

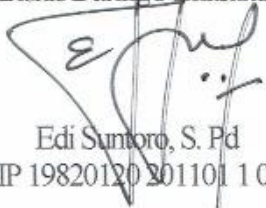
LEMBAR PENGESAHAN

PERAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL DI MASA PANDEMI COVID-19 SEBAGAI AKSELERASI MENUJU GENERASI EMAS INDONESIA 2045

Yoga Rizky Mustofa
NISN 0051598660

Disetujui Oleh,

Ketua Kompetensi Keahlian
Bisnis Daring Pemasaran


Edi Sunoto, S. Pd
NIP 19820120 201101 1 003

Pembimbing


Hadi Ma'ruf, MPd
NIP -

Mengetahui,
Kepala SMK Negeri 1
Kademangan



Sunoto, S. Pd., M. Pd
NIP 19630502 199003 1 014

LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA
LOMBA MENULIS ESSAY TINGKAT SMA/ MA/ SMK SE-JAWA TIMUR

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Peserta : Yoga Rizky Mustofa

No. HP : 0852 3054 2108

Nama Sekolah : SMK Negeri 1 Kademangan

Judul Karya : Peran Media Pembelajaran Digital Di Masa Pandemi Covid-19
Sebagai Akselerasi Menuju Generasi Emas Indonesia 2045

menyatakan bahwa karya ilmiah berupa esai ini adalah benar-benar asli. Saya bersedia menanggung segala tuntutan jika di kemudian hari terdapat pihak yang merasa dirugikan baik secara pribadi maupun tuntutan secara hukum.

Demikian surat pernyataan ini, dan bisa digunakan sebagaimana mestinya.

Blitar, 30 November 2021
Yang bersangkutan,



Yoga Rizky Mustofa
NISN 0051598660

PERAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL DI MASA PANDEMI COVID-19 SEBAGAI AKSELERASI MEMPERSIAPKAN PESERTA DIDIK MENUJU GENERASI EMAS INDONESIA 2045

Pada awal 2020, dunia dikejutkan dengan mewabahnya pneumonia baru yang bermula dari Wuhan, Provinsi Hubei yang kemudian menyebar dengan cepat ke lebih dari 190 negara di teritori. Wabah ini diberi nama coronavirus disease 2019 (COVID-19) yang disebabkan oleh *Severe Acute Respiratory Syndrome Coronavirus -2* (SARS-CoV-2). Penyebaran penyakit ini telah memberikan dampak luas secara sosial dan ekonomi (Susilo, dkk, 2019). Pandemi corona ini mulai menyebar pada Indonesia pada awal 2020 dan berdampak pada berbagai sektor, termasuk sektor pendidikan. Karena menyebarnya virus corona yang sangat cepat dan berbahaya, pemerintah Indonesia membuat kebijakan untuk melaksanakan pembelajaran dengan full daring (*online*) atau pembelajaran jarak jauh (PJJ) untuk menghindari terpaparnya COVID-19.

Masa pandemi COVID-19 ini pembelajaran harus tetap dilaksanakan secara online atau pembelajaran jarak jauh (PJJ), tujuan pemerintah menerapkan kebijakan ini agar mengurangi mobilitas masyarakat sehingga dapat memutus rantai penyebaran virus corona, walaupun pembelajaran dilakukan secara *online* pembelajaran harus dilaksanakan dengan maksimal agar generasi bangsa tidak ketinggalan dalam belajar dan kurangnya pengetahuan untuk mewujudkan generasi emas Indonesia tahun 2045 yang bermutu dan berkualitas. Karena pembelajaran dilakukan secara *online* banyak terjadi kendala seperti peserta didik kurang memahami materi, tidak pernah mengerjakan soal, sulit dikendalikan bahkan sulit di hubungi dll. Menurut Pujiasih (2020) kelemahan dari pembelajaran daring adalah koneksi internet yang kurang baik, peserta didik kurang faham dengan materi, mudah lelah, tidak bisa berdiskusi dengan teman. Dalam hal ini guru dituntut untuk melakukan pembelajaran yang bervariasi, bermanfaat, menyenangkan dan mudah difahami agar peserta didik tidak mudah bosan dengan pelajaran, peserta didik senang mengikuti pembelajaran, peserta didik mudah memahami materi.

Untuk mewujudkan pembelajaran yang bervariasi dan menyenangkan guru dapat mengkombinasikan pembelajaran dengan media digital seperti video materi, *E-learning* *Google classroom*, dan *wibesite* *Quizizz*. Dengan menggunakan media video ini akan memudahkan guru untuk menyampaikan materi karena pembelajaran dilakukan dengan daring. Karena materi yang disampaikan dengan video terdapat unsur text, gambar, suara, dan animasi dengan ini peserta didik akan mudah menerima dan memahami materi yang disampaikan, peserta didik tidak mudah bosan dan apabila peserta didik tidak faham peserta didik dapat mengulangi video materi tersebut berulang-ulang hingga dapat memahami materi tersebut. Menurut Pujiasih (2020) metode ceramah secara *online* atau video ini dapat membuat pembelajaran lebih jelas dan konkrit, sehingga diharapkan dapat dipahami secara mendalam dan bertahan lama dalam pikiran peserta didik. Pembelajaran dengan media video dapat menggunakan aplikasi seperti *YouTube*, dan *WhatsApp* dengan cara membagikan video tersebut.

Google Classroom merupakan aplikasi yang berbentuk ruang kelas yang terhubung dengan internet. Aplikasi *Google Classroom* memiliki fitur assignment (pembagian tugas) hingga fitur pengelolaan arsip tugas yang dapat diakses keduanya sehingga terjadinya komunikasi antara guru dan peserta didik yang dapat mendukung kegiatan pembelajaran daring (Simahuruk, Lidia, 2019). Pembelajaran dengan media *E-learning Google Classroom* sangat efektif dan efisien untuk digunakan peserta didik dan guru dalam masa pandemi corona seperti ini karena pembelajaran dilaksanakan dengan daring atau pembelajaran jarak jauh. Dengan aplikasi *Google Classroom* akan memudahkan guru untuk memberikan materi pembelajaran dan memudahkan peserta didik dalam mengakses tugas. *Google Classroom* memiliki berbagai kelebihan dalam menciptakan pembelajaran yang mudah untuk digunakan dan untuk pengiriman tugasnya menjadi sistematis, peserta didik dapat mengerjakan soal atau tes yang langsung terdapat nilainya secara otomatis, melacak setiap tugas yang hampir mendekati batas waktu pengumpulan di halaman tugas, dan mulai mengerjakannya. *Quizizz* adalah aplikasi digital yang dapat digunakan untuk mengetahui ketercapaian dan evaluasi kemampuan peserta didik memahami materi (Wulandari dkk, 2020). Dengan menggunakan aplikasi *Quizizz* ini akan sangat membantu guru dalam

memberikan materi dan membuat kelompok belajar dengan metode permainan agar pembelajaran berjalan dengan seru dan peserta didik akan tidak mudah bosan dengan pembelajaran karena pembelajaran dilakukan dengan game. Ada banyak macam mata pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran dalam bentuk Quizizz. Dalam Quizizz terdapat fitur-fitur yang sangat membantu dalam kegiatan pembelajaran jarak jauh. Cara menggunakan Quizizz adalah dengan cara guru akan memberikan code atau link permainan yang akan dimainkan, setelah itu peserta didik akan mengerjakan soal dalam bentuk game, setelah mengerjakan nilai akan muncul secara otomatis.

Kegiatan pembelajaran di masa pandemi dengan media digital ini selaras dengan generasi emas Indonesia karena pembelajaran di masa pandemi tidak lepas dari penggunaan teknologi, sehingga membuat generasi Indonesia melek akan teknologi, untuk menghadapi era revolusi industri 4.0. Revolusi industri 4.0 dan generasi Indonesia emas tahun 2045 seperti dua kutub yang tidak bisa dipisahkan. Karena terwujudnya Generasi Indonesia Emas 2045 tergantung dengan bagaimana kesiapan generasi emas (Y dan Z) menghadapi revolusi industri 4.0 seperti penggunaan teknologi dalam pembelajaran jarak jauh yang dilakukan oleh generasi Y dan Z yang tak terlepas dari media online.

DAFTAR PUSTAKA

- Aditiasari, Dana. "RI Perlu Belajar Dari China Dan Korsel Soal Bonus Demografi." detikcom, 25 Juni 2015. <https://finance.detik.com/berita-ekonomi-bisnis/d-2952133/ri-perlu-belajar-dari-china-dan-korsel-soal-bonus-demogrfi>.
- Hasudungan, A. N & Kurniawan, Yusuf. 2021. Meningkatkan Kesadaran Generasi Emas Indonesia Dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0 Melalui Inovasi Digital Platform. Seminar Nasional Multi Disiplin. 51-58.
- Pujiasih, Erna. 2020. Membangun Generasi Emas Dengan Variasi Pembelajaran Online Di Masa Pandemi Covid-19. Ideguru : *Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 5 (1), 42-48.
- Setiawan, D. "Mengawal Bonus Demografi Indonesia – LPMP DKI Jakarta. "Kemdikbud.go.id, 14 Februari 2017, diakses dari <https://lpmpdki.kemdikbud.go.id/mengawal-bonus-demografi-indonesia/> pada 1 Maret 2020.
- Simanihuruk, Lidia, Et All. (2019) . *E-learning Implementasi, Strategi, Dan Invasinya* (L. Tonni (Ed.)). Yayasan Kita Menulis.
- Susilo, Aditya dkk. 2020. Coronavirus Disease 2019: Tinjauan Literatur Terkini. *Jurnal Penyakit Dalam Indonesia*, 7(1), 45-67.
- Universitas Negeri Malang. 2017. Pedoman Karya Ilmiah: *Tugas Akhir, Skripsi, Tesis, Disertasi, Artikel, Makalah, dan Laporan Penelitian*. Malang: UM PRESS.
- Wulandari, Mega dan Amelda, Truly. (2020) *Technology for English language Learning*. Yogyakarta: Sanata Dharma University Press.