



# Kompilasi

## Pelatihan Peningkatan Kompetensi Pendidik PAUD Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi

# Tim Penulis

Dr. Wahyu Budi Priatna, M.Si.

Dr. David Rizar Nugroho, M.Si.

Hudi Santoso, MP.

Hari Otang Sasmita, M.Si.

Abung Supama Wijaya, M.Si.

# Desain cover & Lay out

Adi Handoyo

# Daftar Isi

1. Poster
2. Aplikasi Teknologi Komunikasi dan Informasi dalam Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini
3. Pemanfaatan Aplikasi Google Sebagai Media Pembelajaran di PAUD
4. Produksi Desain Sederhana sebagai Metode Promosi Belajar
5. Aplikasi-Aplikasi di Gadget sebagai Media Pembelajaran di PAUD
6. Memilih Media Sosial yang Efektif
7. Pemanfaatan Media Sosial dan youtube sebagai Media Pembelajaran PAUD
8. Praktik Produksi Desain Sederhana Pendukung Media Pembelajaran
9. Teknik Pengambilan Gambar/Video untuk Media Pembelajaran PAUD
10. Upload Video Pembelajaran pada Youtube
11. Google Form sebagai Metode Evaluasi untuk Guru

1

# Poster Pelatihan Peningkatan Kompetensi Pendidik PAUD Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi



Dinas Pendidikan  
Kabupaten Bogor



Sekolah Vokasi  
College of Vocational Studies

## Pelatihan Peningkatan Kompetensi Pendidik PAUD Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi



### PEMATERI

Dr. Wahyu Budi Priatna, MSI  
Kaprodik Komunikasi  
IPB University



### PEMATERI

Hari Otang Sasmita, MSI  
Dosen Prodi Komunikasi  
IPB University



### PEMATERI

Dr. David Rizar Nugroho, MSI  
Dosen Prodi Komunikasi  
IPB University



### PEMATERI

Abung Supama Wijaya, MSI  
Dosen Prodi Komunikasi  
IPB University



### PEMATERI

Hudi Santoso, MP  
Dosen Prodi Komunikasi  
IPB University



Grand Mutiara  
Hotel Puncak



15-31 Maret 2021  
5-7 April 2021

Contact person: Fachrurozi (081219257069)  
Wiwi Widarsih (085715133739)

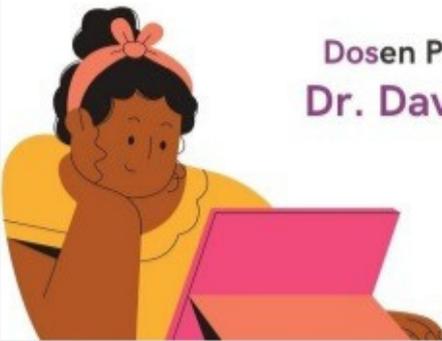
1

# Aplikasi Teknologi Komunikasi dan Informasi dalam Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini

## Aplikasi Teknologi Informasi dan Komunikasi Dalam Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)

Oleh :

Dosen Prodi Komunikasi Sekolah Vokasi IPB  
**Dr. David Rizar Nugroho, S.S., M.si**



### PENDIDIKAN

- Sarjana (S-1) Ilmu Sejarah, Fakultas Sastra Universitas Udayana Tahun 1997
- Magister (S-2) Komunikasi Pembangunan Pertanian dan Pedesaan IPB Tahun 2011
- Doktor (S3) Komunikasi Pembangunan Pertaniandan Pedesaan IPB Tahun 2017

### ANGGOTA PROFESI

- 2017 - sekarang : Ketua Umum Forum Komunikasi Pembangunan Pertanian Indonesia (FORKAPI)
- 2019 - sekarang : Wakil Ketua ASPIKOM Korwil Jabodetabek
- 2019 - sekarang : Pengurus BPC Perhumas Bogor

### PENGALAMAN PROFESIONAL

- 1998 - 2000 : Wakil Pemimpin Redaksi Harian Pagi Radar Bogor
- 2000 - 2006 : Media Relations Officer PT Indocement Tunggak Prakarsa Tbk.
- 2006 - sekarang : Pemimpin Redaksi Harian PAKAR
- 2009 - 2014 : Juru Bicara Bupati Bogor
- 2019 - sekarang : Komisioner Tim Tanggung jawab Sosial Perusahaan Kabupaten Bogor
- 2019- sekarang : Advisor Corporate Communication PT Sentul City Tbk

### PENGALAMAN DI PERGURUAN TINGGI

- 2006 - sekarang : Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Budaya Universitas Pakuan
- 2006 - sekarang : Dosen di Program Studi Komunikasi Sekolah Vokasi IPB
- 2009- sekarang : Dosen di Strata 2 Program Studi Komunikasi Pembangunan Sekolah Pascasarjana IPB



Nama : Dr. David Rizar Nugroho, S.S, M.SI  
 TTL : Mojokerto, 13 September 1972

### BIDANG KEAHLIAN

Jurnalistik, Media Relations, Community Relations, Government Relation, Komunikasi Politik dan Corporate Social Responsibility

# Aplikasi Teknologi Komunikasi dan Informasi dalam Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini

## Apa itu TIK?



Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK), adalah payung besar terminologi yang mencakup seluruh peralatan teknis untuk memproses dan menyampaikan informasi.

(Ermayadi & Rusdi. 2016, hal.25)

## Dari kapan TIK dapat diperkenalkan?

Teknologi informasi dan komunikasi dapat diperkenalkan sejak usia dini yang disesuaikan dengan tahapan aspek perkembangan anak berdasarkan kelompok usia, prinsip dan fungsi belajar anak usai dini.

(UU No. 20. 2003; Permendikbud No.146. 2014; Ermayani&Rusdi. 2016).

Menurut Child Care Initiative (dalam NAEYC. 2012) anak yang berusia kurang dari dua tahun tidak saran untuk menggunakan teknologi informasi dan komunikasi dalam menstimulus perkembangan anak.



## Cara Mengenalkan Teknologi Pada Anak Usia Dini,yaitu:

### Usia 0-2 tahun



Pemberian IT pada usia anak demikian, dapat melalui multimedia dengan cara diputar lagu-lagu rohani atau lagu anak. Mengenalkan warna juga dapat melalui multimedia dengan memutar film-film kartun anak, yang tentunya mendidikan.

### Usia 5-6 tahun:



Pada usia ini, pengenalan dunia IT sudah lebih meningkat. Pengenalan dapat berupa pengenalan perangkat keras komputer (hardware) yang bisa dilihat dan dipegang langsung oleh anak, misalnya: CPU, Monitor, Mouse, Keyboard dan Printer.

### Usia 3-4 tahun



pemberian IT melalui multimedia, dengan cara seperti pada usia anak 0 - 2 tahun, tetapi cara pembelajarannya sedikit meningkat disesuaikan dengan usia anak yang telah dapat menerima rangsangan lebih banyak . Misalnya mulai diajarkan melafalkan ayat-ayat suci Al Qur'an, atau dikenalkan cerita-cerita Kitab Suci melalui film-film.

### Usia 7-8 tahun



pada usia ini, pengenalan dunia IT sudah masuk pada tingkat program interaktif, dimana anak sudah bisa berinteraksi dengan program aplikasi pembelajaran



# Aplikasi Teknologi Komunikasi dan Informasi dalam Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini

## JENIS DAN RAGAM TIK UNTUK PAUD

- **Teknologi komputer**  
Baik perangkat keras (hardware) maupun perangkat lunak (software) pendukungnya. Di dalamnya termasuk prosesor pengolah data, media penyimpan data/informasi hard disk, CD, DVD, flash disk, memori, kartu memori, dll.), alat perekam (CD Writer, DVD Writer), alat input (keyboard, mouse, scanner, kamera, dll.), dan alat output (layar monitor, printer, proyektor LCD, speaker, dll.).
- **Teknologi multimedia**  
kamera digital, kamera video, player suara, player video, dll.
- **Teknologi telekomunikasi**  
telepon, telepon seluler, faksimail
- **Teknologi jaringan komputer**  
Baik perangkat keras (LAN, Internet, WiFi, dll.), maupun perangkat lunak pendukungnya (aplikasi jaringan) seperti Web, e-mail, HTML, Java, PHP, aplikasi basis data, dll.



## MANFAAT TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI

1. Sebagai peralatan untuk mendukung konstruksi pengetahuan yang mewakili gagasan pemahaman anak sebagai dasar pengetahuan.
2. Sebagai media sosial untuk mendukung pembelajaran, seperti berkolaborasi dengan orang lain.
3. Sebagai sarana informasi untuk menyelidiki pengetahuan yang mendukung peserta didik dengan tujuan memberikan akses informasi dan perbandingan perspektif, kepercayaan dan pandangan dunia.
4. Sebagai mitra intelektual untuk mendukung pelajar seperti membantu anak dalam menjelaskan apa yang anak ketahui.
5. Sebagai sarana meningkatkan mutu pendidikan.
6. Sebagai sarana meningkatkan efektifitas dan efisiensi proses pembelajaran.
7. Sebagai sarana mempermudah mencapai tujuan pendidikan.



## DAMPAK PENERAPAN TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI (TIK) DALAM PEMBELAJARAN ANAK USIA DINI

### DAMPAK POSITIF

- Anak akan terbiasa menggunakan TIK saat bekerja nanti.
- Dalam proses pembelajaran, dengan TIK guru dan siswa mendapatkan bahan dan media pembelajaran yang lebih menarik.
- Sebagai sumber informasi, TIK dapat dimanfaatkan untuk menyimpan data, mengolah / memanipulasinya, dan menampilkan data melalui program word processor dan spreadsheetnya. Sedangkan program komputer animasi dan flash dapat dimanfaatkan guru untuk melakukan percobaan dan praktik simulasi seperti halnya praktik di laboratorium
- Penggunaan TIK yang tepat dapat membuat anak lebih termotivasi untuk terus belajar, mendorong, dan meningkatkan kemampuan berpikirnya ke tingkat yang lebih tinggi, senang dan tidak takut terhadap kegiatan belajar, menganggap belajar itu menyenangkan.

### DAMPAK NEGATIF

- Perkembangan motorik anak kurang dilatih. Sehingga kurang bermain dan bergerak di ruang terbuka yang Berudara segar dan di bawah sinar matahari.
- Penggunaan yang terlalu lama menyebabkan efek radiasi komputer pada mata anak berdampak pada gangguan penglihatan lebih dini.
- Jika anak dibiarkan melakukan sendiri tanpa pendampingan orang tua atau guru bisa saja tanpa diduga situs porno dapat muncul secara tiba-tiba ketika anak mencari bahan informasi untuk tugas Sekolahnya atau untuk keperluan lain. Yang lebih memprihatinkan adalah apabila seorang anak ketagihan pornografi dari internet.



# Aplikasi Teknologi Komunikasi dan Informasi dalam Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini

## Solusi Terhadap Dampak Negatif Pemanfaatan TIK

- **Bersamaan** dengan pengenalan TIK, guru dan orang tua perlu menjelaskan apa yang boleh dan tidak boleh dilakukan anak saat menggunakan peralatan TIK baik saat belajar maupun bermain game, baik di rumah saat sendirian, atau saat di warnet bersama teman-temannya;
- Membekali anak dengan sikap patuh kepada Tuhan dan sadar bahwa manusia selalu berada dalam pengawasan Tuhan dimana pun ia berada dan apapun yang ia lakukan;
- Perhatian, kasih sayang, komunikasi yang baik antara orang tua dan anak, antara guru dan siswa, menjadi rem pengendali sikap sembunyi-sembunyi anak saat mereka melakukan tindakan di luar kebiasaan atau yang melanggar komitmen dan kesepakatan sebelumnya. Sikap arif bijaksana orang tua dan guru saat anak melakukan kenakalan juga menjadi perekat jiwa anak terhadap orang tua atau gurunya. Mereka akan melapor atau mendiskusikannya jika menemui hal-hal yang tidak mereka mengerti atau di luar kebiasaan bukan malah menyembunyikannya.
- **Membiasakan** anak disiplin terhadap waktu belajar, waktu bermain game, waktu bermain bersama teman, waktu shalat, waktu mengaji, dan waktu untuk kegiatan lain serta membuat kesepakatan di awal yang didiskusikan bersama anak tentang berapa lama anak boleh menggunakan peralatan TIK dalam sehari, pada jam berapa, dan untuk keperluan apa saja.
- **Meletakkan fasilitas** TIK di ruang keluarga yang mudah diawasi orang dewasa.



## PENERAPAN TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI (TIK) DALAM PEMBELAJARAN ANAK USIA DINI

### Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi

Secara umum

Pengertian teknologi informasi dan komunikasi (TIK) sebagai bagian dari ilmu pengetahuan dan teknologi IPTEK adalah semua teknologi yang berhubungan dengan pengambilan, pengumpulan (akuisisi), penyajian informasi.

(Kementrian Negara Riset dan Teknologi, 2006: 6).

Semua perangkat keras, perangkat lunak, kandungan isi, dan infrastruktur komputer maupun telekomunikasi muncul setelah berpadunya teknologi komputer dan teknologi komunikasi sebagai sarana penyebaran informasi pada paruh kedua abad ke-20.



## Peranan TIK Dalam Dunia Pendidikan

Bentuk program pembangunan pendidikan dirancang menjadi pendidikan yang terpadu, terarah dan berbasis teknologi yang diharapkan dapat memberikan multiplier effect dan nurturing effect terhadap hampir semua sisi pembangunan pendidikan, sehingga TIK berfungsi untuk memperkecil kesenjangan penguasaan teknologi mutakhir, khususnya dalam dunia pendidikan.

Selain itu, dengan adanya TIK dalam dunia pendidikan setidaknya memberikan dua keuntungan yaitu sebagai pendorong komunitas pendidikan termasuk guru untuk lebih apresiatif dan proaktif dalam memaksimalkan potensi pendidikan, dan memberikan kesempatan luas kepada peserta didik dalam memanfaatkan setiap potensi yang ada, yang dapat diperoleh dari sumber-sumber yang tidak terbatas



## Aplikasi Teknologi Komunikasi dan Informasi dalam Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini

### Penerapan TIK dalam Pembelajaran

Dalam hal ini, belajar bagi anak usia dini adalah melalui bermain yang kemudian dapat menstimulasi perkembangan dirinya secara optimal. Dikaitkan dengan kondisi relevan yang ada di sekitar anak yaitu anak berada di lingkungan serba teknologi, maka kegiatan pembelajaran haruslah dapat menyesuaikan dengan kondisi tersebut. Bentuk penyesuaian tersebut mengarahkan pada kegiatan pembelajaran yang memanfaatkan TIK sebagai media pembelajaran ataupun sebagai perangkat pendukung kelancaran proses pembelajaran.



TIK juga dapat menstimulus pengembangan kemampuan anak diantaranya:

1. TIK dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak
2. TIK dapat meningkatkan kemampuan nilai agama dan moral
3. TIK dapat meningkatkan kemampuan sosial emosional anak
4. TIK dapat meningkatkan kemampuan bahasa pada anak
5. TIK dapat meningkatkan kemampuan visik motorik anak
6. TIK dapat meningkatkan kemampuan seni pada anak



INTERNET PENDIDIKAN  
(PENGERTIAN, PERKEMBANGAN DAN PEMANFAATAN INTERNET BAGI GURU PAUD)



# Aplikasi Teknologi Komunikasi dan Informasi dalam Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini

## Pengertian Internet



Secara harfiah, internet (kependekan dari interconnected-networking) ialah rangkaian komputer yang terhubung di dalam beberapa rangkaian. Manakala Internet ialah sistem komputer umum, yang berhubung secara global dan menggunakan TCP/IP sebagai protokol pertukaran paket (packet switching communication protocol). Rangkaian internet yang terbesar dinamakan Internet. Cara menghubungkan rangkaian dengan kaedah ini dinamakan internetworking.

Secara umum (menurut bahasa) adalah kumpulan dari jaringan komputer yang terhubung dan bekerja sebagai suatu sistem. Sedangkan pengertian Internet secara khusus adalah suatu jaringan komputer terbesar di dunia karena menghubungkan seluruh jaringan komputer yang ada di dunia ini. Sedangkan Jaringan adalah cara untuk menghubungkan beberapa komputer sehingga setiap komputer yang ada di dalamnya bisa saling berhubungan dan berbagi sumber daya.

## Kegunaan Internet

### Bagi Guru

- Meningkatkan Pengetahuan
- Berbagi Sumber Dengan Seprofesi
- Kerjasama Dengan Guru Diluar Negeri
- Partisipasi Dalam Forum Pendidikan
- Sumber Bahan Ajar

### Bagi Siswa

- Sumber Pengetahuan
- Meningkatkan Komunikasi Dengan Siswa Lain
- Media Praktek Dari Teori Yang Telah Dipelajari.

## Kegunaan Internet bagi Guru untuk Pembelajaran Sumber Pengetahuan:

### Pengembangan Profesional

- Meningkatkan pengetahuan
- Berbagi sumber informasi diantara rekan sejawat/ separtemen
- Berkomunikasi keseturuh belahan dunia
- Kesempatan untuk menerbitkan /mengumumkan secara langsung
- Mengatur komunikasi secara teratur
- Berpartisipasi dalam forum dengan rekan sejawat baik local maupun internasional .

### Menambah wawasan, pergaulan, pengetahuan, pengembangan karier

- Meningkatkan komunikasi dengan seluruh masyarakat lain
- Meningkatkan kepekaan akan permasalahan yang ada diseluruh dunia
- Informasi beasiswa, lowongan pekerjaan, pelatihan.
- Hiburan, dsb

### Belajar sendiri secara cepat

- Meningkatkan pengetahuan
- Belajar berinteraktif
- Mengembangkan kemampuan di bidang penelitian

### Sumber Belajar/Pusat Informasi

- Informasi media dan metodologi pembelajaran
- Bahan baku & bahan ajar untuk segala bidang pelajaran
- Akses informasi IPTEK
- Bahan Pustaka/referensi

# Aplikasi Teknologi Komunikasi dan Informasi dalam Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini

## Internet Sebagai Sumber Belajar

Melalui teknologi ini kita dapat melakukan diantaranya:

1. Penelusuran dan pencarian bahan pustaka
2. Membangun program Artificial Intellegent (kecerdasan buatan) untuk memodelkan sebuah rencana pembelajaran
3. Memberi kemudahan untuk mengakses apa yang disebut dengan virtual classroom ataupun virtual university
4. Pemasaran dan promosi hasil penelitian



## Jenis-jenis Pemanfaatan Internet



### Pembelajaran berbasis WEB

Pembelajaran berbasis web yang populer dengan sebutan Web Based Training (WBT) atau kadang disebut dengan Web Based Education (WBE) dapat didefinisikan sebagai aplikasi teknologi web dalam dunia pembelajaran untuk sebuah proses pendidikan. Secara sederhana dapat dikatakan bahwa semua pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi internet dan selama proses belajar dirasakan terjadi oleh yang mengikutinya maka kegiatan itu dapat disebut sebagai pembelajaran berbasis web.

### Pembelajaran dengan model E-Learning

Menurut Haughey (Rusman, 2007) tentang pengembangan e-learning. Menurutnya ada tiga kemungkinan dalam pengembangan sistem pembelajaran berbasis internet, yaitu web course, web centric course, dan web enhanced course.

## Peran Pendidik dalam Teknologi Informasi dan Komunikasi Anak Usia Dini

Sebuah Integrasi Teknologi & Pengembangan Profesionalisme Guru disampaikan menyebutkan bahwa integrasi teknologi pendidikan dalam instruksi kelas untuk meningkatkan pembelajaran siswa sangat berkaitan dan ditunjang oleh para pemangku kepentingan seperti pembuat kebijakan, administrator, pendidik, siswa, dan orang tua. (Kengwee:2009).

Saatnya para pendidik, harus siap berevolusi dengan keterkinian melahirkan metode metode yang kreatif dan inovatif, membuka cakrawala dunia dengan cepat dan luas sehingga pengalaman Anak Usia Dini dalam aspek perkembangannya dapat meningkat baik dan menjawab tantangan zaman hingga akhir.



# Aplikasi Teknologi Komunikasi dan Informasi dalam Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini

## PERAN GURU DALAM PEMBELAJARAN TIK ANAK USIA DINI

Menurut Semana (1994), seorang guru dituntut untuk bisa berperan dalam menunjukkan citra guru yang ideal dalam masyarakatnya. Dalam hal ini J.Sudarminto (1990) (dalam Semana, 1994), berpendapat bahwa citra guru yang ideal adalah sadar dan tanggap akan perubahan zaman pola tindakan keguruannya yang tidak rutin, guru tersebut maju dalam penguasaan dasar keilmuannya dan perangkat instrumentalnya (misalnya sistem berfikir, membaca keilmuan, kecakapan problem solving, dll) yang diperlukannya untuk lebih lanjut atau berkesinambungan.



### Peranan Guru dalam Pembelajaran TIK

- pelatih (coaches)
- Sebagai konselor
- Sebagai manajer pembelajaran
- Sebagai partisipan
- Sebagai pemimpin
- Sebagai pembelajar



### PENGEMBANGAN RANCANGAN PEMBELAJARAN BERBASIS TIK UNTUK ANAK USIA DINI

#### Pengertian TIK

Teknologi informasi dan komunikasi tersusun dari tiga kata yang masing-masing memiliki arti sendiri.

Kata pertama, teknologi berarti pengembangan dan aplikasi dari alat, mesin, material dan proses yang menolong manusia menyelesaikan masalahnya.

Kata kedua dan ketiga yaitu informasi dan komunikasi, erat kaitannya dengan data.

Jadi teknologi informasi dan komunikasi adalah hasil rekayasa manusia terhadap proses penyampaian informasi dan proses penyampaian pesan (ide, gagasan) dari satu pihak kepada pihak lain sehingga lebih cepat, lebih luas sebarannya, dan lebih lama penyimpanannya.

# Aplikasi Teknologi Komunikasi dan Informasi dalam Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini

## Pemanfaatan TIK Dalam Pembelajaran

1. Sebagai sarana mempermudah mencapai tujuan pendidikan dan meningkatkan mutu pendidikan.
2. Sebagai peralatan untuk mendukung cara berfikir peserta didik.
3. Sebagai sarana informasi untuk meningkatkan pengetahuan yang mendukung peningkatan kompetensi peserta didik, misalnya untuk mengakses informasi yang diperlukan dan untuk berinteraksi dan memperluas pandangan dengan dunia luas.
4. Sebagai media sosial untuk mendukung pembelajaran yaitu untuk berinteraksi, berdiskusi dengan orang lain, menjalin dan membentuk komunitas belajar untuk berdiskusi, berpendapat serta membangun kesepakatan antar sesama anggota komunitas belajar.
5. Sebagai mitra intelektual untuk mendukung peserta didik, dalam upaya membantu peserta didik mempresentasikan apa yang mereka ketahui.
6. Sebagai sarana meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran.

## Berikut Cara Penerapan TIK dalam Pembelajaran Anak Usia Dini yang Dikelompokkan Berdasarkan Kelompok Usia:

Pada perkembangan anak usia 0-2 tahun, anak mulai belajar mendengar dan mengenal sekitarnya, dari rangsangan-rangsangan yang ditimbulkan melalui gerakan, serta suara. Kemudian anak mulai menirukan ketika mereka mulai belajar berbicara. Pemberian IT pada usia anak demikian dapat melalui multimedia dengan cara diputar lagu-lagu rohani atau lagu anak. Mengenalkan warna juga dapat melalui multimedia dengan memutar film-film kartun anak, yang tentunya mendidik.

Pada anak kelompok usia 3-4 tahun, anak mulai menggunakan kalimat yang hampir lengkap, hal ini dapat dilihat dari cara mereka menanyakan sesuatu hal. Menurut Piaget, cara anak mengajukan pertanyaan menunjukkan perkembangan kognitif seorang anak. Oleh karenanya penting diberikan IT melalui multimedia, dengan cara seperti pada usia anak 0-2 tahun, tetapi cara pembelajarannya meningkat disesuaikan dengan usia anak yang telah dapat menerima rangsangan lebih banyak, namun tentu saja perlu pendampingan guru dan orang tua sehingga dapat terlihat sejauh mana anak mampu untuk belajar.

Pada kelompok usia 5-6 tahun, pengenalan dunia IT sudah lebih meningkat. Pengenalan dapat berupa pengenalan perangkat keras komputer (hardware) yang bisa dilihat dan dipegang langsung oleh anak, misalnya: CPU, Monitor, Mouse, Keyboard dan Printer. Pengenalan perangkat keras ini juga dilengkapi dengan penjelasan fungsi.

Pada kelompok usia 7-8 tahun, pengenalan dunia IT sudah masuk pada tingkat program interaktif, dimana anak sudah bisa berinteraksi dengan program aplikasi pembelajaran.

## Merancang Kegiatan Pembelajaran PAUD Berbasis TIK

Beberapa hal yang harus menjadi catatan bagi setiap guru untuk dapat memanfaatkan teknologi secara cerdas, yaitu sebagai berikut:

- a. Ingatlah bahwa teknologi tidak dapat menggantikan computer. Computer dan teknologi lain merupakan alat pembelajaran yang dirancang untuk membantu anak belajar serta untuk memperluas dan memperkaya pembelajaran.
- b. Terapkan praktik yang sesuai perkembangan kedalam penggunaan teknologi dengan anak usia dini, guru PAUD harus mempertimbangkan usia, level perkembangan, dan kebutuhan individu anak saat memilih teknologi dan program perangkat lunak atau aplikasi bagi mereka.
- c. Menjalinkan komunikasi yang baik dengan orangtua untuk selalu memberikan perhatian kepada anak dalam hal membuat jadwal bagi anak dalam menonton televisi/bemain game/menggunakan computer.
- d. Pentingnya memberikan rekomendasi kepada para orangtua mengenai kapan saat yang tepat bagi anak hingga mereka boleh menonton televisi atau menggunakan computer.



## Rancangan Pembelajaran

Tahapan-tahapan yang harus dilalui guru PAUD selama proses menyiapkan RPPH adalah:

- Guru PAUD melakukan analisis terhadap silabus untuk memilih dan memilah tema yang memungkinkan dapat dibelajarkan dengan menggunakan perangkat TIK. Ingat, tidak semua tema dapat dibelajarkan dengan memanfaatkan teknologi secara langsung.
- Memilih jenis perangkat TIK yang akan digunakan termasuk menetapkan kategori perangkat, misalnya audio saja, video saja, atau multimedia.
- Menyiapkan perangkat pendukung, misalnya ketersediaan materi dan alat pemutarnya, kesiapan aplikasi yang tidak bermasalah dalam computer, dan seterusnya.
- Menetapkan durasi penayangan. Guru PAUD harus mempertimbangkan keseluruhan pembelajaran (waktu bermain) anak. Apakah seluruh waktu yang tersedia akan digunakan sepenuhnya untuk bermain dengan TIK, atau hanya dibagian pembuka, ditengah, atau di penghujung waktu? Dengan demikian guru dapat menentukan berapa lama durasi yang dibutuhkan, kapan mulai dan kapan harus berhenti.



# Terima Kasih

Dosen Prodi Komunikasi Sekolah Vokasi IPB  
**Dr. David Rizar Nugroho, S.S., M.si**



26-28/28



# Pemanfaatan Aplikasi Google Sebagai Media Pembelajaran di Sekolah








## PEMANFAATAN APLIKASI GOOGLE SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DI SEKOLAH

Oleh: Hudi Santoso, S.Sos, MP

### Personal Profile



Hudi Santoso, S.Sos, MP -  
Dosen Prodi Komunikasi Sekolah Vokasi IPB

**Nama:** Hudi Santoso, S.Sos, MP

TTL: Ngareja, 24 Mei 1980

Bidang Keahlian: Jurnalistik, Media, Marketing Communication, Social Medium Entrepreneurship, Village Tourism.

---

**Pendidikan**

- Diploma 3 Komunikasi Pembangunan, Fapet IPB Tahun 2003
- Sarjana (S1) Komunikasi Massa, Pisp, UNS Tahun 2005
- Magister (S2) Manajemen Industri (RM, IPB Tahun 2012
- Doktoral (S3) Komunikasi Pembangunan, Pertanahan dan Perikanan (2017-selarang)

**Anggota Profesi**

- Pengurus Pusat Forkop 2017-selarang
- Pengurus Asblom Jabodetabek 2017-2020

---

**Pengalaman Profesional**

- Wartawan Radar Bogor (Jawapros Group), 2005-2006
- Dosen Tetap Sekolah Vokasi, IPB University, 2008-selarang

### PERKEMBANGAN TEKNOLOGI

- **Internet sebagai Media Pembelajaran**

Penggunaan teknologi internet sebagai media pembelajaran jarak jauh atau dilaksanakan secara online akan sangat membantu dalam proses pembelajaran siswa (Mona, N. 2020)
- **Website**

Media website sangat cocok untuk digunakan pada pembelajaran jarak jauh seperti saat ini karena kemudahannya mengaksesnya dan dapat digunakan dimana saja.
- **Google**

Fitur-fitur Google Sites ( Google Classroom, Google Meet, Google Docs, Google Sheet, Google Forms, dsb) dapat membantu dan menunjang pembelajaran di sekolah (Arief, R. 2017)



## Pemanfaatan Aplikasi Google Sebagai Media Pembelajaran di Sekolah

### GMAIL

- > Gmail diluncurkan dengan sistem undangan dalam bentuk Beta pada 1 April 2004 dan tersedia untuk publik pada 7 Februari 2007 meski masih menyandang status Beta. (Wikipedia)



- > Kegunaan Gmail sekarang memang sangat penting di era digital ini. Fungsinya tentu tidak hanya untuk saling berkirim pesan dengan orang lain saja, namun juga sangat diperlukan untuk berselancar di dunia internet. (Liputan6)



### FITUR & KELEBIHAN

- > Memiliki satu akun Gmail membuat kamu akan secara otomatis terhubung dengan fitur-fitur yang dimiliki Google, seperti Maps, YouTube, Google Play, News, Drive, Google+, dan lain-lain.
- > Email bisa diberi label dan dikelompokkan ke dalam folder-folder, sehingga tersusun rapi dan memudahkan dalam pencarian.
- > Email terkirim secara kilat. Email yang kamu buat akan terkirim dalam waktu kurang dari 5 detik setelah memencet tombol "Send".
- > Memiliki anti spam terbaik, yang dapat menyaring spam agar tidak masuk ke dalam email.
- > Ukuran file yang dapat dilampirkan (attachment) cukup besar, bisa sampai 25 MB.

Source: Liputan6



### GOOGLE DRIVE

- > Google Drive adalah layanan penyimpanan data tersinkronisasi yang dikembangkan oleh Google. Diluncurkan pada tanggal 24 April 2012. (Wikipedia)



- > Google Drive memudahkan penggunaannya untuk menyimpan file dengan berbagai jenis dan ukuran melalui internet dengan akun Gmail yang dimiliki. Google Drive memberikan layanan penyimpanan gratis sebesar 15 GB dan dapat ditambahkan dengan pembayaran tertentu. (Liputan6)



## Pemanfaatan Aplikasi Google Sebagai Media Pembelajaran di Sekolah

### FITUR & KELEBIHAN

- > Menyimpan file
- > Berbagi file
- > Mengedit file
- > Backup file
- > Membuat Catatan dari Google Keep
- > Menyimpan link
- > Backup chat WhatsApp



Source: Liputan6

### GOOGLE TRANSLATE



- > Google Terjemahan (bahasa Inggris: Google Translate) adalah layanan penerjemahan statistik dan neural machine gratis multibahasa yang dikembangkan oleh Google, untuk menerjemahkan teks dan situs web dari satu bahasa ke bahasa lain. Diluncurkan pada bulan April 2006 sebagai layanan terjemahan mesin statistik, ini menggunakan dokumen dan transkrip PBB dan Parlemen Eropa untuk mengumpulkan data linguistik. (Wikipedia)



- > Google Translate dapat menerjemahkan bahasa hanya dengan hitungan beberapa menit saja. Selain itu, dapat menerjemahkan cukup banyak kata dalam satu kolom sekaligus. (Kumparan)

### FITUR & KELEBIHAN

- > Menyediakan banyak bahasa
- > Bisa menerjemahkan lewat link
- > Support suara atau audio
- > punya banyak fitur seperti penggunaan mode offline, penerjemah suara, camera translator, dan transcribe.



## Pemanfaatan Aplikasi Google Sebagai Media Pembelajaran di Sekolah

### GOOGLE MEET



- > Google Meet (sebelumnya dikenal Hangouts Meet) adalah layanan komunikasi video yang dikembangkan oleh Google. Google secara resmi meluncurkan Meet pada Maret 2017. (Wikipedia)

### FITUR & KELEBIHAN



- > Mengubah suara menjadi caption dalam bentuk teks
- > Low-light mode
- > Cukup ketik "meet.new" di browser untuk membuat rapat baru
- > Dukungan browser extension
- > Akses langsung via Gmail

### GOOGLE DOCS, SHEET, & FORM

- > Google Docs adalah layanan pengolah kata, lembar sebar, presentasi, formulir, dan penyimpanan data berbasis web gratis dari Google. Layanan ini pertama kali diluncurkan pada 10 Oktober 2006 sebagai gabungan dua layanan: Writely dan Spreadsheets.. Layanan ini juga mencakup Google Docs, Google Slides, Google Gambar, Google Formulir, Google Sites, dan Google Keep. (Wikipedia)



## Pemanfaatan Aplikasi Google Sebagai Media Pembelajaran di Sekolah

### FITUR & KELEBIHAN

- > Berbasis cloud
- > Fleksibel
- > Gratis
- > Ringan
- > Ringan

### E-LEARNING

- > Menurut Smaldino et al. (2008), teknologi dan media bisa berperan banyak untuk belajar.
- > E-learning dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan pemahaman materi dan memperluas sumber materi ajar maupun menambah aktivitas belajar serta membantu guru dalam mengefisienkan waktu pembelajaran di dalam kelas.
- > Google Apps For Education (GAPE) sangat berpengaruh terhadap aktifitas siswa dalam perkuliahan, baik untuk interaksi perkuliahan, mengerjakan tugas-tugas, dan bahkan evaluasi terhadap proses perkuliahan

### KESIMPULAN

- > Model pembelajaran adalah teknik penyajian materi yang disajikan secara teratur berdasarkan pedoman yang terstruktur.
- > Mengembangkan media pembelajaran google classroom, student book prosedur pengembangan perangkat, model ujicoba dan finalisasinya tertera pada roadmap kegiatan penelitian.
- > Mengembangkan media pembelajaran google classroom, student book prosedur pengembangan perangkat, model ujicoba dan finalisasinya tertera pada roadmap kegiatan penelitian.

# 4

## Produksi Desain Sederhana sebagai Metode Promosi Belajar

**Sekolah Vokasi**  
College of Vocational Studies

### Produksi Desain Sederhana Sebagai Metode Promosi Belajar

Hari Otang Sasmita

Bogor, 15-20 Maret 2021

**“EDUCATION IS NOT THE FILLING OF A PAIL, BUT THE LIGHTING OF A FIRE.”**

W.B. Yeats

PROGRAM STUDI KOMUNIKASI SEKOLAH VOKASI IPB

### PROMOSI

Pay attention and participate actively.

Promosi berasal dari kata bahasa Inggris promote yang berarti “meningkatkan” atau “mengembangkan”. Pengertian tersebut jika digunakan dalam bidang pendidikan berarti alat untuk meningkatkan/mengembangkan minat belajar.

# Produksi Desain Sederhana sebagai Metode Promosi Belajar

## Prinsip Pembelajaran Multimedia

This theory and its principles provide guidance on how to create effective multimedia presentations for learning



## Information Processing

### THE DUAL-CHANNEL ASSUMPTION

humans possess separate channels for processing visual and auditory information

### THE LIMITED CAPACITY ASSUMPTION

humans have a hard limit on the amount of information they can process at any given moment

### THE ACTIVE-PROCESSING ASSUMPTION

humans don't learn by just passively absorbing information

## BEBAN KOGNITIF

### Extraneous load

refers to wasted cognitive effort on material or details that don't support the learning outcomes

Instructors can minimize extraneous load by focusing narrowly on the essential material and eschewing everything that could distract learners (such as needless animations or irrelevant information)

### Intrinsic load

refers to the cognitive effort required to represent the material in working memory and is based on the complexity or difficulty inherent to the learning materials.

Instructors should aim to manage intrinsic load by chunking their materials and identifying technical terms in advance.

### Germane load

(Generative Processing) the effort required of learners to actually understand the material and is strongly affected by their motivation.

Instructors should optimize germane load by scaffolding learning and pacing material appropriately.

# 4

## Produksi Desain Sederhana sebagai Metode Promosi Belajar

### DESIGN TOOL

Have everything you need within reach.

PROGRAM STUDI KOMUNIKASI  
SEKOLAH VOKASI IPB

Design tools are objects, media, or computer programs, which can be used to design. They may influence the process of production, expression and perception of design ideas and therefore need to be applied skillfully.



### INFOGRAPHIC DESIGN

PROGRAM STUDI KOMUNIKASI  
SEKOLAH VOKASI IPB

is a representation of information in a graphic format designed to make the data easily understandable at a glance.

Infographics include bar graphs, pie charts, histograms, line charts, tree diagrams, mind maps, Gantt charts, and network diagrams



### INTRODUCING TO CANVA

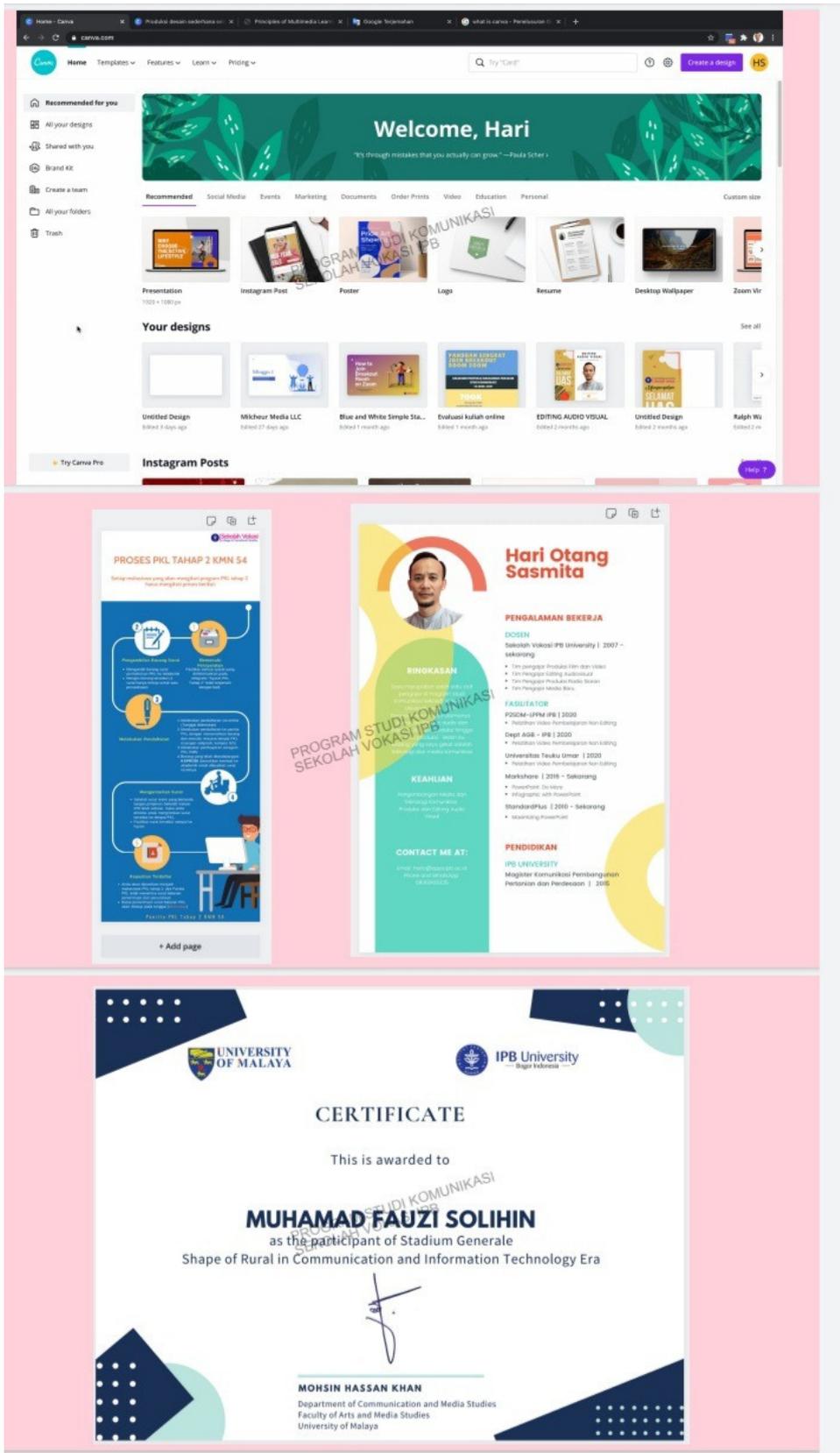
PROGRAM STUDI KOMUNIKASI  
SEKOLAH VOKASI IPB

#### Reduce background noise and distractions

Canva adalah platform desain grafis yang digunakan untuk membuat grafis media sosial, presentasi, poster, dokumen dan konten visual lainnya. Aplikasi ini juga menyediakan beragam contoh desain untuk digunakan. Canva terdiri dari dua jenis layanan, yakni gratis dan berbayar.

# 4

## Produksi Desain Sederhana sebagai Metode Promosi Belajar



## Aplikasi-Aplikasi di Gadget sebagai Media Pembelajaran di PAUD

PELATIHAN PENDIDIK PAUD

### APLIKASI DI GADGET SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN

PROGRAM STUDI KOMUNIKASI  
SEKOLAH VOKASI IPB

Abung Supama Wijaya, S.I.Kom., M.Si

### GADGET?

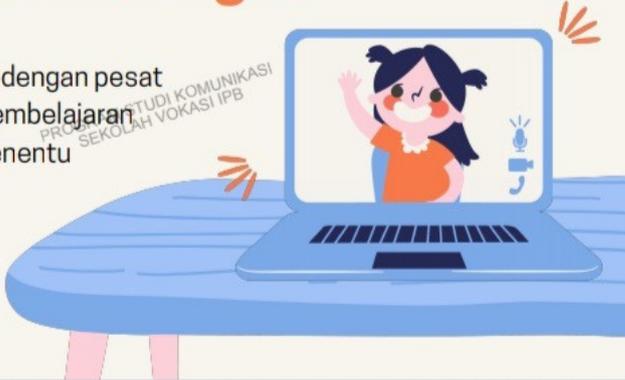
Gadget adalah suatu benda atau barang yang diciptakan khusus di era yang serba maju ini dengan tujuan untuk membantu segala sesuatu menjadi mudah dan praktis dibandingkan teknologi-teknologi sebelumnya.

Beberapa contoh dari gadget yaitu laptop, smartphone, ipad, ataupun tablet yang merupakan alat-alat teknologi yang berisi aneka aplikasi dan informasi mengenai semua hal yang ada di dunia ini



### Kenapa Pendidik membutuhkan Gadget?

- Teknologi berkembang dengan pesat
- Inovasi dalam media pembelajaran
- Pandemi yang tidak menentu



## Aplikasi-Aplikasi di Gadget sebagai Media Pembelajaran di PAUD

**TAPI INGAT...**

**Jangan berlebihan**



PROGRAM STUDI KOMUNIKASI  
SEKOLAH VOKASI IPB



**Pinterest**

Pinterest merupakan jejaring sosial yang mengusung konsep sharing papan pin virtual yang memungkinkan pengguna mengoleksi apa pun yang ia sukai dari website mana pun, untuk dibagikan kepada orang lain. Kumpulan gambar, foto, atau link website yang disebut "pin" ini akan masuk ke sebuah "board" dengan kategori yang telah dibuat sebelumnya. Setiap "pin" akan diwakili oleh gambar yang pengguna pilih.



**Kinemaster**

Kinemaster merupakan aplikasi untuk mengedit video dengan tampilan komputer dengan tampilan ponsel. Aplikasi ini mendukung banyak lapisan video, audio, gambar, teks, dan efek. Video kinemaster dapat juga langsung dibagikan pada platform media sosial



PROGRAM STUDI KOMUNIKASI  
SEKOLAH VOKASI IPB

# 5

## Aplikasi-Aplikasi di Gadget sebagai Media Pembelajaran di PAUD



Canva adalah platform desain grafis yang digunakan untuk membuat grafis media sosial, presentasi, poster, dokumen dan konten visual lainnya. Aplikasi ini juga menyediakan beragam contoh desain untuk digunakan. Canva terdiri dari dua jenis layanan, yakni gratis dan berbayar.

### Anchor®

Anchor merupakan aplikasi dalam membuat podcast. Namun, pada penggunaannya aplikasi ini dapat dipakai untuk melakukan recording suara dengan dinamis

Cocok untuk kegiatan merekam dongeng dengan sederhana



### LET'S READ

Sebuah aplikasi berisi beragam cerita dengan berbagai versi bahasa. Sangat cocok untuk mencari inspirasi cerita untuk mendongeng.



# 5

## Aplikasi-Aplikasi di Gadget sebagai Media Pembelajaran di PAUD



Situs web berbagi video yang dapat dikases oleh siapapun. Manfaatkan youtube untuk mencari informasi dan inspirasi.

PROGRAM STUDI KOMUNIKASI  
SEKOLAH VOKASI IPB



**TERIMA KASIH**

PROGRAM STUDI KOMUNIKASI  
SEKOLAH VOKASI IPB

## Memilih Media Sosial yang Efektif




**MEMILIH MEDIA SOSIAL YANG EFEKTIF**

Dr Ir H. WAHYU BUDI PRIATNA, MSi  
 -Kaprosdi Komunikasi SV IPB  
 -Dosen Dept Agribisnis FEM IPB  
 -Dewan Pakar FORKAPI  
 -Wakil Ketua Perhumas Bogor

Puncak, Kab. Bogor Maret 2021



**MEDIA SOSIAL (MEDSOS) ATAU SOSIAL MEDIA (SOSMED)?**

**McGraw Hill Dictionary** – Sarana berinteraksi satu sama lain dengan cara menciptakan, berbagi, serta bertukar informasi dan gagasan dalam sebuah jaringan dan komunitas virtual

• **Russo, Watkins, Kelly, dan Chan (2008)** – Instrumen yang memfasilitasi komunikasi, jaringan, dan/atau kolaborasi secara daring

**Veil, Buehner, dan Palenchar (2011)** – Komunikasi antar manusia yang memiliki karakteristik partisipasi, terbuka, percakapan, komunitas, dan keterhubungan.

• **Kotler dan Keller (2016)** – Media yang digunakan untuk berbagi teks, gambar, suara, dan video informasi oleh konsumen dan produsen.

## KARAKTERISTIK MEDIA SOSIAL

- **Kualitas konten** (sangat rendah - sangat tinggi).
- **Jangkauan** teknologi media sosial bersifat desentralisasi
- **Frekuensi** (jumlah waktu mengakses media sosial tiap harinya).
- **Aksesibilitas** (kemudahan untuk diakses).
- **Kegunaan** (siapa pun yang memiliki akses internet dapat memposting foto digital, menulis online dan lain-lain).
- **Segera** (waktu yang dibutuhkan pengguna media sosial untuk berkomunikasi dengan orang lain secara instan).
- **Tidak permanen** (konten dalam media sosial dapat disunting).

(Ambar, 2017)



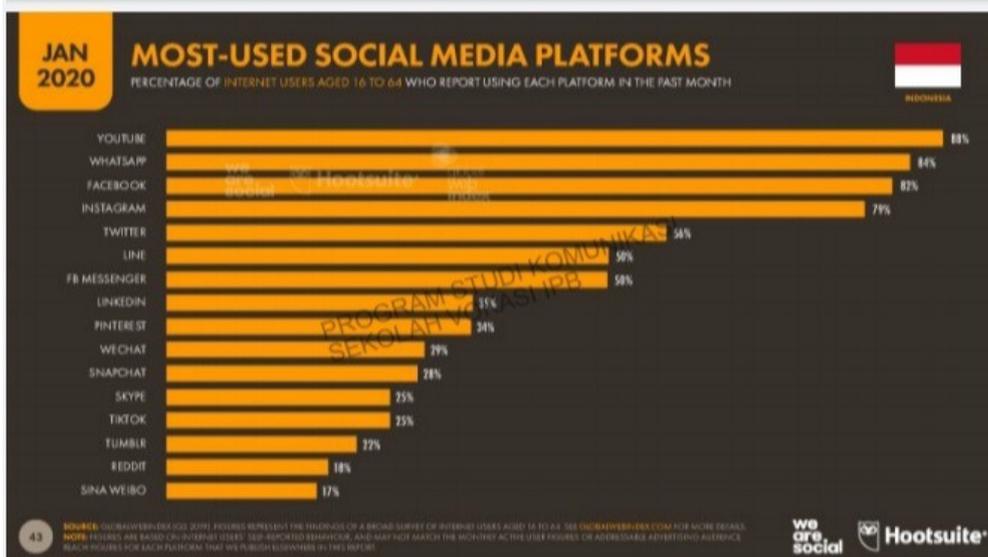
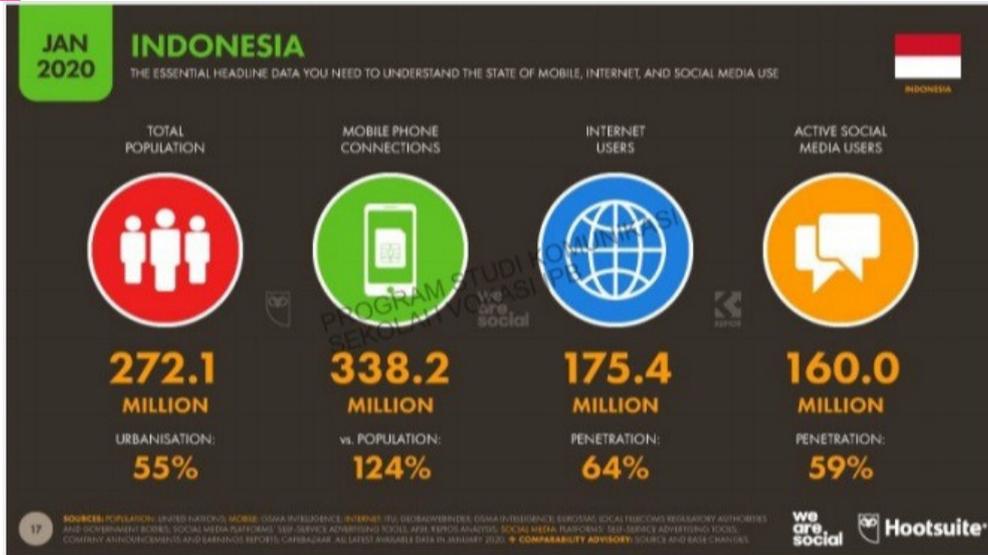
## SURVEI HOOTSUTE tahun 2021

- Pengguna internet di dunia telah mencapai 4,66 miliar jiwa (4,22 miliar pengguna media sosial).
- Tumbuh 13% dengan jumlah pengguna baru mencapai 490 juta selama 12 bulan terakhir. Atau rata-rata lebih dari 1,3 juta pengguna baru di media sosial setiap hari selama 2020, atau sekitar 155.000 pengguna baru setiap detik.
- Pengguna media sosial menghabiskan waktunya selama 2 jam 25 menit (setara 1 hari dalam hidup mereka tiap minggunya).

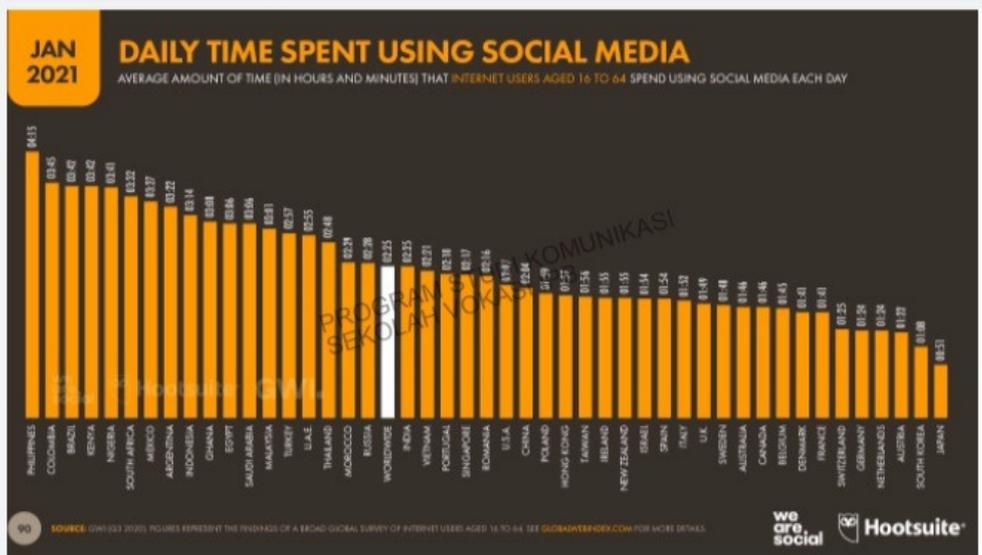
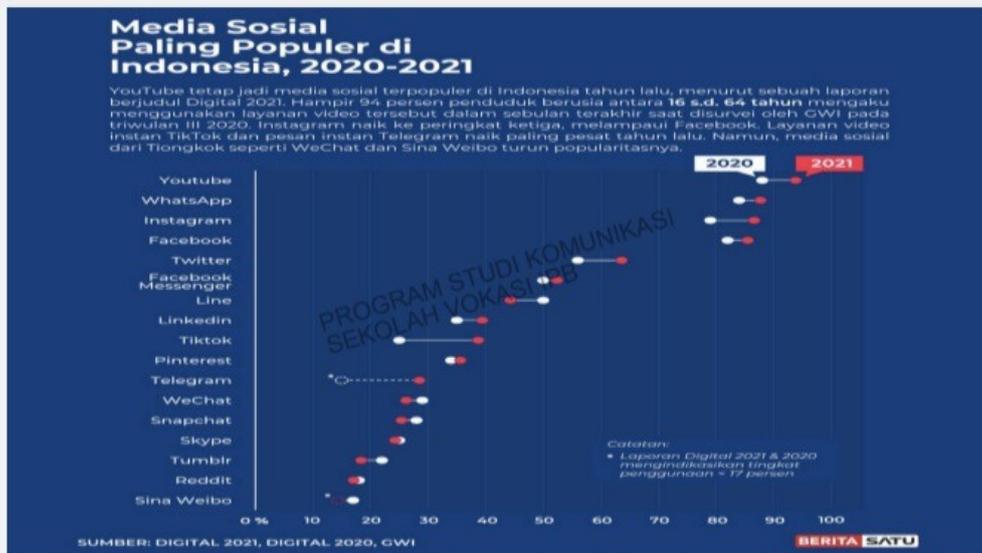


# 6

## Memilih Media Sosial yang Efektif



## Memilih Media Sosial yang Efektif



## Memilih Media Sosial yang Efektif

**FUNGSI MEDIA SOSIAL** Kietzmann, Hermkens, McCarthy dan Silvestre (hubungan kerangka kerja honeycomb), 2011



- Identity** pengaturan identitas
- Conversations** pengaturan berkomunikasi
- Sharing** pertukaran, pembagian, dan penerimaan konten berupa teks, gambar, atau video
- Presence** akses pengguna lain
- Relationship** keterhubungan antar pengguna
- Reputation** mengidentifikasi orang lain dan dirinya
- Groups** membentuk komunitas dan sub-komunitas yang memiliki latar belakang, minat, atau demografi tertentu

### TUJUAN KOMUNIKASI

- Komunikasi merupakan salah satu kebutuhan terpenting dalam kehidupan manusia di era informasi
- Komunikasi biasa digunakan untuk menyampaikan pesan dengan banyak tujuan, seperti menyampaikan keinginan, memberi informasi, mempengaruhi untuk mengubah perilaku atau menghasilkan suatu tindakan, menghibur atau mendidik
- Pada masa WFH ini, aktivitas interaksi khususnya Pendidikan dilakukan dengan memanfaatkan media



### TIPS MEMBANGUN KOMUNIKASI DI MEDSOS YANG MENYENANGKAN (Priatna, 2020)

1. **Membiasakan selalu berprasangka baik**  
Pikiran dan hati yang positif tentang pasangan komunikasi akan sangat menentukan proses dan hasil komunikasi.
2. **Pilihlah kata-kata/gambar/video yang bermanfaat**  
Meningkatkan kualitas komunikasi banyak ditentukan oleh pilihan kata-kata yang digunakan.
3. **Sampaikan dengan kalimat yang paling mudah dipahami**  
Penggunaan kalimat yang sederhana cenderung lebih mudah dimengerti dan dipahami maknanya.

# 6

## Memilih Media Sosial yang Efektif

4. Apabila pakai suara (voice), maka **Volume suara jelas, tanpa harus keras**  
Kelancaran komunikasi dan emosi pasangan komunikasi akan sangat terbantu ketika pendengarannya merasa nyaman dan jelas dengan volume suara yang diterimanya.

5. **Hindari melakukan dominasi komunikasi**

Jadilah pendengar yang baik, dengan tidak menjadi orang yang senang mendengar suara sendiri.

6. Apabila pakai video call/conference, maka **Wajah yang ramah dihiasi senyuman**

Menampilkan kesan pribadi yang ramah dan menyenangkan mampu menimbulkan suasana keakraban dan kegembiraan berkomunikasi.

7. **Perbedaan bukan berarti harus konflik**

Konflik bukan berarti tidak bermanfaat, tetapi jika bisa dihindari akan mampu menghemat banyak energi dalam berkomunikasi.

8. **Tidak mengecilkan kebahagiaan pasangan komunikasi**

Setiap kegembiraan yang diucapkan pasangan komunikasi, perlu didukung dengan sepenuh hati.

9. **Niatkan semua untuk ibadah**

Setiap aktivitas komunikasi perlu dilandasi niat untuk memberikan dan memperoleh nilai-nilai kebaikan.

# Pemanfaatan Media Sosial dan youtube sebagai Media Pembelajaran PAUD

Video Channel Presentation



## Pemanfaatan Media Sosial dan Youtube sebagai Media Pembelajaran di Sekolah

Hudi Santoso, SSos, MP

Video Channel Presentation



**Hudi Santoso, SSos, MP**  
 TTL: Nganjuk, 24 Mei 1980  
 Bidang Keahlian: Jurnalistik, Media, Marketing Communication, Small Medium Entrepreneur, Village Tourism.

**Pendidikan**

- Diploma 3 Komunikasi pembangunan, Fapet IPB Tahun 2003
- Sarjana (S1) Komunikasi Massa, Fisip, UNS Tahun 2005
- Magister (S2) Manajemen Industri IKM, IPB Tahun 2012
- Doktorat (S3) Komunikasi Pembangunan, Pertanian dan Pedesaan (2017-sekarang)

**Pengalaman Profesional**

- Wartawan Radar Bogor (Jawa Pos Group). 2005-2008
- Dosen Tetap Sekolah Vokasi, IPB University. 2008-sekarang

**Anggota Profesi**

- Pengurus Pusat Forkapi 2017-sekarang
- Pengurus AspiKOM Jabodetabek 2017-2020

Video Channel Presentation



**MEDIA PEMBELAJARAN**

# Pemanfaatan Media Sosial dan youtube sebagai Media Pembelajaran PAUD

Video Channel Presentation

## Apa itu Media Pembelajaran?

- Menurut Hamalik (1989) media pembelajaran adalah Alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah.
- Menurut Suprpto et al, menyatakan bahwa media pembelajaran adalah suatu alat bantu secara efektif yang dapat digunakan oleh guru untuk mencapai tujuan yang diinginkan.
- Menurut Hidayati (2012) Era globalisasi telah membawa perkembangan pesat dalam teknologi informasi dan komunikasi, termasuk bidang pendidikan dan media pembelajaran. Pergeseran paradigma pendidikan khususnya dalam pembelajaran di kelas seyogyanya mengikuti perkembangan teknologi.

Pemanfaatan media pembelajaran melalui media sosial merupakan alat bantu untuk **merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan peserta didik** sehingga proses pendidikan tetap berjalan dengan sebagaimana mestinya.



## Tujuan Penggunaan Media Sosial dan Youtube sebagai Media Pembelajaran :

- Mempermudah proses belajar
- Meningkatkan efisiensi belajar
- Menjaga relevansi dengan tujuan belajar
- Membantu konsentrasi



# Pemanfaatan Media Sosial dan youtube sebagai Media Pembelajaran PAUD



Video Channel Presentation

## PENGERTIAN MEDIA SOSIAL

Video Channel Presentation

### Pengertian Media Sosial Menurut Ahli

- Menurut Cohen dalam Liliweri (2015), definisi media sosial terus berubah/berkembang seiring dengan perkembangan penggunaan media sosial itu sendiri. Media sosial adalah pergeseran cara kita mendapatkan informasi melalui cara lama.
- Menurut Green & Hope (2010), media sosial menjadi alat pengajaran penting untuk menyebarkan informasi kepada siswa, pasien dan keluarganya.
- Menurut Van Dijk dalam Nasrullah (2015) menyatakan bahwa media sosial adalah platform media yang memfokuskan pada eksistensi pengguna yang memfasilitasi mereka dalam beraktifitas maupun berkolaborasi.

Video Channel Presentation

### Pengertian Media Sosial Menurut Ahli

- Dari pengertian dan pendapat para ahli tersebut dapat kita simpulkan bahwa media sosial dapat digunakan sebagai media pembelajaran karena media sosial dapat memberikan informasi sehingga memberikan output untuk pengetahuan para siswa.
- Pada intinya, dengan sosial media dapat dilakukan berbagai aktifitas dua arah dalam berbagai bentuk pertukaran, kolaborasi, dan saling berkenalan dalam bentuk tulisan, visual maupun audiovisual. Sosial media diawali dari tiga hal, yaitu **Sharing, Collaborating dan Connecting** (Puntoadi, 2011).

# 7

## Pemanfaatan Media Sosial dan youtube sebagai Media Pembelajaran PAUD

Video Channel Presentation

### Karakteristik Khusus Media Sosial (Nasrullah, 2015)

- Network**  
Jaringan
- Interactivity**  
Interaksi
- Information**  
Informasi
- Simulation of Society**  
Simulasi sosial
- Archive**  
Arsip
- User-generated Content**  
Konten oleh pengguna

Video Channel Presentation

### Pembagian Kategori Media Sosial

- Social Networking**  
Media jejaring sosial
- Blog**  
Jurnal online
- Micro-Blogging**  
Jurnal online sederhana / microblog
- Wiki**  
Media konten bersama
- Social Bookmarking**  
Penanda sosial
- Media Sharing**  
Media berbagi

Video Channel Presentation



Salah satu media sosial yang banyak digunakan adalah **Youtube**. Begitu juga dengan media sosial lainnya seperti Facebook, Instagram, Quora dan Twitter.

# Pemanfaatan Media Sosial dan youtube sebagai Media Pembelajaran PAUD

**Video Channel Presentation**



**YouTube**

YouTube adalah sebuah situs web berbagi video yang dibuat oleh tiga mantan karyawan PayPal, yaitu Chad Hurley, Steve Chen, dan Jawed Karim pada Februari 2005. Situs ini memungkinkan pengguna mengunggah, menonton, dan berbagi video. (Hopkins, Jim (October 11, 2006).

---

**Video Channel Presentation**

### Definisi Youtube Menurut Ahli

- Menurut Sianipar (2013), youtube adalah sebuah basis data berisi konten video yang populer di media sosial serta penyedia beragam informasi yang sangat membantu. Youtube merupakan database video yang paling populer di dunia internet, dan merupakan situs video yang menyediakan berbagai informasi berupa gambar bergerak dan bisa diandalkan.
- Menurut Agazio & Bucklev (2008), *YouTube* merupakan layanan file *sharing* berbasis web yang memungkinkan individu untuk membangun profil publik, menentukan daftar pengguna lain untuk berbagi video serta untuk melihat daftar koneksi/konten yang dibuat oleh orang lain.

---

**Video Channel Presentation**

### Hasil dari Penelitian Menunjukkan Youtube Dapat :

- Merangsang kreatifitas, minat dan motivasi baik guru dan siswa.
- Sebagai seorang guru, untuk menyusun bahan ajar, pemilihan materi, cara penyampaian guru mengalami kemajuan yang cukup pesat.
- Youtube pun secara tidak langsung meningkatkan minat membaca diantara mereka, dalam hal pencarian ide dan materi.

# Pemanfaatan Media Sosial dan youtube sebagai Media Pembelajaran PAUD

Video Channel Presentation

## You Tube

### Kelebihan Youtube

- Dapat mengakses dan mengupload video
- Sebagai ajang promosi diri
- Mendownload video
- Sebagai sumber referensi maupun belajar streaming.

### Kekurangan Youtube

- Dapat disalahgunakan
- Banyak informasi yang tidak sesuai fakta
- Banyak video yang tidak berguna.

---

Video Channel Presentation

## Keunggulan You Tube sebagai Media Pembelajaran

### Potensial

Youtube merupakan situs yang paling populer di dunia internet saat ini yang mampu memberikan edit value terhadap education atau pendidikan.

### Informatif

Youtube dapat memberikan informasi terkait hal hal terkini, memberikan pengetahuan perkembangan teknologi, ilmu pengetahuan, dsb

### Praktis

Youtube mudah digunakan dan dapat diikuti oleh semua kalangan termasuk siswa dan guru.

### Fitur TeacherTube

Dengan fitur tersebut akan lebih mempermudah pencarian video dan mewarkan lebih banyak konten yang tepat bagi mahasiswa, Burke & Snyder (2008)

---

Video Channel Presentation

## Kesimpulan



Media sosial dan Youtube dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran di sekolah. Dengan berbagai kelebihan yang mempermudah guru maupun pelajar dalam menyampaikan dan menerima informasi, kedua media tersebut dianggap efektif. Namun, kedua media tersebut juga memiliki kekurangan sehingga banyak juga hal yang harus dipertimbangkan

# 7

## Pemanfaatan Media Sosial dan youtube sebagai Media Pembelajaran PAUD

**Cara Upload Video Pembelajaran ke Youtube melalui Komputer/Laptop**

**Step 1**  
login di laman <https://studio.youtube.com/>

**Step 2**  
Kemudian pada bagian kanan atas, pengguna bisa memilih 'upload video'. Pilih file video yang ingin diupload ke YouTube

**Step 3**  
Setelah proses selesai, jangan lupa untuk menambahkan info dasar berupa judul, deskripsi, dan thumbnail

**Step 4**  
Terakhir klik tab 'Lihat pratinjau & publikasikan'. Video berhasil di Upload!

**Cara Upload Video Pembelajaran ke Youtube melalui Android/Iphone**

**Step 1**  
Login ke channel di aplikasi YouTube. Kemudian pilih bagian paling atas bergambar kamera

**Step 2**  
Pilih video yang akan diupload atau rekam langsung dalam aplikasi.

**Step 3**  
Jika sudah selesai, tambahkan judul dan deskripsi ke video. Pengguna juga bisa menambahkan filter atau musik jika ingin.

**Step 4**  
Terakhir klik 'Upload'. Maka video akan langsung muncul di YouTube.

**Terima Kasih**

CREDITS: This presentation template was created by Slidesgo, including icons by Flaticon, infographics & images by Freepik.

# Praktik Produksi Desain Sederhana Sebagai Metode Promosi Belajar



**Canva**

## Praktik Produksi Desain Sederhana Sebagai Metode Promosi Belajar

ABUNG SUPAMA WIJAYA, S.I.KOM., M.SI

### Kenapa belajar perlu media promosi??

- Motivasi orang tua dan siswa
- Bounding pendidik dan siswa didik
- Meningkatkan konsistensi pendidik sebagai passion
- Meningkatkan kreativitas



### Apa itu CANVA?

Platform desain grafis yang digunakan untuk membuat grafis media sosial, presentasi, poster, dokumen dan konten visual lainnya. Aplikasi ini juga menyediakan beragam contoh desain untuk digunakan. Canva terdiri dari dua jenis layanan, yakni gratis dan berbayar



# Praktik Produksi Desain Sederhana Sebagai Metode Promosi Belajar

## Kenapa harus CANVA?



- Semua kebutuhan produk desain ada, dan mudah dibuat
- Gratis (berbayar jika memang diperlukan saja)
- Tersedia banyak varian desain yang sesuai kebutuhan

## Untuk apa saja desain dalam pembelajaran PAUD??

- Media informasi (kegiatan, dll)
- Media promosi instansi
- Membuat rencana program pembelajaran (RPP) yang menarik
- Ucapan hari raya, ulang tahun, dll...(membangun komunikasi positif)



## Contoh 1

Ayah/Bunda yang baik,  
 Hari ini tema bermain kita bersama ananda tercinta di rumah adalah "rumahku, taman bermainku".  
 Ayah/Bunda dapat mengajak Ananda melakukan kegiatan bersama, seperti:

1. Menanam bunga kesayangan
2. Hitung daun-daun yang ada di halaman, yuk...
3. Melukis/menggambar/merangkai tinaman yang ada dikebun
4. Membersihkan kebun bersama keluarga

Bila Ananda tidak tertarik, beri semangat mereka dan dorong dulu, namun bila nanda menginginkan kegiatan lain, ikuti minat ananda agar belajar melalui bermain di rumah menjadi menyenangkan. Tolong amati dan foto kegiatan ananda, lalu kirim ke whatsapp group untuk catatan perkembangan ananda. Terima kasih.

# 8

## Praktik Produksi Desain Sederhana Sebagai Metode Promosi Belajar

**Mari kita bandingkan**

Ayah/Bunda yang baik,

Hari ini tema bermain kita bersama ananda tercinta di rumah adalah "rumahku, taman bermainku".

Ayah/Bunda dapat mengajak Ananda melakukan kegiatan bersama, seperti:

- Menanam bunga kesayangan
- Hitung daun-daun yang ada di halaman, yuk...
- Melukis/menggambar/merangkai tanaman yang ada di kebun
- Membersihkan kebun bersama keluarga

*Bila Ananda tidak tertarik, beri semangat mereka dan dorong dulu, namun bila nanda menginginkan kegiatan lain, ikuti minat ananda agar belajar melalui bermain di rumah menjadi menyenangkan. Tolong amati dan foto kegiatan ananda, lalu kirim ke whatsapp group untuk catatan perkembangan ananda. Terima kasih.*



Contoh 2



Hasil Contoh 2



# 8

## Praktik Produksi Desain Sederhana Sebagai Metode Promosi Belajar

Hasil Contoh 2



Mari Mulai Praktik

PROGRAM STUDI KOMUNIKASI  
SEKOLAH VOKASI IPB

Pastikan sudah mempunyai Email

11-12/12

# 9

## Teknik Pengambilan Gambar/Video untuk Media Pembelajaran PAUD

### Teknik Pengambilan Gambar/Video

Hari Otang Sasmita



16 Maret 2021

### Penampilan

Semua orang tidak ingin terlihat berantakan di zoom

PROGRAM STUDI KOMUNIKASI SEKOLAH VOKASI IPB



### Lighting

Wajah kita yang harus terlihat jelas

# 9

## Teknik Pengambilan Gambar/Video untuk Media Pembelajaran PAUD

### Background

Jangan sampai mendistraksi kita



### Perspective

jangan menghabiskan seluruh layar hanya untuk muka anda (beri headroom)



### Eye Level

posisikan webcam sejajar dengan kepala



# 9

## Teknik Pengambilan Gambar/Video untuk Media Pembelajaran PAUD

### Eye Level

posisikan webcam sejajar dengan kepala



### Suara

Tidak hanya memperhatikan kualitas video, suara merupakan bagian yang tak terpisahkan dalam video pembelajaran



Terima Kasih



PELATIHAN TIK PAUD KAB. BOGOR

# UPLOAD MEDIA PEMBELAJARAN PADA YOUTUBE

→ Abung Supama Wijaya, S.IKom, M.Si



DINAS PENDIDIKAN KABUPATEN BOGOR



## INTRO

**AGENDA:**

- Youtube Kids
- Cara Upload Youtube
- Upload video via Laptop
- Upload video via Smartphone

## Youtube Kids →

YouTube Kids adalah sebuah aplikasi video yang dikembangkan oleh YouTube. Aplikasi tersebut menyediakan versi layanan berorientasi anak-anak, dengan pemilihan konten, figur bimbingan orangtua, dan penyaringan video yang tak pantas untuk ditujukan kepada anak di bawah usia 12 tahun



## Upload Video Pembelajaran pada Youtube

### Youtube Kids

YouTube Kids dibuat untuk menyediakan lingkungan yang lebih terkontrol bagi anak-anak, sehingga lebih mudah dan menyenangkan bagi mereka untuk menjelajah sendiri, dan lebih mudah bagi orang tua serta pengasuh untuk memandu perjalanan mereka ketika menemukan minat baru yang menarik di sepanjang prosesnya.

Sumber: Youtube.com



### CARA UPLOAD YOUTUBE

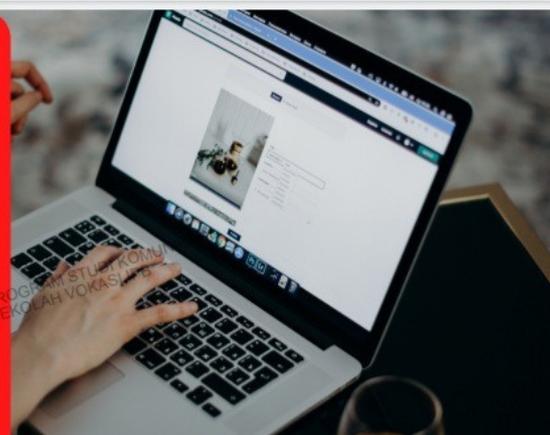
Laptop/Komputer →

Melakukan proses dengan menggunakan laptop/komputer

Smartphone →

Diupload baik itu menggunakan IOS atau Android

### Cara upload Menggunakan Laptop/PC



## Upload Video Pembelajaran pada Youtube

**1** Login ke YouTube

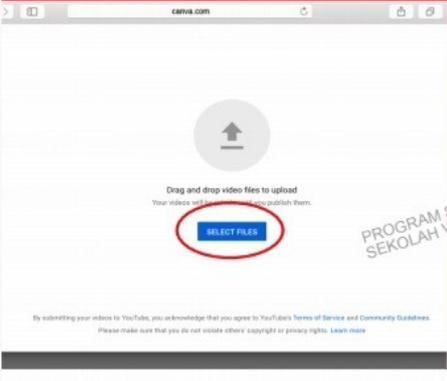
**2** Di bagian atas kanan halaman, klik ikon kamera

**3** Pilih Upload video.

PROGRAM STUDI KOMUNIKASI  
SEKOLAH VOKASI IPB

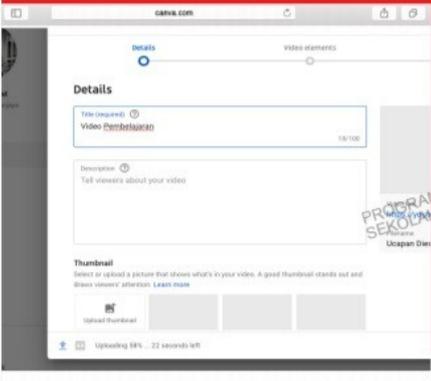
# 10

## Upload Video Pembelajaran pada Youtube



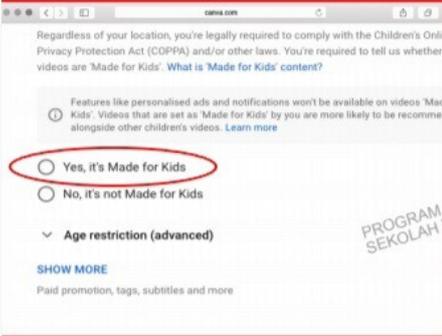
**4** Select Files (memilih video pada file di laptop/komputer)

PROGRAM STUDI KOMUNIKASI SEKOLAH VOKASI IPB



**5** Berikan informasi dasar mengenai video

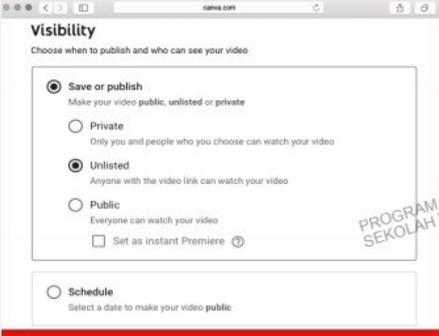
PROGRAM STUDI KOMUNIKASI SEKOLAH VOKASI IPB



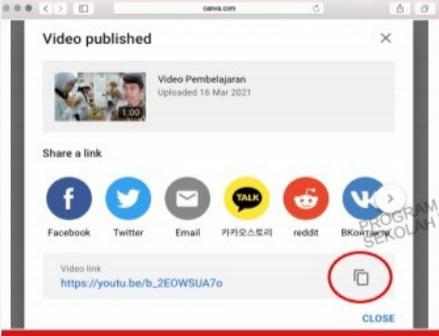
**6** Klik "yes, it's made for kids"  
(Pengaturan khusus untuk anak-anak)

PROGRAM STUDI KOMUNIKASI SEKOLAH VOKASI IPB

## Upload Video Pembelajaran pada Youtube



**7** **Simpan dan Publish**  
(Unlisted: untuk orang yang hanya mempunyai link saja)  
Public: Semua orang/umum

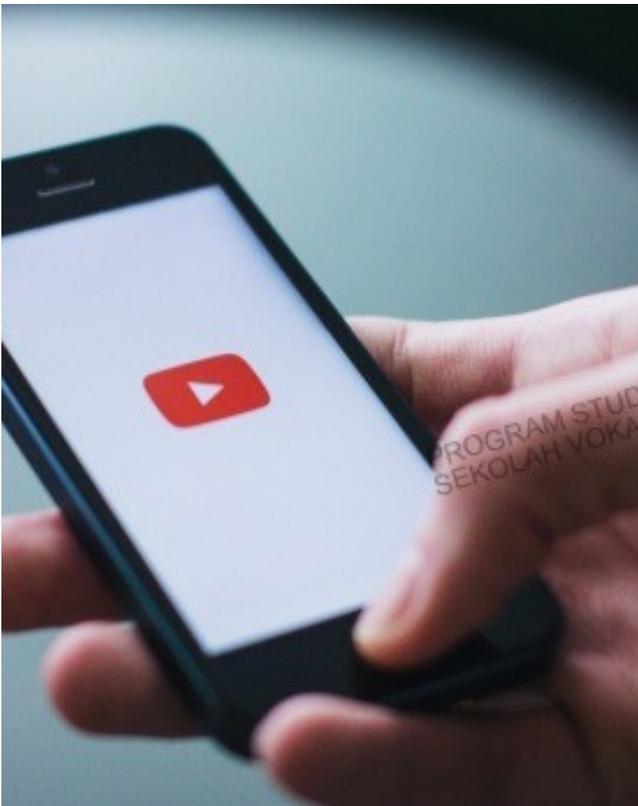


**7** **Klik publish, dan Copy-kan link**



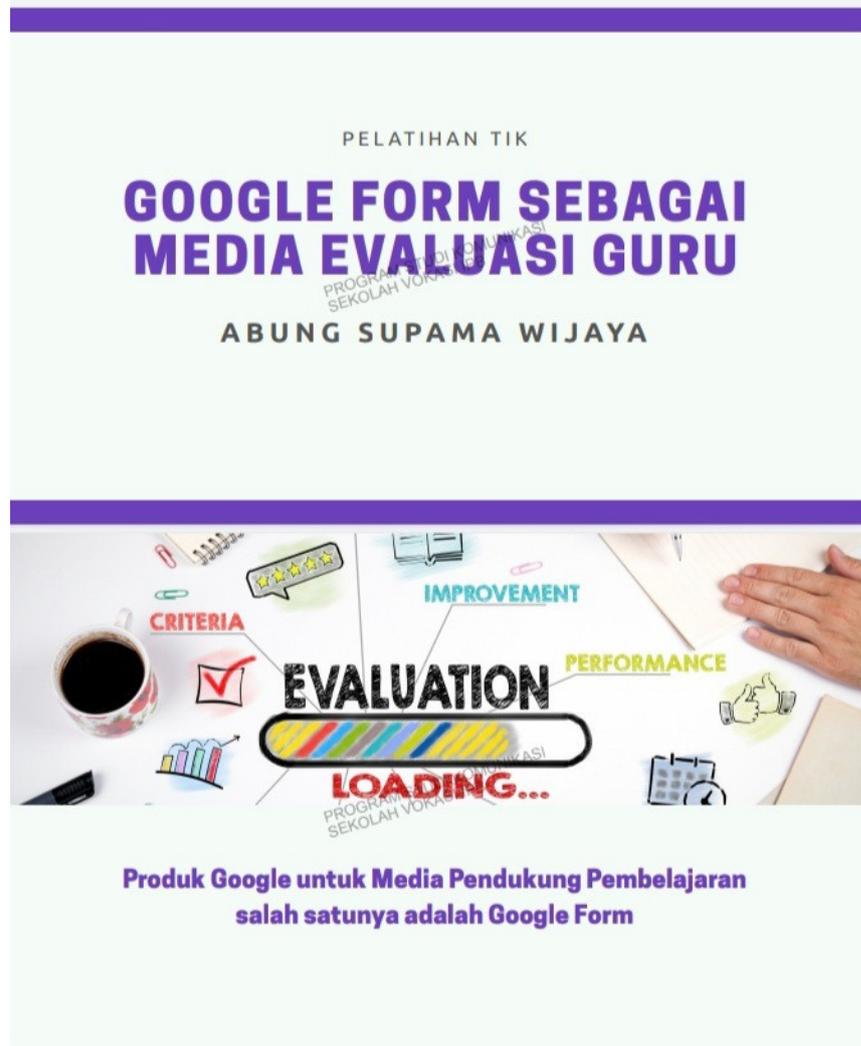
**CARA UPLOAD VIDEO VIA SMARTPHONE**

PROGRAM STUDI KOMUNIKASI SEKOLAH VOKASI IPB



## Langkahnya

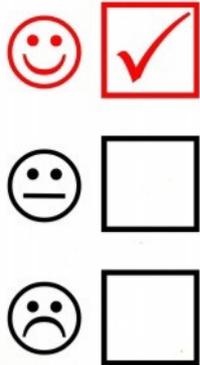
- Login ke YouTube
- Tap bawah, kemudian tap upload video
- Untuk merekam video baru: Tap ikon kamera video dan mulailah merekam.
- Untuk memilih video yang sudah ada: Gunakan galeri untuk memilih video.
- Sesuaikan judul, deskripsi, dan setelan privasi video.
- Tap Berikutnya.
- Pilih setingan video untuk anak-anak atau tidak untuk anak-anak
- Tap tanda titik, kemudian bagikan link



## Apa itu Google Form?

Google form adalah layanan dari Google yang memungkinkan pengguna untuk membuat survey, tanya jawab dengan fitur formulir online yang bisa dikustomisasi sesuai dengan kebutuhan.





### GOOGLE FORM DAN KEBUTUHANNYA

Sebagai platform, Google Form dapat digunakan untuk berbagai kebutuhan pengumpulan data secara online, dari form yang sederhana sampai kuesioner yang kompleks.

Google Forms sangat membantu untuk guru dalam mengerjakan pekerjaan: membuat evaluasi pembelajaran ke orang tua, membuat presensi, dll

### MARI MULAI MEMBUAT GOOGLE FORM

