lebih dari satu orang, sebagai contoh dapat diwujudkan dalam bentuk CD. Dabbagh dan Ritland menyebut beberapa karakteristik dari media pembelajaran offline seperti : (1) materi pembelajaran terpadu, (2) waktu pembelajaran tetap / waktu yang pasti, (3) di kontrol oleh guru / instruktur, (4) pembelajaran searah / linier, (5) sumber informasi yang dipilih telah di edit, (6) sumber informasi yang sudah tetap, (7) teknologi yang dipergunakan telah di kenal.

Namun seluruh dunia dikejutkan dengan adanya wabah suatu penyakit yang disebabkan oleh sebuah virus yang bernama corona atau dikenal dengan covid-19

Transfigurasi Media Pembelajaran Menuju Generasi Melek Digital

Tri Arti Esianna Dabukke, Risma Dame Silitonga, Yuni Anaxtasya Manik, Nova Natalia Sidabutar, Liza Aronica Purba

(Corona Virus diseases-19). Yang mulai mewabah 31 Desember 2019 di Kota Wuhan Propinsi Hubei Tiongkok, dan penyebaran virus tersebut saat ini ke seluruh dunia dengan sangat cepat, sehingga WHO tanggal 11 Maret 2020 menetapkan sebagai wabah pandemi global. COVID-19 adalah penyakit yang disebabkan oleh virus severe acute respiratory syndrome coronavirus 2 (SARS-CoV-2). COVID-19 dapat menyebabkan gangguan sistem pernapasan, mulai dari gejala yang ringan seperti flu, hingga infeksi paru-paru, seperti pneumonia.

Penyebarannya yang cepat membuat beberapa negara menerapkan kebijakan untuk memberlakukan lockdown untuk mencegah penyebaran virus Corona. Di Indonesia, pemerintah menerapkan kebijakan Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB) untuk menekan penyebaran virus ini.

Dengan diberlakukannya lockdown di Indonesia dengan pemerintah menerapkan kebijakan Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB) memberi dampak kepada dunia pendidikan yaitu pembelajaran dilakukan secara Daring (Dalam jaringan) berskala internet. Pada awalnya banyak guru, siswa maupun orangtua yang gagap saat pembelajaran dipindahkan secara daring.

Pembelajaran daring bukanlah hal mudah bagi guru untuk dilakukan karena banyak faktor yang mengakibatkan sulit untuk dilakukan antara lain, yaitu keterbatasan kemampuan guru dan siswa dalam dunia digital/teknologi informasi dan komunikasi, sarana dan prasarana yang dimiliki guru dan siswa serta kondisi lingkungan yang kurang mendukung. Serta generasi atau siswa kurang mendapat pembelajaran dan hanya memperoleh pengetahuan serta ilmu yang ada dihadapannya saja. Namun, hal ini tetap harus dapat kita atasi, khususnya pembelajaran walau dalam suasana dan kondisi Negara kita yang masih dalam masa pandemi covid-19. Sejumlah upaya dilakukan kementerian pendidikan dan kebudayaan (kemdikbud) agar pembelajaran tetap berjalan meskipun pembelajaran dilakukan dari rumah dengan sejumlah keterbatasan seperti keterbatasan ekonomi untuk membeli perlengkapan teknologi yaitu handphone dan internet.

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) menginisiasi program Belajar dari Rumah yang ditayangkan di TVRI. Program Belajar dari Rumah mulai tayang di TVRI sejak 13 April 2020, dimulai pukul 08.00. Pelaksanaan program ini merupakan kelanjutan dari langkah Kemdikbud menyediakan sarana yang bisa dipakai oleh para siswa/i untuk melaksanakan "Belajar dari Rumah" selama pandemi Covid-19. Program ini ditujukan kepada para siswa/i jenjang TK/PAUD, Sekolah Dasar, Sekolah Menengah Pertama, dan Sekolah Menengah Atas. Program Belajar dari Rumah di TVRI itu sebagai bentuk upaya Kemdikbud membantu terselenggaranya pendidikan bagi semua kalangan di masa darurat Covid-19. Khususnya membantu masyarakat yang memiliki keterbatasan pada akses internet, secara ekonomi maupun letak geografis.

Dengan terjadinya pembelajaran daring dalam dunia pendidikan maka terjadi pula transfigurasi media pembelajaran dengan harapan bahwa generasi mampu

Transfigurasi Media Pembelajaran Menuju Generasi Melek Digital

Tri Arti Esianna Dabukke, Risma Dame Silitonga, Yuni Anaxtasya Manik, Nova Natalia Sidabutar, Liza Aronica Purba

menjadi melek digital. Transfigurasi yaitu sebuah proses perubahan secara berangsur-angsur sehingga sampai pada tahap ultimate, perubahan dilakukan dengan cara memberi respon terhadap pengaruh unsur eksternal dan internal yang akan mengarahkan perubahan dari bentuk yang sudah dikenal sebelumnya dan Latuheru (1988: 14) menyebut bahwa media pembelajaran adalah semua alat (bantu) atau benda yang digunakan untuk kegiatan belajar mengajar, dengan maksud menyampaikan pesan (informasi) pembelajaran dari sumber (guru maupun sumber lain) kepada penerima (dalam hal ini anak didik atau warga belajar).

Namun melek digital yaitu pengetahuan, keterampilan, dan perilaku yang digunakan dalam berbagai perangkat digital seperti smartphone, tablet, laptop dan PC desktop, dan sebagainya. Mendikbud memberikan dukungan terhadap upaya Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kemkominfo) dan berbagai komunitas masyarakat peduli Internet Sehat dalam mewujudkan masyarakat melek literasi digital.

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pengirim kepada penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik untuk belajar. Senada dengan apa yang dikatakan oleh (Ruth Lautfer, 1999) bahwa media pembelajaran adalah salah satu alat bantu mengajar bagi guru untuk menyampaikan materi pengajaran, meningkatkan kreatifitas siswa dan meningkatkan perhatian siswa dalam proses pembelajaran. Dengan media siswa akan lebih termotivasi untuk belajar, mendorong siswa menulis, berbicara dan berimajinasi semakin terangsang. Dengan demikian, melalui media pembelajaran dapat membuat proses belajar mengajar lebih efektif dan efisien serta terjalin hubungan baik antara guru dengan peserta didik.

Tujuan penulisan penelitian ini yaitu mendeskripsikan berbagai media pembelajaran daring dan selain itu meningkatkan kemampuan siswa dalam menggunakan teknologi tersebut serta untuk mengetahui bagaimana perubahan media pembelajaran di sekolah menjadi media pembelajaran Daring, dalam penelitian ini juga bertujuan untuk membantu pemahaman penggunaan fitur-fitur media pembelajaran Daring seperti Whatsapp group, Google Class Room, Zoom, Ruang Guru dan lainnya serta dapat mengetahui bahwa dengan berbagai media pembelajaran Daring seperti Whassaap Group, Google Classroom, Zoom, Ruang Guru dan lainnya dapat membawa siswa maupun guru menjadi generasi yang melek digital.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian analisis deskriptif, Dijelaskan oleh Withney (1960, hlm.160) dalam buku Nazir (1988, hlm.63,64) sebagai berikut: “Metode deskriptif adalah pencarian fakta dengan interpretasi yang tepat. Penelitian deskriptif mempelajari masalah-masalah dalam masyarakat, serta tata cara yang

Transfigurasi Media Pembelajaran Menuju Generasi Melek Digital
 Tri Arti Esianna Dabukke, Risma Dame Silitonga, Yuni Anaxtasya Manik, Nova Natalia Sidabutar, Liza Aronica Purba

berlaku dalam masyarakat serta situasi-situasi tertentu, termasuk tentang hubungan, kegiatan-kegiatan, sikap-sikap, pandangan-pandangan, serta proses-proses yang sedang berlangsung dan pengaruh-pengaruh dari suatu fenomena”.

HASIL PEMBAHASAN

Menurut Ruth Lautfer, 1998 dikatakan bahwa media pembelajaran adalah salah satu bentuk mengajar bagi guru untuk menyampaikan materi pengajaran, meningkatkan kreativitas siswa dan meningkatkan perhatian siswa dalam proses pembelajaran. Dengan media siswa akan lebih termotivasi untuk belajar, mendorong siswa menulis, berbicara dan berimajinasi semakin terangsang. Mengajar lebih efektif dan efisien serta terjalin hubungan baik antara guru dengan peserta didik. Selain untuk membantu dalam proses belajar mengajar, media juga digunakan untuk mengatasi kebosanan siswa di dalam kelas. Oleh karena itu, guru dituntut memberikan motivasi pada siswa melalui penggunaan media. Semakin menarik media yang digunakan maka siswa akan semakin termotivasi dalam belajar.

Dalam pembelajaran daring (online) media pembelajaran yang digunakanpun berubah, pembelajaran daring (online) dapat diartikan sebagai media yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna (user), sehingga pengguna (user) dapat mengendalikan dan mengakses apa yang menjadi kebutuhan pengguna, misalnya mengunduh sumber-sumber untuk materi pada setiap mata pelajaran tertentu. media pembelajaran online adalah pembelajaran bersifat mandiri dan interaktivitas yang tinggi, mampu meningkatkan tingkat ingatan, memberikan lebih banyak pengalaman belajar, dengan teks, audio, video dan animasi yang semuanya digunakan untuk menyampaikan informasi, dan juga memberikan kemudahan menyampaikan, meng-update isi, mengunduh, para siswa juga bisa mengirim email kepada siswa lain, mengirim komentar pada forum diskusi, memakai ruang chat,serta dengan penggunaan media tersebut siswa mampu mendorong siswa untuk berimajinasi, hingga mampu menggunakan link video conference untuk berkomunikasi langsung.

Salah satu dampak dari pandemi covid-19 ini dalam pendidikan adalah terjadinya transfigurasi media pembelajaran yang dulu lebih banyak menggunakan system tatap muka di dalam kelas. Tapi, karena adanya pandemic covid-19 yang penularannya secara cepat melalui kontak langsung dengan penderita, maka diberlakukan WFH(Work For Home) yaitu bentuk imbauan pemerintah dalam rangka menghentikan penyebaran pandemi Covid-19 yang hampir pada semua lembaga termasuk di dalamnya lembaga pendidikan. Bagi lembaga pendidikan, WFH ini berarti proses kegiatan belajar mengajar (KBM) yang biasanya dilakukan di ruang-ruang kelas secara langsung sekarang dihentikan sementara waktu dan digantikan

Transfigurasi Media Pembelajaran Menuju Generasi Melek Digital

Tri Arti Esianna Dabukke, Risma Dame Silitonga, Yuni Anaxtasya Manik, Nova Natalia Sidabutar, Liza Aronica Purba

dengan proses belajar mengajar menggunakan sistem online/daring. Siswa/siswi dan guru tetap melaksanakan KBM seperti biasanya, hanya saja dilakukan pada ruang-ruang terpisah di rumah masing-masing. Sepintas lalu mungkin kita mengira pekerjaan ini gampang untuk dilakukan; dengan cukup punya fasilitasnya seperti HP dan kuota serta jaringan yang mendukung, maka kegiatan ini pasti mudah dan bisa dilakukan. Terkait hal ini, ada beberapa media pembelajaran online yang bisa dijadikan pilihan dan mampu membantu siswa menjadi generasi melek digital dengan memahami penggunaan dan fungsinya maka dari itu niat belajar pada siswa menjadi bertumbuh. Adapun media pembelajaran tersebut diantaranya, yaitu:

- a. Media Pembelajaran Online Whatsapp Messenger (whatsapp group.)



Gambar 1. Logo aplikasi whatsapp messenger

WhatsApp Messenger adalah aplikasi pesan untuk ponsel cerdas. WhatsApp Messenger merupakan aplikasi pesan lintas platform yang memungkinkan kita bertukar pesan tanpa pulsa, karena WhatsApp Messenger menggunakan paket data internet. WhatsApp messenger menjadi salah satu media pembelajaran daring (online) dengan membentuk satu grup chat yang dapat digunakan sebagai ruang kelas, dalam grup tersebut dengan mudah guru akan dapat menyampaikan materi dan terjalin komunikasi antara guru dan siswa.

Saat ini era digital memberikan banyak kemudahan untuk melaksanakan Pembelajaran online. Banyak sekali aplikasi yang mendukung pelaksanaan Pembelajaran online. Dimana salah satu aplikasi yang banyak digunakan adalah WA.

Transfigurasi Media Pembelajaran Menuju Generasi Melek Digital
 Tri Arti Esianna Dabukke, Risma Dame Silitonga, Yuni Anaxtasya Manik, Nova Natalia Sidabutar, Liza Aronica Purba

WA adalah akronim dari WhatsApp, sebuah aplikasi pesan instan untuk smarphone. Secara fungsi WA ini sama seperti aplikasi SMS. Hanya saja WA tidak menggunakan pulsa, melainkan kuota internet.

Beberapa fitur yang dimiliki oleh WA adalah:

- Mengirim pesan teks
- Mengirim foto dan video dari galeri ataupun kamera
- Mengirim berkas-berkas office dari beragam bentuk ; word, pdf, ppt.
- Menelpon
- Mengirim pesan suara
- Melakukan video call
- Berbagi lokasi dengan memanfaatkan GPS
- Menggunakan stiker dan emoji

Melihat banyaknya jumlah penggunaannya, maka tidak salah jika WA menjadi aplikasi favorit saat Pembelajaran online. WA menjadi aplikasi yang paling mudah digunakan oleh guru, murid dan orang tua. Saat Pembelajaran online berlangsung, hal-hal yang perlu dilakukan agar pembelajaran bisa berjalan optimal meski lewat WA adalah :

- Gunakan Stiker dan Emoji

Manfaatkan fitur stiker dan emoji yang terdapat pada WA. Misalnya ajak murid menggunakan stiker atau emoji untuk mengungkapkan perasaannya saat pembelajaran berlangsung. Minta pendapat murid, apakah mereka sudah mengerti atau belum dengan materi yang diberikan. Penggunaan stiker atau emoji bisa membuat pembelajaran lebih menyenangkan. Murid bisa rileks. Sehingga materi pembelajaran akan mudah dipahami.

- Pesan Suara

Sekali gunakan pesan suara untuk menyampaikan materi pembelajaran. Ini akan membuat hubungan guru dan murid lebih dekat meski

Transfigurasi Media Pembelajaran Menuju Generasi Melek Digital

Tri Arti Esianna Dabukke, Risma Dame Silitonga, Yuni Anaxtasya Manik, Nova Natalia Sidabutar, Liza Aronica Purba

tidak bertatap muka. Selain itu, penjelasan dari guru yang berupa pesan suara akan membuat materi pembelajaran semakin mudah dimengerti.

- Diswap (Diskusi Whatsaap)

Dalam menyamakan materi guru dapat membentuk diskusi whatsapp, melalui diskusi pada Whatsaap guru dapat mengirim materi pembelajaran dalam bentuk file untuk dijadikan sebagai bahan diskusi pembelajaran. Dalam hal ini juga guru harus Sesekali sampaikan materi pembelajaran dengan partisipasi murid dengan meminta murid membentuk kelompok. Dimana nantinya mereka secara berkelompok membuat diswap (Diskusi WhatssApp) lagi dan membagi materi belajar pada setiap kelompok murid. Masing-masing kelompok ada yang bertugas sebagai pemateri dan moderator saat diswap berlangsung. Diswap membuat proses pembelajaran online lebih bervariasi. Guru tidak menjadi satu-satunya sumber belajar. Guru dan murid bisa berkolaborasi dalam menyampaikan materi pembelajaran.

Dalam penggunaan Whatsapp guru dapat menyampaikan materi dengan cara mencantumkan file sebagai bahan materi pembelajaran dan mengirimkannya pada grup whastaap untuk dibaca dan dipahami oleh peserta didik. Dengan penggunaan grup. Whatsaapun guru dapat memotivasi dan mendorong siswa untuk lebih meningkatkan minat belajar bukan dengan menitikberatkan siswa pada tugas melainkan guru harus mampu mengajak siswa menjalin komunikasi pada whatsapp dengan baik dan tidak dengan keformalan antara guru dan siswa seperti di sekolah, artinya menjalin komunikasi persahabatan dengan siswa untuk menjaga supaya siswa lebih berani menanggapi setiap point yang disampaikan guru melalui grup Whatsaap. Dengan adanya grup Whatsaap apabila guru mengajukan pertanyaan atau siswa menyampaikan pertanyaan ketidak pahamannya terhadap materi yang disampaikan guru dengan jelas grup Whastaap dapat membantu dengan mengetik pertanyaan pada kolom chet dan guru atau siswa pun siap untuk memberi jawaban sesuai pertanyaan dengan mempertanggungjawabkan pertanyaan maupun jawaban karena itu akan tertulis dengan jelas pada grup Whastapp, dan penjelasan pemahaman. Penggunaan media pembelajaran daring ini mampu mengajak siswa lebih kreatif dalam penggunaannya dapat menyampikan tanggapan dalam bentuk komunikasi chet dan fitur Voise Note (VN) untuk lebih melatih siswa dalam berbicara serta menyimak dan mampu menanggapi setiap materi yang diberikan

b. Media Pembelajaran Online Zoom

Transfigurasi Media Pembelajaran Menuju Generasi Melek Digital
Tri Arti Esianna Dabukke, Risma Dame Silitonga, Yuni Anaxtasya Manik, Nova Natalia Sidabutar, Liza Aronica Purba



Gambar 2.Logo aplikasi zoom

Lainnya halnya dengan media belajar whatsapp group, media belajar ini juga memudahkan kegiatan belajar dilakukan karena media ini dapat mempertemukan antara guru dengan siswa secara video dan dalam media ini tertera juga berbagai hal yang dapat dilakukan seperti pemaparan materi dan penjelasan materi dapat dilakukan. Zoom Cloud Meetings adalah program perangkat lunak telekonferensi video eksklusif yang dikembangkan oleh Zoom Video Communications. Paket gratis memungkinkan hingga 100 peserta bersamaan, dengan batasan waktu 40 menit. Pengguna memiliki opsi untuk meningkatkan dengan berlangganan paket berbayar.

Efektivitas pembelajaran menggunakan Zoom dapat tercapai salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran yang sesuai dengan situasi dan kondisi, baik dari konten materi ataupun keadaan lingkungan mahasiswa. Penyampaian suatu konsep pada siswa akan tersampaikan dengan baik jika konsep tersebut mengharuskan siswa terlibat langsung didalamnya.

Zoom dapat dikategorikan sebagai media pembelajaran online yang dapat diartikan sebagai suatu jenis belajar mengajar yang memungkinkan tersampainya bahan ajar ke siswa dengan menggunakan media Internet. Media pembelajaran online sebagai sebuah alternatif pembelajaran yang berbasis elektronik memberikan banyak manfaat terutama terhadap proses pendidikan yang dilakukan dengan jarak jauh. Dalam membuat media pembelajaran online perlu mempertimbangkan harapan dan tujuan mereka dalam mengikuti media pembelajaran online, kecepatan dalam mengakses internet atau jaringan, keterbatasan bandwidth, biaya untuk akses internet, serta latar belakang pengetahuan yang menyangkut kesiapan dalam mengikuti pembelajaran.

Adapun cara penggunaan zoom pembelajaran yaitu:

Transfigurasi Media Pembelajaran Menuju Generasi Melek Digital

Tri Arti Esianna Dabukke, Risma Dame Silitonga, Yuni Anaxtasya Manik, Nova Natalia Sidabutar, Liza Aronica Purba

1. Guru mempersilahkan murid untuk mengunduh aplikasi Zoom. Zoom dapat digunakan melalui smartphone ataupun laptop
2. Setelah mengunduh murid akan diberikan id untuk masuk ke dalam meeting.
3. Setelah diberikan id murid bisa bergabung dengan pilih bergabung atau Join Meeting
4. Saat sudah masuk ke dalam ID murid bisa langsung bergabung.

Pembelajaran melalui Zoom menjadikan pembelajaran lebih efektif. Karena narasumber berpendapat Zoom menyediakan fitur yang berbeda dari aplikasi lainnya. Dalam penggunaan zoom guru dapat menyampikan dan menjelaskan materi dengan menggunakan berbagai fitur. Salah satu fitur yang dipakai adalah penjadwalan meeting dan share dokumen untuk slide presentasi sebagai penjelasan bahan materi. Selain itu ada fitur chating yang dapat dimanfaatkan saat pembelajaran berlangsung.

c. Media Pembelajaran Online Google Classroom



Gambar 3. Logo aplikasi google classroom

Google Kelas adalah layanan web gratis, yang dikembangkan oleh Google untuk sekolah, yang bertujuan untuk menyederhanakan membuat, mendistribusikan, dan menilai tugas tanpa harus bertatap muka. Tujuan utama Google Classroom adalah untuk merampingkan proses berbagi file antara guru dan siswa. Google Classroom merupakan inovasi dari Google For Education yang menarik karena merupakan produk yang dibuat untuk mendampingi guru dan siswa dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Sehingga membuat google classroom sebagai media dalam pelaksanaan

Transfigurasi Media Pembelajaran Menuju Generasi Melek Digital
Tri Arti Esianna Dabukke, Risma Dame Silitonga, Yuni Anaxtasya Manik, Nova Natalia Sidabutar, Liza Aronica Purba

pembelajaran karena dapat digunakan siswa belajar diluar waktu pembelajaran yang tidak terbatas oleh ruang dan waktu (Pradana,2017).

Google classroom yang banyak sekali fitur yang di dalmnya agar tidak terjadi kesalahan dan dalam menggunakan media google classroom ini haruslah dirancang sedemikan rupa agar terciptanya proses pembelajaran yang baik dengan memiliki tahapan perancangan dimana Guru membuat rencana pembelajaran, jenis kegiatan dan rencana kegiatan apa yang akan digunakan dalam pembelajaran menggunakan google classroom, kemudian tahap implementasi dimana guru membuat sebuah kelas yang ada di dalam google classrooom seperti materi yang dirancang guru dengan baik yang akan diberikan ke dalam kelas tersebut yang berupa berbentuk power point,bahan ajar,video dan segala sumber yang dapat dibagikan di dalam google classroom lalu penyampaian pembelajaran,interaksi pembelajaran, dan pada tahap terakhir melakukan evaluasi pelaksanaan yaitu dimana saat peserta didik mendapatkan tugas untuk dikumpulkan sesuai waktu yang sudah dicatat oleh guru tentang kedisiplinan untuk mengumpulkan tugas dan pembelajaran menggunakan google classroom juga mengikuti kurikulum yang ada dalam pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran model pembelajaran apa pun yang digunakan bisa dilakukan karena google classroom ini sebagai alat bantu ajar untuk pendidik dalam kegiatan proses pembelajaran dan juga google classroom bersifat interaktif karena difasilitasi komunikasi untuk pendidik dan peserta didik dan pemberian tugas, materi, video dan media lainnya dapat di bagikan dalam pembelajaran

d. Media Pembelajaran Online Ruang Guru



Gambar 4.Logo aplikasi ruang guru

Transfigurasi Media Pembelajaran Menuju Generasi Melek Digital

Tri Arti Esianna Dabukke, Risma Dame Silitonga, Yuni Anaxtasya Manik, Nova Natalia Sidabutar, Liza Aronica Purba

Ruang guru adalah sebuah perusahaan startup teknologi asal Indonesia yang berfokus pada pendidikan. Ruang guru menawarkan platform pembelajaran berbasis kurikulum sekolah melalui video tutorial interaktif oleh guru dan animasi di aplikasi ponsel dan komputer. Konten yang dimiliki aplikasi ruang guru mencakup SD, SMP dan SMA sesuai dengan kurikulum nasional dan dirancang khusus oleh pengajar terbaik dan berpengalaman. Sedangkan yang dimaksud dengan dunia pendidikan adalah pembelajaran pengetahuan, keterampilan, dan kebiasaan sekelompok orang yang diturunkan dari satu generasi ke generasi berikutnya melalui pengajaran, pelatihan, atau penelitian. Dengan berkembangnya zaman ini, manusia sangatlah mudah untuk belajar dengan mudah dan cepat. Ruang Guru dalam dunia pendidikan adalah suatu tempat atau forum dimana semua orang mencari dan memberikan informasi, berdiskusi dan berbagi pikiran antara satu orang atau lebih hanya dengan bermodalkan perangkat seluler atau teknologi yang terhubung dengan internet. Adanya penggabungan antara aplikasi Ruang Guru dengan dunia pendidikan ini membuat siswa mudah untuk belajar dan menambah wawasan tentang berbagai ilmu pengetahuan. Di dalam aplikasi Ruang Guru terdapat berbagai latihan soal yang disusun berdasarkan topik mata pelajaran, dapat ditaklukan sambil menagkap monster-monster yang tersebar di setiap topik mata pelajaran. Konsep yang paling mutakhir yang tersedia pada latihan soal daring ini sengaja dihadirkan untuk menambah nuansa belajar agar semakin menyenangkan dan termotivasi.

Cara penggunaan Ruang guru yaitu Belajar privat menggunakan aplikasi ruang guru dapat dilakukan kapan dan dimana saja dengan cara yang cukup mudah, yaitu dengan memotret soal yang sulit, mengunggah dan mengirim pesan atau telepon dengan guru secara online, membuat murid dapat semakin memanfaatkan penggunaan telepon pintar mereka. Sistem manajemen belajar Ruang Guru menyediakan panel dasbor dan data wawasan bagi pemerintah untuk mendukung pembuatan kebijakan berbasis data, dengan cara yang tidak mungkin dilakukan sebelumnya.

Berbagai media pembelajaran diatas dapat membantu siswa untuk meningkatkan interpretasi dan kreativitas siswa dengan menguasai dan memahami pemakaian dan penggunaannya serta siswa dapat meningkatkan minat belajar seperti menulis, mendorong siswa dan berimajinasi semakin terangsang. Misalnya dalam Bidang Studi Bahasa Indonesia dalam materi pelajaran bercerita mampu mengajak siswa untuk lebih kreatif dan mampu berimajinasi dalam materi bercerita

Transfigurasi Media Pembelajaran Menuju Generasi Melek Digital

Tri Arti Esianna Dabukke, Risma Dame Silitonga, Yuni Anaxtasya Manik, Nova Natalia Sidabutar, Liza Aronica Purba

Berdasarkan hal di atas melihat situasi dan kondisi pada masa pandemic covid-19 guru harus cerdas memilih media pembelajaran yang harus digunakan dalam proses pembelajaran supaya tidak ketinggalan materi. Oleh sebab itu, para pendidik diharuskan menguasai banyak media pembelajaran. Dengan mampu menguasai dan memahami bagaimana penggunaan berbagai media pembelajaran tersebut mampu membantu siswa maupun guru menuju generasi melek digital.

Di era transformasi digital, menurut Kepala Badan Litbang SDM, melek digital menjadi syarat utama dalam memasuki era revolusi industri 4.0. “Kita sekarang dalam era transformasi digital dan mau gak mau kita harus masuk ke era transformasi digital ini harus sukses. Karena apa? Itu menjadi syarat bagi kita untuk bisa memasuki revolusi industri 4.0,” ujarnya dalam webinar nasional bertajuk Menjadi Pribadi Komunikatif, Jakarta, Kamis (17/09/2020).

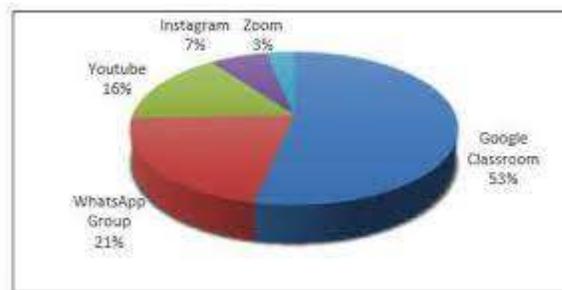
Pandemi Covid-19 telah mengancam hampir semua sektor kehidupan manusia. Namun ada hikmah dibalik pandemi ini yaitu kemampuan akselerasi interaksi digital. Salah satu yang dirasakan adalah melakukan pembelajaran secara daring. Dengan hal ini menguasai berbagai media pembelajaran yang digunakan secara daring (online) siswa maupun guru mampu melek digital.

Seperti halnya dalam riset Model pelaksanaan pembelajaran daring pada masa pandemi Covid 19 di Provinsi Lampung (Marilyn Kristina, dkk 2020), menyatakan dengan hasil bahwa Pembelajaran daring ini dilakukan dengan menggunakan aplikasi-aplikasi pembelajaran yang dapat diakses menggunakan jaringan internet. Dari data yang diperoleh selama pandemi di Provinsi Lampung mengganti pembelajaran tatap muka dengan pembelajaran daring. Pembelajaran daring yang banyak dilakukan adalah pembelajaran daring menggunakan Whatsapp sebanyak 87,2%, Google Classroom sebanyak 41,3%, Youtube sebanyak 15,6 %, Google Meeting atau Zoom sebanyak 13,8%, dan aplikasi lainnya 12,8%. Data pada Gambar 5 diperoleh setiap responden bisa memilih lebih dari satu aplikasi pembelajaran daring yang digunakan. Hal ini menunjukkan bahwa mayoritas pembelajaran daring yang digunakan semasa pandemi Covid-19 adalah pembelajaran daring dengan menggunakan aplikasi Whatsapp. Adapun penggunaan Whatsapp sebagai aplikasi unggulan dikarenakan Whatsapp dinilai praktis dan mudah digunakan oleh guru maupun siswa. Selain itu, aplikasi Whatsapp sudah cukup familier bahkan sebelum pandemi ada sudah banyak orang yang mengunduh dan memiliki aplikasi ini. Pada aplikasi Whatsapp guru dapat mengirimkan foto, video, link ataupun melampirkan tugas-tugas pembelajaran. Selain aplikasi Whatsapp, aplikasi yang digunakan dalam pembelajaran daring adalah aplikasi Google Classroom yang dinilai lebih mudah digunakan oleh guru dan siswa. Selain itu Google Classroom dinilai lebih ramah dalam pemakaian kuota internet dan mempermudah pengadministrasian data-data

Transfigurasi Media Pembelajaran Menuju Generasi Melek Digital

Tri Arti Esianna Dabukke, Risma Dame Silitonga, Yuni Anaxtasya Manik, Nova Natalia Sidabutar, Liza Aronica Purba

yang tersimpan. Urutan ketiga penggunaan aplikasi pembelajaran daring adalah Youtube yakni sebanyak 15,6%. Responden menggunakan aplikasi Youtube untuk mencari referensi videovideo pembelajaran yang mendukung materi pelajaran yang sedang dipelajari. Aplikasi selanjutnya adalah Google Meeting atau Zoom sebanyak 13,8%, aplikasi jenis ini merupakan aplikasi yang menyediakan layanan pertemuan jarak jauh dengan menggabungkan konferensi online, video, obrolan, hingga kolaborasi seluler. Adapun dalam penggunaan aplikasi Google Meeting atau Zoom digunakan sesekali yang digunakan berdampingan dengan aplikasi lainnya yaitu aplikasi Whatsapp. Kemudian aplikasi pembelajaran daring yang digunakan adalah Youtube yaitu sebanyak 15.6%. Selanjutnya, aplikasi pembelajaran daring lainnya yang digunakan responden sebanyak 12.8%, antara lain aplikasi Ruang guru dan aplikasi lainnya.



Gambar 5. Aplikasi Pembelajaran Daring yang Disukai Siswa, Sumber: Mustakim (2020)

Hal ini selaras dengan penelitian sebelumnya oleh Mustakim (2020) pada 30 responden tentang aplikasi pembelajaran daring yang disukai oleh siswa diantaranya 53% siswa menyukai penggunaan aplikasi Google Classroom, 21% siswa menyukai aplikasi Whatsapp, 16% siswa menyukai aplikasi Youtube, 7% siswa menyukai aplikasi instagram dan 3% siswa menyukai aplikasi Zoom. Bahwa inovasi pembelajaran menggunakan media online, siswa lebih banyak menyukai aplikasi Google karena dianggap mudah dan praktis digunakan. Selain itu, karena tidak terlalu banyak menyita pulsa kuota.

Pada umumnya aplikasi pembelajaran online yang digunakan mempengaruhi minat belajar siswa. Kebanyakan siswa lebih menyukai aplikasi Whatsapp dan Google Classroom karena tidak begitu banyak menyita pulsa kuota dan memberikan dampak yang positif terhadap peningkatan hasil belajar, minat dan motivasi peserta didik dalam belajar serta menumbuhkan sikap kreatif pada peserta didik.

Waryanto (2006) menyatakan bahwa kelebihan dari penggunaan media pembelajaran daring yaitu pembelajaran daring dapat digunakan dalam

Transfigurasi Media Pembelajaran Menuju Generasi Melek Digital

Tri Arti Esianna Dabukke, Risma Dame Silitonga, Yuni Anaxtasya Manik, Nova Natalia Sidabutar, Liza Aronica Purba

menyampaikan pembelajaran tidak terbatas ruang dan waktu. Selain itu, pembelajaran daring dapat menggunakan berbagai sumber belajar yang banyak tersedia di internet serta bahan ajar adalah dapat digunakan untuk menyampaikan pembelajaran tanpa dibatasi ruang dan waktu, dapat materi pembelajaran relatif mudah diperbaharui. Di samping itu, dengan dilakukannya pembelajaran daring dapat menjadikan siswa lebih mandiri pada proses pembelajaran. Serta dalam menguasai berbagai jenis media pembelajaran daring siswa mampu menuju generasi melek digital.

KESIMPULAN

Transfigurasi media pembelajaran semasa pandemi, Dalam pembelajaran daring (online) media pembelajaran yang digunakanpun berubah, pembelajaran daring (online) dapat diartikan sebagai media yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna (user), dan Media pembelajaran offline dapat diartikan sebagai media yang tidak dilengkapi dengan alat pengontrol/navigasi yang dapat digunakan oleh pengguna (user). media ini berjalan secara berurutan (in sequence) dan media ini digunakan di sekolah. Media pembelajaran online yang digunakan seperti Whatsapp group, Google Classroom, Zoom, Ruang guru dan aplikasi belajar lainnya.

Dengan terjadinya transfigurasi media pembelajaran guru maupun siswa sebagai pengguna mampu menuju generasi melek digital, dengan menguasai, memahami dapat membantu para pengguna yang sebelumnya tidak mengenal dan tidak paham terhadap media tersebut. Siswa yang menggunakan media pembelajaran tersebut menjadikannya termotivasi dan mendorong untuk lebih belajar dengan varian yang berbeda dan menarik dengan fitur-fitur baru yang mereka kenal.

DAFTAR PUSTAKA

- Kristina, Marlin., Rudy Nadian Sari., & Nagara, Erliza Septia (2020). Model Pelaksanaan Pembelajaran Daring pada Masa Pandemi Covid 19 di Provinsi Lampung. *Jurnal Idaarah*, IV, No.2, Desember 2020.
- Anggaraeni, Filia Dina (2002). *Pembelajaran Melek Media pada Siswa Sekolah Dasar (Pendekatan Teori Belajar Humanistik)*. Digitized by USU Digital Library.
- Raenda, Ananta., & Waryanto, Nur Hadi. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif dengan Pendekatan Kontekstual Materi Lingkaran Kelas VIII SMP*.

Transfigurasi Media Pembelajaran Menuju Generasi Melek Digital
Tri Arti Esianna Dabukke, Risma Dame Silitonga, Yuni Anaxtasya Manik, Nova Natalia
Sidabutar, Liza Aronica Purba

Atsani, KH.Lalu Gede Muhammad Zainuddin (2020). Transformasi Media Pembelajaran pada Masa Pandemi Covid 19. Al-Hikmah: Jurnal Studi Islam, Volume 1 Nomor 1 Tahun 2020, Terbitan Januari-Maret.

Salsabilah, Unik Hanifah, Melania, Antika, Dkk (2020). Peralihan Transformasi Media Pembelajaran dari Luring ke Daring dalam Pendidikan Agama Islam. Al-Muaddih: Jurnal Ilmu-Ilmu Sosial dan Keislaman, Vol.5 No.2 (2020).

<https://teknologi.bisnis.com/read/20210417/101/1382230/kominfo-targetkan-100-juta>.

Monica.J., Fitriawati.D. Efektifitas penggunaan aplikasi zoom sebagai media pembelajaran online pada mahasiswa pandemi covid-19.