

MEDIA PEMBELAJARAN ABAD 21

Oleh:

Rita Sari, Deprizon, Evi Susilawati, Eka Setiawati, Elce Purwandari, Andi
Musda Mappapoleonro, Mochamad Ridwan, Fitriyanti, Dewi Handayani,
Jelita, Afib Rulyansah, Dini Deswarni, Adirasa Hadi Prasetyo
Editor : Devi Wahyu Ertanti



MEDIA PEMBELAJARAN ABAD 21

Oleh:

Rita Sari, Deprizon, Evi Susilawati, Eka Setiawati, Elce Purwandari, Andi
Musda Mappapoleonro, Mochamad Ridwan, Fitriyanti, Dewi Handayani,
Jelita, Afib Rulyansah, Dini Deswarni, Adirasa Hadi Prasetyo



Media Pembelajaran Abad 21

Nuta Media, Yogyakarta

Ukuran. 16 x 24

Halaman 140 + viii

Cetakan : I, April 2022

ISBN : 978-623-5967-52-3

Penulis : Rita Sari, Deprizon, Evi Susilawati, Eka Setiawati, Elce Purwandari, Andi Musda Mappapoleonro, Mochamad Ridwan, Fitriyanti, Dewi Handayani, Jelita, Afib Rulyansah, Dini Deswarni, Adirasa Hadi Prasetyo

Editor : Devi Wahyu Ertanti

Sampul : NuNaNev

Layout : w.pusporini

Diterbitkan oleh :

Nuta Media

Anggota IKAPI: No. 135/DIY/2021

Jl. P. Romo, No. 19 Kotagede Jogjakarta/

Jl. Nyi Wiji Adhisoro, Prenggan Kotagede Yogyakarta

nutamediajogja@gmail.com; 081228153789

@2020, Hak Cipta dilindungi undang-undang, dilarang keras menterjemahkan, memfotokopi atau memperbanyak sebagian atau seluruh isi buku ini tanpa izin tertulis dari penerbit

**ISI DI LUAR TANGGUNGJAWAB PENERBIT DAN
PERCETRAKAN**

dicetak olah : Nuta Media

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji bagi Allah SWT, yang telah menganugerahkan nikmat kesehatan dan kemampuan kepada para penulis buku **Media Pembelajaran Abad 21** sehingga buku ini dapat dirampungkan tepat waktu.

Buku **Media Pembelajaran Abad 21** merupakan bacaan yang dikemas dengan bahasa ringan dan mudah dipahami. Buku ini juga memuat wawasan tentang perkembangan teknologi dan media pembelajaran di era 4.0. Materi disusun mulai dari teoritis sampai aplikatif serta disesuaikan dengan kebutuhan di sekolah/madrasah sehingga sangat direkomendasikan untuk menjadi referensi bagi mahasiswa, guru, dan praktisi pendidikan.

Kami menyadari bahwa masih terdapat kekurangan dan masih perlu pengembangan lagi. Namun kami percaya bahwa buku ini memberikan manfaat yang luar biasa bagi dunia pendidikan di Indonesia.

Akhir kata untuk penyempurnaan buku ini, maka kritik dan saran dari pembaca sangatlah berguna untuk penulis kedepannya.

Tim Penulis

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	iv
BAB I	1
TEKNOLOGI DAN MEDIA PEMBELAJARAN	1
A. Teknologi.....	1
B. Media.....	5
Daftar Pustaka.....	9
Biografi:.....	9
BAB II.....	10
KARAKTER PENDIDIKAN ABAD 21.....	10
A. Pendidikan Karakter Abad 21	10
B. Model Pembelajaran Pendidikan Karakter.....	11
C. Proses Pembentukan Pendidikan Karakter di Lingkungan Keluarga, Sekolah, dan Masyarakat.....	13
Daftar Pustaka.....	16
Biografi:.....	17
BAB III	18
MEDIA PEMBELAJARAN DUA DIMENSI	18
A. Pengertian	18
B. Tujuan dan Manfaat Media Dua Dimensi.....	19
C. Karakteristik Media Dua Dimensi	20
D. Jenis-Jenis Media Dua Dimensi.....	20
E. Penggunaan Media Dua Dimensi	22
Daftar Pustaka.....	23
Biografi:.....	24

BAB IV	25
MEDIA PEMBELAJARAN TIGA DIMENSI	25
A. Pengertian Media Tiga Dimensi	25
B. Jenis Media Pembelajaran Tiga Dimensi	26
C. Karakteristik Media Pembelajaran Tiga Dimensi	30
D. Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran 3D.....	31
E. Langkah-Langkah Penggunaan Media Tiga Dimensi	32
Daftar Pustaka.....	33
Biografi:.....	33
BAB V	34
MEDIA AUDIO.....	34
A. Pengertian Media Audio.....	34
B. Manfaat Media Audio sebagai Media Pembelajaran	35
C. Langkah-langkah Pembelajaran Menggunakan Media Audio	35
D. Keuntungan Penggunaan Media Audio dalam Pembelajaran	37
E. Keterbatasan Penggunaan Media Audio dalam Pembelajaran	38
Daftar Pustaka.....	39
Biografi:.....	40
BAB VI	41
MEDIA AUDIO VISIAL	41
B. Media	42
C. Ciri Ciri Media Pembelajaran.....	48
D. Fungsi Media Pembelajaran	49
E. Media Audio Visual.....	50
Daftar Pustaka.....	62
Biografi:.....	63
BAB VII.....	64
MEDIA GRAFIS.....	64
A. Media	64
B. Fungsi Media Grafis.....	65
C. Manfaat Media Grafis	67

D. Macam-Macam Media Grafis	69
E. Kelebihan Media Grafis.....	70
F. Kelemahan Media Grafis.....	72
G. Unsur Desain dan Karakteristik Media Grafis.....	73
Daftar Pustaka.....	77
Biografi:.....	78
BAB VIII	79
MEDIA PRESENTASI INTERAKTIF	79
A. Media Presentasi	79
B. Media Presentasi Interaktif	83
Daftar Pustaka.....	85
Biografi:.....	86
BAB IX	87
MICROSOFT POWERPOINT.....	87
A. Pengertian <i>Microsoft PowerPoint</i>	87
B. Pengenalan <i>Microsoft PowerPoint</i>	87
C. Kelebihan dan Kelemahan <i>Microsoft PowerPoint</i>	89
D. Penggunaan <i>Microsoft PowerPoint</i> dalam Pembuatan Media Berbasis Android	90
Daftar Pustaka.....	92
Biografi:.....	93
BAB X.....	94
MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS <i>ONLINE</i>	94
A. Media Pembelajaran	94
B. Media Pembelajaran Berbasis <i>Online</i>	95
C. Penutup.....	104
Daftar Pustaka.....	105
Biografi	107

BAB XI	108
MEDIA AUGMENTED REALITY UNTUK PEMBELAJARAN SEKOLAH DASAR.....	108
A. Perkembangan Pembelajaran pada Masa Revolusi Industri 1.0.....	108
B. Perkembangan Pembelajaran Pada Masa Revolusi Industri 2.0	109
C. Perkembangan Pembelajaran Pada Masa Revolusi Industri 3.0	109
D. Perkembangan Pembelajaran Pada Revolusi Industry 4.0	109
D. Media Pembelajaran Cetak.....	110
F. Aplikasi Pembuatan Media Pembelajaran GAR (<i>Graphic Augmented Reality</i>).....	116
Daftar Pustaka.....	118
Biografi:.....	119
BAB XII.....	120
GOOGLE WORKSPACE SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN ONLINE	120
A. Transformasi Pendidikan	120
B. Pendidikan dan Teknologi	121
C. Tentang <i>Google</i>	123
D. <i>Google</i> dan Pendidikan.....	124
E. Google Workspace for Education.....	125
F. <i>Google Workspace</i> dalam Pembelajaran.....	126
Daftar Pustaka.....	131
Biografi:.....	132
BAB XIII.....	133
MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ICT'	133
A. MEDIA PEMBELAJARAN.....	134
Daftar Pustaka.....	138
Biografi	140
SINOPSIS BUKU.....	141

BAB X

MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *ONLINE*

Jelita

A. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah suatu alat pengirim pesan dari pemberi informasi kepada penerima pesan (Azhar Arsyad, 2017). Dengan kata lain, media merupakan penghubung untuk memberikan informasi untuk mencapai tujuan pembelajaran. Informasi yang disampaikan dalam bentuk materi pelajaran yang digambarkan melalui lambang-lambang komunikasi baik verbal ataupun tidak verbal. Informasi yang disampaikan hendak dikonstruksi anak didik untuk mendapatkan pengalaman yang bermakna sehingga menghasilkan pemahaman yang dapat diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari. Supaya informasi yang diterima peserta didik menjadi lebih bermakna, maka diperlukan media yang efektif dan memadai. Dengan adanya media pembelajaran dapat meningkatkan daya ingat peserta didik dan efektifitas pembelajaran (Sunarti, 2020).

Media pembelajaran dibedakan menjadi dua, yaitu media pembelajaran offline dan online. Media pembelajaran berbasis offline yaitu media yang diaplikasikan tanpa adanya jaringan internet dengan sarana peninjau yang bisa diimplementasikan oleh pemakai. Media ini beroperasi secara teratur dengan menggunakan sarana peninjau dari pemakai. Penyampaian pesan dapat berbentuk visual dan audiovisual. Media (platform) pembelajaran offline memiliki ciri-ciri sebagai berikut: bahan ajar sistematis, jadwal belajar tetap, dipantau oleh pendidik, belajar searah, bahan ajar yang telah dipilah, dan teknologi yang diaplikasikan telah diketahui (Sunarti, 2020).

Media pembelajaran berbasis online adalah media yang memanfaatkan jaringan internet dengan sarana peninjau yang digunakan oleh pemakai, untuk dapat mengakses keperluan pemakai, contohnya mengunggah materi. Ketika memanfaatkan media pembelajaran berbasis online, proses belajar mengajarnya bersifat independen dan interaktif. Selain itu dapat digunakan untuk menggantikan pertemuan *face to face* di ruang kelas. Pembelajaran berbasis online menginteraksikan anak didik dengan sumber belajarnya, walaupun berjauhan tetapi saling dapat berkomunikasi. Perkembangan teknologi komunikasi dapat digunakan sebagai alat untuk memberikan

kemudahan pendidik untuk menyebarkan bahan ajar, tugas maupun ujian akhir. Menurut (Andiani & Fitria, 2021), media pembelajaran bermanfaat untuk:

1. Memudahkan kegiatan pembelajaran jarak jauh
2. Keefektifan dalam pembelajaran
3. Meningkatkan daya ingat
4. Menambah wawasan
5. Menjadikan peserta didik yang mandiri
6. Lebih dekat dengan orang tua
7. Mudah menyampaikan informasi, meng-update data, mendownload, serta mengirim email.

Walaupun sangat banyak manfaat, media pembelajaran online ini juga terdapat beberapa kesulitan dalam penggunaannya, seperti permasalahan listrik padam, jaringan tidak mendukung, wali murid dan murid merasa tidak memiliki kewajiban, peserta didik lambat dalam memahami, dan tidak tetap terhadap waktu pelajarannya.

B. Media Pembelajaran Berbasis *Online*

Pembelajaran berbasis online yaitu pembelajaran dengan menggunakan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) untuk memodifikasi proses belajar. Maksud terpenting dari pemanfaatan teknologi ini untuk menghasilkan efisiensi, efektivitas, transparansi (keterbukaan), dan akuntabilitas proses belajar mengajar. Selain itu, pembelajaran berbasis online ini harus memiliki kesederhanaan layanan kompeten materi ajar berbasis online. Menurut pernyataan tersebut, dapat dipahami bahwa E-Learning memanfaatkan TIK sebagai sarana untuk memajukan daya guna, kejelasan/keterbukaan, pertanggungjawaban, dan kenyamanan belajar-mengajar, yang bertujuan untuk menjadi lebih berkualitas dan saling berinteraksi dalam ruang lingkup pembelajaran. Efeknya yaitu meningkatnya prestasi dan keterampilan akademik mahasiswa serta peringanan dana, waktu, dan kemampuan proses belajar mengajar (Kristina et al., 2020).

Ada sebagian besar media pembelajaran yang sudah memanfaatkan TIK untuk membantu proses belajar mengajar secara online, seperti media (platform). Ada sebagian media yang dapat diaplikasikan dalam pembelajaran online yaitu WhatsApp Group (WAG), Google Classroom (GC), Zoom, Edmodo, Google Suite for Education, serta YouTube. Untuk lebih

memahami berbagai media pembelajaran online dapat diuraikan sebagai berikut:

Zoom Meeting

Zoom Meeting yaitu aplikasi yang dapat digunakan siapapun untuk berkomunikasi secara tatap muka walaupun berbeda tempat (Marsiding, 2021). Aplikasi Zoom ini dapat digunakan secara gratis selama 40 menit, tetapi jika ingin waktu yang tidak terbatas, maka pengguna harus meng-upgrade dengan akun berbayar (premium).

Menurut Hasanah et al., (2021), Zoom Meeting mempunyai banyak kelebihan:

1. Dapat menanggung lebih dari 1000 partisipan
2. Dapat berbagi materi dan menulis memo.
3. Dapat di schedule, registrasi, dan merekamnya
4. Dapat menyimpan file kurang lebih 10 tahun
5. Dapat mengubah background seperti yang kita kehendaki.
6. Terdapat banyak fitur yang menarik.

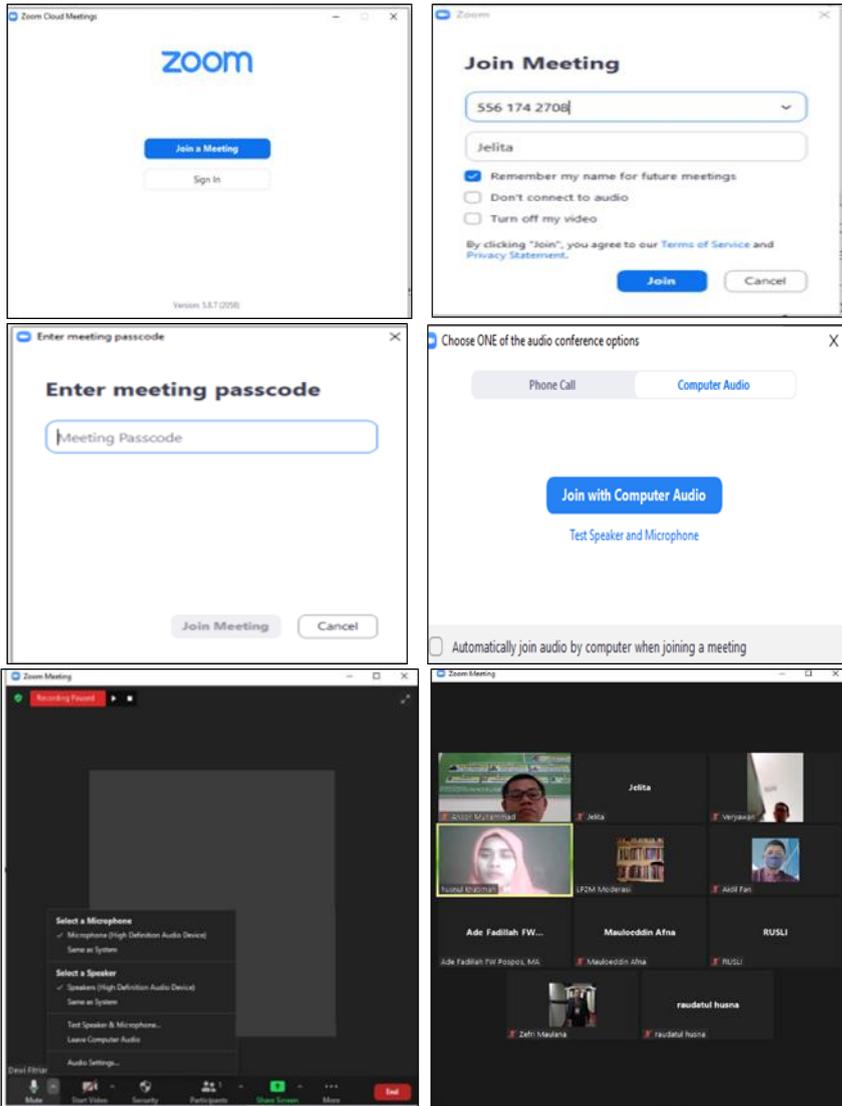
Di samping memiliki kelebihan, Zoom juga memiliki kelemahan:

1. Tidak menghemat kuota data
2. Tingkat keamanan yang mudah diretas
3. Tidak memiliki fitur bahasa yang lengkap
4. Membutuhkan jaringan internet yang stabil.

Untuk dapat menjalankan aplikasi zoom meeting dapat mengikuti langkah-langkah berikut:

1. Unduh aplikasi Zoom, baik di android ataupun di PC
2. Kemudian registrasi melalui email
3. Jika ingin melakukan meeting, klik Start Meeting
4. Lalu pilih setting, dapatkan ID dan password
5. Untuk memprogramkan meeting baik sekali ataupun berkala, pilih schedule
6. Selanjutnya pengguna membagikan id atau link Zoom untuk peserta, agar dapat bergabung bergabung di Meeting.
7. Bagi peserta, klik link yang diberikan oleh pendidik, jika link tidak aktif maka dapat menggunakan passcode dan id yang ada pada link zoom tersebut. maka peserta dapat bergabung atau Join Meeting (Monica & Fitriawati, 2020).

8. Setelah itu terdapat tampilan zoom meeting, aktifkan microfon jika ingin berbicara dan video agar terlihat tampilan wajah.



Gambar 1. Tampilan Zoom Meeting

WhatsApp

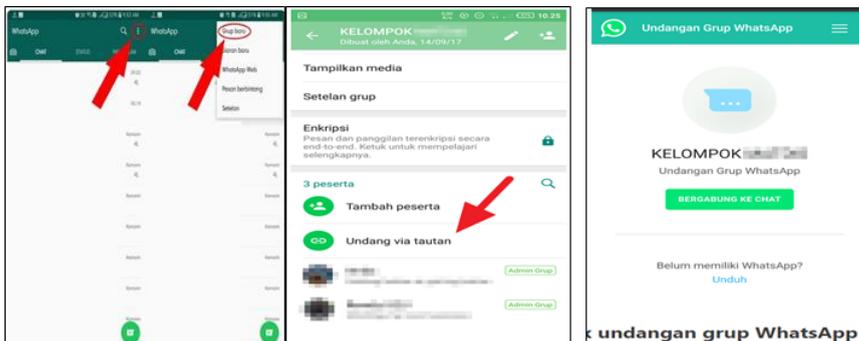
WhatsApp adalah aplikasi sederhana yang banyak digunakan pada masa ini terutama untuk proses belajar mengajar serta percakapan online dengan kuantitas peserta yang terbatas. WhatsApp memiliki kelebihan yaitu dapat

memuat pesan teks, suara, video, lokasi, serta gambar. Kelebihan lainnya dapat terjaga keamanannya, dan tidak sulit disebabkan banyak menginstalnya. Selain memiliki kelebihan, WhatsApp juga mempunyai kekurangan diantaranya terbatasnya fasilitas android yang dimiliki pelajar, suasana rumah yang kurang mendukung, keterbatasan kuota sehingga menghambat proses pembelajaran (Okvireslian, 2021). Cara penggunaan WhatsApp:

1. Download aplikasi WhatsApp di Playstore atau link <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.WhatsApp>
2. Kemudian instal, klik Agree and continue
3. Masukkan nomor telepon
4. Konfirmasi nomor telepon, edit atau koreksi lalu OK
5. Tunggu kode konfirmasi, jika sudah, lanjut ke tahap selanjutnya.
6. Masukkan nama dan photo, anda bisa mengimpornya dari gallery
7. Selanjutnya muncul Continue, lalu klik di Continue
8. Akun siap dipakai.

Jika ingin membuat grup pada WhatsApp, maka:

1. Buka WhatsApp bagian chats,
2. Klik titik tiga di ujung kanan
3. Pilih Grup Baru
4. Maka add peserta dengan memilih nama-nama yang ingin kita masukkan ke dalam grup.
5. Berikan subjek dan ikon grup
6. Grup telah siap (Elianur, 2017)



Gambar 2. Tampilan WA Group

Google Meet

Aplikasi Google Meet adalah aplikasi yang membolehkan panggilan video dengan kuantitas 25 panggilan lainnya per meeting. Maka dari itu, Google Meet dapat dijadikan media pilihan untuk pembelajaran, berhubungan dengan teman kerja, dan melangsungkan meeting dari rumah. Google Meet memiliki keunggulan dan kekurangan. Keunggulannya yaitu:

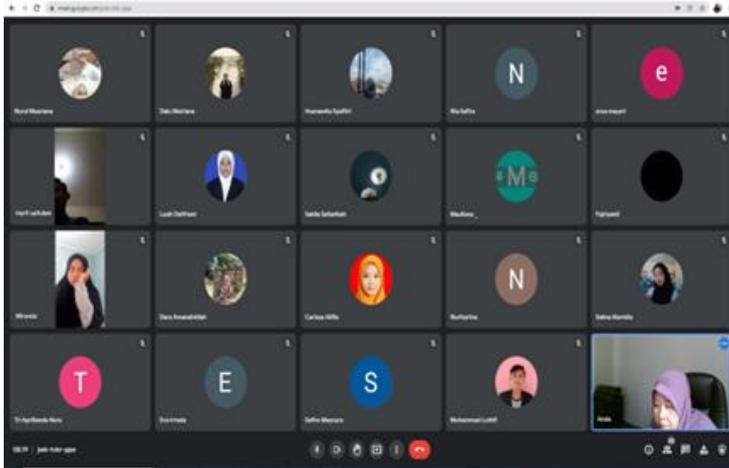
1. Memiliki fitur White Board yang dapat dimanfaatkan sebagai alternatif dalam menjelaskan gambar atau angka.
2. Bebas kuota dalam menginstalnya di Play Store.
3. Terdapat tampilan High Definition (HD) dan menyediakan tampilan lain.
4. Sederhana dalam menggunakannya.
5. Tersedia enkripsi video
6. Terdapat alternatif tampilan yang interesting
7. Bagi yang sudah berlangganan dapat mengundang 100 partisipan.

Sedangkan kekurangannya:

1. Tidak memiliki fitur menghemat kuota
2. Tidak seluruh fasilitas bebas kuota
3. Memerlukan jaringan internet yang seimbang.

Di sini penulis akan memaparkan cara menggunakan Google Meet:

- a) *Log in* Google.com
 - b) Klik aplikasi google di ujung kanan titik-titik kotak
 - c) Ketik Meet kemudian klik google meet
 - d) Klik New Meeting untuk menstart Meeting yang baru
 - e) Klik link atau kode yang dibagikan oleh pendidik untuk bergabung
 - f) Jika ingin memulai presentasi, klik presenting
 - g) Atur kamera dan mikrofon nya
 - h) Klik “ Change LayOut” agar dapat menampilkan seluruh partisipan.
- (Thesalonika et al., 2021).

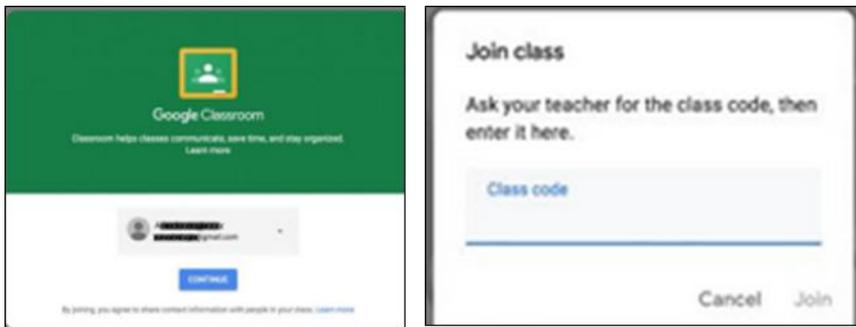


Gambar 3. Tampilan Google Meet

Google Classroom

Google Classroom termasuk salah aplikasi yang disarankan google untuk pendidik sebagai media interaktif yang dapat dimanfaatkan pendidik dan peserta didik untuk mengirim file, memberikan tugas, mengajukan pertanyaan, dan mengirimkan absensi. Google Classroom juga memiliki keutamaan, diantaranya memproses secara cepat, menyingkat wktu, membangun komunikasi dan kerjasama secara efesien serta memudahkan pendidik dalam menilai hasil kerja peserta didik. Adapun kekurangan aplikasi ini yaitu fitur yang ada membuat terkadang membuat bingung pengguna terhadap pemanfaatannya dan aplikasi ini lebih cocok sebagai pelengkap pembelajaran (Sriyani, 2021). Langkah-langkah log in ke Google Classroom:

1. Ketik google classroom di browser
2. Kemudian muncul tampilan log in
3. Sebelum log in pastikan pengguna sudah ada akun google
4. Pilih log in sebagai teacher atau student
5. Klik tanda + di ujung kanan
6. Lengkapi data yang ada, seperti class name, section, subject, dan room.
7. Di Classwork, pengguna dapat memuat bahan ajar, tugas, atau kuis.
8. Selesai kelas dibuat, pengguna dapat membagikan kode kelas ini kepada partisipan agar dapat Join
9. Partisipan yang bergabung dapat terlihat di halaman google classroom (El Fauziah et al., 2019).



Gambar 4. Tampilan Google Classroom

Bagi siswa, masukkan kode yang dibagikan oleh guru dan join. Sedangkan untuk guru masukkan data yang diminta, maka Google Classroom secara otomatis akan memberikan kode untuk diberikan kepada peserta didiknya.

Gambar 5. Cara Membuat Kelas pada GCR

Edmodo

Edmodo merupakan aplikasi yang dapat dijadikan media untuk membantu pendidik dan peserta didik mengelola kelas virtual yang di mana kelas tersebut terdapat tugas, kuis, pada akhir pembelajaran. Aplikasi ini mempunyai kesamaan dengan Facebook, tetapi edmodo lebih bersifat edukatif dan diimplementasikan dalam ranah pendidikan (Putranti, 2016). Kelebihan yang dimiliki Edmodo di antaranya:

1. Mengolah layar tampilan seperti facebook.
2. Mendukung berbagai format file

3. Tidak hanya di PC, edmodo dapat diakses lewat android.
4. Mudah dan menyenangkan

Di antara kekurangan yang dimiliki Edmodo yaitu:

1. Membutuhkan jaringan internet untuk dapat mengaksesnya.
2. Akses yang dibatasi bagi peserta didik

Selanjutnya langkah-langkah membuat akun edmodo:

1. Ketik edmodo pada google atau ketik link <http://edmodo.com> atau <http://edmodo.com/mobile>
2. Pilih ikon **I'm a teacher** account jika anda sebagai guru
3. Isi data yang lengkap
4. Kemudian lengkapi profil
5. Selesai membuat akun lalu log in
6. Jika anda teacher, maka ada option untuk membuat kelas, setelah itu bagikan kode kelas untuk student
7. Jika peserta didik, maka pilih ikon **I'm a Student**, kemudian langsung mengklik link atau kode kelas yang telah dibagikan pendidik.
8. Selesai (Sari, 2020).



Gambar 6. Tampilan Edmodo

Sevima Edlink

Menurut Sevima Edlink merupakan aplikasi yang terhubung dengan Sistem Informasi Akademik (Siakad) perguruan tinggi yang dilengkapi dengan berbagai fitur untuk mendukung perkuliahan, seperti fitur jadwal kuliah,

evaluasi, membuat grup serta melangsungkan presentasi. Edlink memiliki kelebihan yaitu:

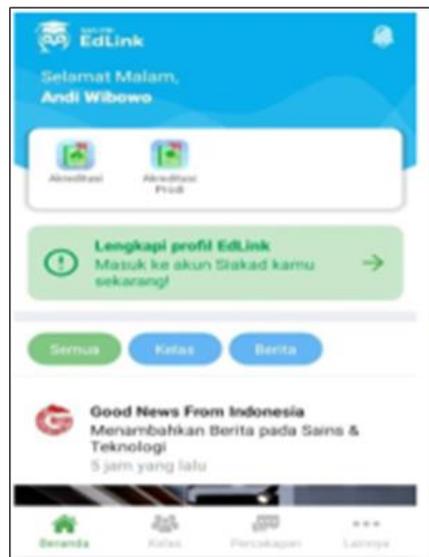
1. Mudah mengumpulkan tugas dan melampirkan file materi
2. Tidak berbayar
3. Menambah minat belajar siswa
4. Menambah informasi terupdate tentang perkuliahan

Kekurangan yang dimiliki aplikasi ini secara umum hampir sama dengan aplikasi yang lain yaitu:

1. Masalah jaringan yang harus stabil,
2. Ketika ingin menggunakannya, maka memerlukan waktu untuk mengisi data terlebih dahulu lalu disinkronkan

Cara mendaftar pada Sevima Edlink

1. Download sevima edlink di Playstore atau di link <https://app.edlink.id/>
2. Lalu instal dan klik “Daftar Sekarang”
3. Masukkan Email, nama, kata sandi



Gambar 7. Tampilan Sevima EdLink

Fitur-fitur yang terdapat pada edlink yaitu fitur beranda, kelas, berita dan sebagainya seperti pada tampilan berikut ini:

Tabel 1. Perincian fitur yang terdapat di edlink diantara lain adalah:

No	Fitur-Fitur pada aplikasi edlink
1	Video meeting untuk proses belajar daring
2	Absensi peserta didik
3	Agenda perkuliahan
4	Tugas quiz
5	Notifikasi agenda perkuliahan
6	Grup kelas untuk meng-share bahan ajar
7	Pengiriman tugas secara daring
8	Rekapitulasi hasil pembelajaran

C. Penutup

Dapat disimpulkan media pembelajaran berbasis online adalah media yang memanfaatkan jaringan internet dengan sarana peninjau yang digunakan oleh pemakai, untuk dapat mengakses keperluan pemakai, contohnya mengunggah materi. Media berbasis online ini dibentuk fasilitas pendidik untuk melangsungkan pembelajaran pmenggantikan pertemuan *face to face* di ruang kelas. Beberapa contoh media pembelajaran berbasis online ini yang sudah penulis paparkan yaitu Zoom Meeting, WhatsApp, Google Suite for Educationa, Google Meet, Google Classroom dan Edmodo serta Sevima Edlink. Semua aplikasi ini memudahkan proses pembelajaran pada masa sekarang tetapi semua itu tidak lepas juga dari kekurangan yang dimiliki oleh aplikasi tersebut.

Daftar Pustaka

- Aden Fani Rahmasari, Setiawan, F., & Meirza Nanda Faradita. (2020). Pengaruh Pembelajaran Online Terhadap Kemandirian Belajar Siswa Kelas II SD Muhammadiyah 17 Surabaya di Tengah Pandemi Covid-19. *Inventa*, 4(2), 158–168. <https://doi.org/10.36456/inventa.4.2.a2609>
- Andiani, W., & Fitria, H. (2021). Pembelajaran Daring Menggunakan Media Online Selama Pandemi Covid-19 Pada Siswa Sd Negeri 103. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*, 172–181.
- Arnesti, N., & Hamid, A. (2015). Penggunaan Media Pembelajaran Online – Offline Dan Komunikasi Interpersonal Terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan*, 2(1). <https://doi.org/10.24114/jtikp.v2i1.3284>
- Assidiqi, M. H., & Sumarni, W. (2020). Pemanfaatan Platform Digital di Masa Pandemi Covid-19. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana*, 298–303. <https://proceeding.unnes.ac.id/index.php/snpasca/article/download/601/519>
- Azhar Arsyad. (2017). *Media Pembelajaran Edisi Revisi Cetakan 20*. Rajawali Pers.
- El Fauziah, U. N., Suryani, L., & Syahrizal, T. (2019). Penerapan Google Classroom Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Kepada Guru-Guru Bahasa Inggris Smp Di Subang. *Abdimas Silimangi*, 2(2), 183. <https://doi.org/10.22460/as.v2i2p183-191.3281>
- Elianur, C. (2017). Pemanfaatan Aplikasi Whatsapp Sebagai Sarana Diskusi Antara Pengawas Dan Guru Pendidikan Agama Islam. *Jurnal As-Salam*, 1(2), 1–14.
- Habibah, R., Salsabila, U. H., Lestari, W. M., Andaresta, O., & Yulianingsih, D. (2020). Pemanfaatan Teknologi Media Pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(02), 1. <https://doi.org/10.30742/tpd.v2i2.1070>
- Hasanah, N., Ajie, D. P., Sufiati, V., & Surakarta, H. (2021). Penggunaan Media Teknologi Informasi dalam Pembelajaran Daring Selama Pandemi Covid-19 di Pos PAUD Permata Surakarta. *Jurnal Cikal Cendekia*, 01(02), 17–27. <https://journal.upy.ac.id/index.php/CIKAL/article/view/1277>
- Kristina, M., Sari, R. N., & Nagara, E. S. (2020). Model Pelaksanaan Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi Covid 19 Di Provinsi Lampung. *Idaarab: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 4(2), 200.

- <https://doi.org/10.24252/idaarah.v4i2.16945>
- Marsiding, Z. (2021). Efektifitas Penggunaan Media Zoom Terhadap Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmiah Pranata Edu*, 2(1), 33–39. <https://doi.org/10.36090/jipe.v2i1.931>
- Monica, J., & Fitriawati, D. (2020). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Zoom Sebagai Media Pembelajaran Online Pada Mahasiswa Saat Pandemi Covid-19. *Jurnal Communio: Jurnal Jurusan Ilmu* <http://ejurnal.undana.ac.id/JIKOM/article/view/2416>
- Okvireslian, S. (2021). *Jurnal Comm-Edu Pemanfaatan Aplikasi Whatsapp Sebagai Media Pembelajaran Dalam Jaringan Kepada Peserta Didik Paket B Uptd Spnf Skb Kota Cimahi*. 4(3), 2615–1480.
- Putranti, N. (2016). Cara membuat media pembelajaran online menggunakan edmodo. *Jurnal Pendidikan Informatika Dan Sains*. <http://www.journal.ikipgriptk.ac.id/index.php/saintek/article/view/224>
- Putri H., R. E., & Wulandari, T. A. (2021). Pemanfaatan Aplikasi Zoom Cloud Meeting Sebagai Media E-Learning Dalam Mencapai Pemahaman Mahasiswa Di Tengah Pandemi Covid-19. *Jurnal Common*, 4(2), 171–190. <https://doi.org/10.34010/common.v4i2.4436>
- Sari, F. A. (2020). Pelatihan penggunaan aplikasi Edmodo dalam menunjang proses pembelajaran di SMAN 1 Ciomas. *Jurnal Abdikarya*, 2(2), 83–96.
- Sriyani, I.-. (2021). Google Classroom Sebagai Solusi Pembelajaran Jarak Jauh Mata Pelajaran Administrasi Umum. *Indonesian Journal of Education and Learning*, 4(2), 456. <https://doi.org/10.31002/ijel.v4i2.3111>
- Sunarti, S. (2020). *Kata kunci: pembelajaran, masa pandemi covid-19, media pembelajaran online, media pembelajaran offline*.
- Thesalonika, E., Sitohan, S., Sinaga, C. V. R., Purba, N. A., Sitanggang, S., Hutahaen, R., Sihombing, B., Simanjuntak, M., & Siburian, R. (2021). Sosialisasi Penggunaan Aplikasi Google Meet Bagi Guru-Guru Sd Negeri 091396 Huta Bayu Pane Kabupaten Simalungun. *Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat Nonmensen Siantar*, 1(2), 70–75.
- Widyantara, V. (2020). Konsep, Penggunaan, Perbandingan, Kelebihan Dan Kekurangan Serta Implikasi Google Classroom Sebagai Media Pembelajaran Jarak Jauh. *Jurnal Pendidikan Vokasi Konstruksi Bangunan*, May, 1–5.

Biografi



Dr. Jelita, M.Pd. lahir di Kec. Tanah Jawa Simalungun, 5 Juni 1969. Menyelesaikan Sarjana Pendidikan Kimia di Universitas Terbuka Banda Aceh Tahun 1998. Pada Tahun 2004 menyelesaikan program Magister pendidikan kimia di Universitas Negeri Malang, Jawa Timur. Selanjutnya, penulis mendapatkan tugas belajar melanjutkan pendidikan pada program doktor ilmu kimia pada Universitas Sumatera Utara (USU) di Medan dan selesai pada tahun Tahun 2019. Selama ini, penulis telah menyusun modul perkuliahan khususnya pada bidang pendidikan yaitu evaluasi pembelajaran dan perencanaan pembelajaran untuk mahasiswa yang tidak dipublikasikan. Penulis pernah menjabat sebagai ketua prodi PGRA di IAIN Langsa (2015-2016), Kepala Laboratorium FTIK IAIN Langsa (2019-2021), Kepala UPT. Perpustakaan IAIN Langsa (2021-sekarang). Selain itu, penulis sebagai Assesor BAN PAUD-PNF (2019-Sekarang). Dalam bidang penelitian, Penulis telah memiliki beberapa penelitian yang dipublikasikan di jurnal maupun diproseding terindeks scopus dan sinta.

MEDIA PEMBELAJARAN ABAD 21

Teknologi dan media pembelajaran merupakan dua kata yang tidak dapat dipisahkan. Teknologi dipahami sebagai entitas, benda maupun tak benda yang diciptakan secara terpadu melalui perbuatan, dan pemikiran untuk memudahkan pembelajar mencapai tujuan belajar. Sementara media merupakan saluran penyampai pesan yang terdiri dari alat dan bahan yang sengaja dikemas sedemikian rupa sehingga dapat digunakan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya.

Dalam buku ini dipaparkan secara ringkas mengenai media pembelajaran yang tepat dan sesuai digunakan pada era digital atau abad 21. Kemudian disajikan dengan apik agar para pembaca dapat memahami dan mudah mengimplementasikannya dalam ruang dan waktu yang berbeda. Sehingga buku ini dapat dimanfaatkan oleh siapa saja.



Jl. Nyi Wiji Adisoro Rt. 03/01 Pelemsari
Prenggan Kotagede, Yogyakarta. 55172
Email Marketing Cs.: nutamedijogja@gmail.com
IKAPI No. 135/DIY/2021

