

iskusi.5

Lakukan: Buat kiriman forum: 1

Jatuh tempo: Minggu, 9 November 2025, 23:59

menampilkan balasan dalam bentuk bertingkat

Setelan ▾

Diskusi.5

Selasa, 29 Juli 2025, 10:01

Apa kriteria utama dalam memilih platform atau tools digital untuk pembuatan media pembelajaran?

Pedoman Penilaian Diskusi:

Jika mahasiswa mampu menjelaskan dengan bahasa sendiri dan memberikan contoh disertai sumber: 80-100

Jika mahasiswa mampu menjelaskan dengan bahasa sendiri tanpa memberi contoh dan disertai sumber: 70-80

Jika mahasiswa kurang mampu menjelaskan dan disertai sumber yang jelas tetapi memberi contoh dengan baik: 60-70

Jika mahasiswa kurang mampu menjelaskan dan tidak memberi contoh serta tidak disertai dengan sumber: 50-60

Mencontek jawaban teman atau melakukan plagiarisme baik dari internet atau sumber lain: 0

[Tautan permanen](#) [Balas](#)



Re: Diskusi.5

oleh [050813877 SAMUEL LUBALU](#) - Senin, 3 November 2025, 07:13

Izin menjawab pertanyaan pada diskusi 5 ini,

Kriteria utama memilih platform atau tools digital untuk media pembelajaran adalah kesesuaian dengan tujuan pembelajaran dan kemudahan penggunaan (user-friendly). Kriteria penting lainnya meliputi dukungan format konten yang beragam, aksesibilitas dan kompatibilitas dengan berbagai perangkat, serta fitur interaktif dan analitik untuk memantau kemajuan siswa.

Kriteria utama

Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran: Platform harus mendukung tujuan instruksional yang ingin dicapai dan efektif untuk mengkomunikasikan materi pelajaran.

Kemudahan penggunaan: Antarmuka (user interface) harus intuitif, ramah pengguna, dan tidak memerlukan keahlian teknis yang tinggi bagi guru maupun siswa.

Format konten: Pilihlah platform yang mendukung berbagai format, seperti video, audio, teks, kuis, simulasi, dan animasi, untuk menciptakan pengalaman belajar yang kaya.

Aksesibilitas: Pastikan platform dapat diakses dari berbagai perangkat (laptop, tablet, smartphone) dan mendukung akses online maupun offline.

Fitur interaktif dan analitik: Dukungan untuk interaksi seperti kuis, forum diskusi, dan kemampuan untuk melacak

kemajuan belajar siswa melalui fitur pelaporan dan analisis sangat penting.

Kriteria pendukung

Dukungan teknis dan keamanan: Pastikan ada dukungan teknis yang memadai, serta platform memiliki standar keamanan dan privasi yang tinggi untuk melindungi data.

Integrasi: Pertimbangkan kemampuan integrasi dengan platform lain yang sudah ada, seperti Google Classroom atau Moodle, dan dukungan untuk ekspor/import data.

Biaya: Evaluasi biaya yang terkait dengan platform tersebut, termasuk biaya langganan atau biaya tambahan lainnya, dan sesuaikan dengan anggaran yang tersedia.

Ketersediaan konten: Ketersediaan konten yang beragam dan relevan di dalam platform itu sendiri dapat memudahkan proses pembuatan media pembelajaran.

Referensi:

<https://www.google.com/search?>

[q=Apakah+kriteria+utama+dalam+memilih+platform+atau+tools+digital+untuk+pembuatan+media+pembelajaran%3F&cl=android-oppo-rvo2&sourceid=chrome-mobile&ie=UTF-8](https://www.google.com/search?q=Apakah+kriteria+utama+dalam+memilih+platform+atau+tools+digital+untuk+pembuatan+media+pembelajaran%3F&cl=android-oppo-rvo2&sourceid=chrome-mobile&ie=UTF-8)

Tautan permanen Tampilkan induk Balas



Re: Diskusi.5

oleh [PUTRI GAYATRI 051288833](#) - Senin, 3 November 2025, 08:49

Beberapa kriteria utama dalam memilih platform atau tools digital untuk pembuatan media pembelajaran adalah: kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, kemudahan penggunaan (user-friendly), interaktif dan menarik, ketersediaan akses di berbagai perangkat, fitur kolaborasi, keamanan dan privasi, dukungan konten yang relevan, kemudahan integrasi dengan platform lain, serta adanya dukungan teknis yang memadai.

Kriteria Utama Platform Pembelajaran Digital

- **Kesesuaian dengan Tujuan Pembelajaran:** Platform harus mendukung objektif dan kebutuhan pembelajaran yang ingin dicapai.
- **Kemudahan Penggunaan:** User interface harus ramah bagi guru dan peserta didik, tanpa memerlukan keahlian teknis tinggi.
- **Aksesibilitas & Dukungan Perangkat:** Mudah diakses dari berbagai perangkat (laptop, tablet, smartphone), serta dapat diakses semua peserta didik tanpa hambatan teknis.
- **Interaktivitas & Menarik:** Mendukung tampilan interaktif, fitur diskusi, quiz, simulasi, atau animasi yang membuat siswa aktif dan tidak mudah bosan.
- **Ketersediaan Konten:** Menyediakan atau mendukung pembuatan berbagai format konten yang relevan, mulai dari teks, audio, video, hingga interaktif.
- **Kolaborasi & Penilaian:** Fitur untuk aktivitas tim, memberi umpan balik, asesmen otomatis, dan pelaporan perkembangan belajar.
- **Keamanan & Privasi:** Menjamin standar keamanan, perlindungan data, serta privasi siswa dan guru.
- **Dukungan Teknis & Komunitas:** Tersedia panduan, tutorial, dan komunitas aktif, serta layanan bantuan teknis jika terjadi kendala.
- **Integrasi:** Mudah diintegrasikan dengan platform/pembelajaran lain (misal, Google Classroom, Moodle, dsb.) dan mendukung ekspor/import data.
- **Kestabilan & Performa:** Platform minim gangguan teknis, server stabil walau diakses banyak pengguna sekaligus.

Kriteria-kriteria ini membantu memastikan penggunaan platform digital dapat menunjang proses belajar mengajar secara optimal dan relevan dengan perkembangan kebutuhan pendidikan saat ini.

Sumber referensi:

BMP MKWI4202 Belajar di Era Digital

<https://jurnal.bimaberilmu.com/index.php/jppi/article/view/1188>

<https://journal.stie-66.ac.id/index.php/sigmajeb/article/view/19>

<https://www.katalis.app/2021/01/07/tips-memilih-platform-blended-learning/?lang=id>

<https://www.brightspaceindonesia.com/blog/4-hal-yang-harus-diperhatikan-saat-memilih-platform-pembelajaran-online>

<https://www.trainingasik.com/memilih-media-pembelajaran-digital/>

<https://ejurnal.iaifa.ac.id/index.php/dirasah/article/download/1624/1209/>

Tautan permanen Tampilkan induk Balas

Hide sidebar

Course dashboard

Re: Diskusi.5

oleh [054531586 MUHAMMAD REZA SYAHPUTRA PURNAMA](#) - Senin, 3 November 2025, 19:04

Assalamualaikum wr wb. Izin untuk menjawab hasil diskusi ini

Kriteria dalam pemilihan platform atau tools digital dalam membuat media pembelajaran mencakup beberapa hal penting dalam meastikan media yang digunakan lebih efektif dan sesuai dalam proses pembelajaran.

Ada beberapa faktor yang kompetensi menjadi pembelajaran pada suatu materi yang perlu diperhatikan.

1. keselarasan dengan tujuan pembelajaran adalah yang terpenting. Platform pembelajaran perlu mendukung pencapaian tujuan pembelajaran dengan segala aspek dalam ilmu, keterampilan dan sikap. Misalnya pada pembelajaran bersifat praktikum, menggunakan platform pembelajaran Moodle, yang dapat diperkuat dengan 5H5P, sangat cocok dlaam pembelajaran interaktif, kuis berurutan, video interaktif, dan kuis langkah-langkah. Biggs dan Tang dalam teorinya pun mendukung hal ini, dalam Constructive Alignment, pembelajaran memerlukan alat pembelajaran yang mendukung.

2. kesederhanaan dalam pemanfaatan platform oleh pendidik dan peserta didik juga menjadi poin. Struktur sederhana dan konseptual mengurangi kompleksitasnya. Google Classroom pada umumnya membantu mendotting banyak file dan saluran pribadi dengan Canva for Education leih susah pada manusia, kanvas diajari visual yg ber keterampilan (Nielsen Usability Heuristics).

3. aksesibilitas dan inklusivitas. Dengan ini, peserta didik yang terasing pada bidang ini sentiasa memberi kesan ilmu pada horizontal dengan alat. UNESCO merekomendasikan alat pembelajaran yang memenuhi teks, pelajar WCAG yang responsif inklusif.

Sementara itu, masalah persyaratan fungsional dan privasi data merupakan hal yang juga perlu ditanggapi dengan serius. Platform digital harus mematuhi peraturan perlindungan data seperti GDPR, dan harus memiliki langkah-langkah perlindungan seperti enkripsi dan kontrol akses yang jelas. Hal ini untuk memastikan privasi data pengguna tidak terganggu. (PENDIDIKAN, 2022).

Dengan mempertimbangkan berbagai aspek pedagogi, teknis, dan etika yang telah dibahas di atas, pemilihan platform digital dapat lebih tepat dan memfasilitasi terciptanya pengalaman pembelajaran yang efektif, aman, dan berkelanjutan.- Untuk kuliah teori dengan diskusi: Google Classroom + YouTube (rekaman) + Mentimeter (engagement).

- Untuk praktikum dengan demonstrasi: LMS yang mendukung video dan kuis (Moodle + H5P).
- Untuk kursus berbasis proyek kolaboratif: Microsoft Teams / Google Workspace + GitHub (untuk coding/project).

Sumber referensi

- <https://kauri.id/kriteria-pemilihan-media-pembelajaran-yang-efektif/#gsc.tab=0>

- <https://polteksci.ac.id/blog/platform-e-learning-terbaik-untuk-mendukung-mahasiswa-di-era-digital/>

Sekian terimakasih.

Tautan permanen Tampilkan induk Balas

Hide sidebar

Course dashboard

Re: Diskusi.5

oleh [TIO YUNIKA SITUMEANG 050969441](#) - Senin, 3 November 2025, 21:59

Selamat malam Bapak/Ibu tution,,

Izin menjawab soal diskusi 5 diatas.

Kriteria utama dalam memilih platform atau alat digital untuk membuat media pembelajaran mencakup beberapa hal penting yang saling terkait untuk mendukung proses belajar mengajar secara digital berjalan dengan baik, yaitu; - Platform tersebut harus mudah digunakan. Artinya antarmuka platform harus sederhana dan mudah dipahami agar guru dan siswa bisa menggunakan dengan cepat tanpa perlu pelatihan teknis yang rumit. Hal ini penting agar mereka bisa fokus pada materi pelajaran, bukan pada cara mengoperasikan platform. Platform harus menyediakan fitur yang lengkap dan sesuai dengan kebutuhan belajar. Contohnya seperti fitur membuat kuis, tugas, forum diskusi, serta penggunaan multimedia. Selain itu, fitur seperti chat dan pertemuan video juga bisa membantu siswa lebih aktif dan tertarik belajar. -Aksesibilitas yang merupakan hal penting. Platform sebaiknya bisa diakses melalui berbagai perangkat, seperti komputer, tablet, atau ponsel. Platform juga harus bisa berjalan baik meski koneksi internet tidak stabil. Fitur akses offline juga bisa menjadi nilai tambah terutama di daerah yang infrastruktur internet masih kurang. - Keamanan dan privasi data pengguna harus dipastikan. Artinya platform sebaiknya menggunakan enkripsi dan sistem login yang aman. Platform juga harus memenuhi standar keamanan internasional atau regulasi lokal agar data pribadi dan informasi sensitif pengguna tetap terlindungi. -Platform yang bisa terintegrasi dengan sistem lain seperti sistem HR atau LMS bisa membantu pengelolaan pembelajaran lebih mudah. Fitur seperti Single Sign-On (SSO) dan API terbuka pun bisa membantu institusi memodifikasi platform sesuai kebutuhan. -Biaya dan model lisensi harus jelas dan sesuai dengan anggaran. Artinya platform yang ada biasanya menyediakan berbagai pilihan, seperti model gratis, berbayar berlangganan, atau pembelian lisensi satu kali. Hal ini memungkinkan pengguna memilih sesuai dengan kondisi keuangan mereka. -Platform juga harus bisa tumbuh dan tetap stabil meski digunakan oleh banyak pengguna sekaligus. Artinya Platform juga harus bisa memperbarui fiturnya secara teratur untuk tetap relevan dan memenuhi kebutuhan pengguna. -Terakhir, dukungan bahasa lokal dan service pelanggan yang tanggap sangat penting, terutama di Indonesia. Hal ini memudahkan pengguna dalam mendapatkan bantuan jika ada masalah. Keseluruhan kriteria ini bertujuan untuk memastikan platform atau alat digital pembelajaran bisa memberikan pengalaman belajar yang efektif, menyenangkan, dan aman bagi semua pihak yang terlibat.

Contohnya, Google Classroom bisa digunakan dengan mudah, mendukung kerja sama, dan bisa diakses di berbagai perangkat. Moodle sebagai sistem [pembelajaran online](#) menyediakan berbagai fitur lengkap mulai dari mengelola materi hingga mengevaluasi pembelajaran. Canva dan Powtoon juga bisa digunakan untuk membuat media visual interaktif maupun video pembelajaran.

Dengan mempertimbangkan kriteria ini, pemilihan platform digital bisa meningkatkan kualitas dan efektivitas dalam proses belajar mengajar.

Sumber :

<https://www.brightspaceindonesia.com/blog/4-hal-yang-harus-diperhatikan-saat-memilih-platform-pembelajaran-online>
<https://www.brightspaceindonesia.com/blog/4-hal-yang-harus-diperhatikan-saat-memilih-platform-pembelajaran-online>

[Hide sidebars](#)[Course dashboard](#)

TERIMA KASIH.

[Tautan permanen](#) [Tampilkan induk](#) [Balas](#)**Re: Diskusi.5**oleh [NINO RACHIMAS 054544307](#) - Senin, 3 November 2025, 23:32

Selamat malam Bapak/Ibu Dosen, selaku tutor mata kuliah Belajar di Era Digital. Mohon izin untuk berpartisipasi dan menyampaikan pendapat pada Diskusi Sesi 5 ini.

Pemilihan platform atau tools digital dalam pembuatan media pembelajaran perlu mempertimbangkan beberapa aspek penting agar proses belajar mengajar dapat berlangsung secara efektif. Menurut Laksito (n.d.) dalam modul Ragam Media Pembelajaran, kriteria utama yang harus diperhatikan meliputi tujuan pembelajaran, kesesuaian media dengan materi, ketersediaan sarana dan prasarana, kemampuan pengajar, serta karakteristik peserta didik. Media yang dipilih harus mendukung pencapaian tujuan pembelajaran pada ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik, serta mampu menyampaikan materi dengan tepat guna. Selain itu, faktor infrastruktur seperti perangkat teknologi dan jaringan internet juga perlu diperhitungkan agar media dapat berfungsi secara optimal dalam berbagai kondisi.

Kemampuan dan kesiapan pengajar dalam menggunakan media digital turut berperan penting karena penguasaan teknologi menentukan keberhasilan implementasi media tersebut. Disamping itu, perbedaan karakteristik peserta didik seperti gaya belajar, minat, dan tingkat kemampuan perlu menjadi dasar dalam menentukan media yang sesuai. Media yang bersifat interaktif dan memungkinkan adanya partisipasi aktif cenderung lebih efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar. Dalam konteks pembelajaran berbasis TIK, fleksibilitas waktu dan tempat juga menjadi pertimbangan penting agar peserta didik dapat belajar kapan pun dan di mana pun. Media digital yang dipilih sebaiknya bersifat mudah digunakan (*user-friendly*) serta efisien dari segi biaya sehingga dapat diterapkan secara berkelanjutan dalam kegiatan pembelajaran (Laksito, n.d.; Hermawan & Wibowo, 2022; Rahmawati & Kusuma, 2021).

Kesimpulan:

Pemilihan platform atau tools digital dalam pembuatan media pembelajaran harus dilakukan secara selektif dan didasarkan pada kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, karakteristik materi, serta kebutuhan peserta didik. Media yang dipilih hendaknya mampu mendukung proses pembelajaran secara efektif dengan mempertimbangkan ketersediaan sarana dan prasarana, kemampuan pengajar, serta tingkat interaktivitas media. Selain itu, aspek fleksibilitas, aksesibilitas, dan kemudahan penggunaan juga berperan penting dalam mendukung pembelajaran berbasis teknologi informasi agar dapat diakses kapan saja dan di mana saja. Dengan demikian, pemilihan media yang tepat tidak hanya meningkatkan motivasi dan partisipasi peserta didik, tetapi juga memperkuat efektivitas proses pembelajaran secara keseluruhan (Laksito, n.d.; Hermawan & Wibowo, 2022; Rahmawati & Kusuma, 2021).

Sumber Referensi:

Hermawan, D., & Wibowo, A. (2022). [Pemilihan media pembelajaran](#) digital berbasis kriteria efektivitas dan keterlibatan siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan Indonesia*, 14(2), 95–107.

Laksito, W. Y. S. (n.d.). Ragam media pembelajaran. Pelatihan Applied Approach (AA) Dosen PTS Kopertis Wilayah VI Jawa Tengah.

Rahmawati, N., & Kusuma, A. (2021). Analisis kriteria [pemilihan media pembelajaran](#) interaktif dalam pembelajaran daring. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 11(3), 201–210.

[Tautan permanen](#) [Tampilkan induk](#) [Balas](#)

**Re: Diskusi.5**

oleh [KHAIRATUN NISA 055419174](#) - Senin, 3 November 2025, 23:43

Izin menjawab diskusi di atas.

Berikut adalah kriteria utama dalam memilih platform atau tools digital untuk pembuatan media pembelajaran, beserta contoh untuk masing-masingnya:

1. Kemudahan Penggunaan (User-Friendliness)

- Deskripsi: Platform atau tools harus mudah dipelajari dan digunakan, bahkan oleh pengguna dengan sedikit pengalaman teknis. Antarmuka yang intuitif, navigasi yang jelas, dan fitur drag-and-drop sangat membantu.
- Contoh:
 - Canva: Platform desain grafis yang sangat mudah digunakan dengan berbagai template siap pakai. Cocok untuk membuat infografis, presentasi, dan materi visual lainnya.
 - Google Slides: Alat presentasi sederhana dan intuitif yang terintegrasi dengan ekosistem Google.
 -

2. Fitur dan Fungsionalitas

- Deskripsi: Tools harus menawarkan fitur yang sesuai dengan kebutuhan media pembelajaran yang ingin dibuat, seperti kemampuan menambahkan teks, gambar, video, animasi, dan elemen interaktif.
- Contoh:
 - Adobe Captivate: Tools authoring yang canggih untuk membuat e-learning interaktif dengan simulasi, kuis, dan video interaktif.
 - H5P: Plugin open-source untuk membuat konten interaktif seperti video interaktif, kuis, timeline, dan lainnya di platform seperti Moodle atau WordPress.
 -

3. Aksesibilitas (Accessibility)

- Deskripsi: Media pembelajaran harus dapat diakses oleh semua siswa, termasuk mereka yang memiliki kebutuhan khusus. Perhatikan kompatibilitas dengan pembaca layar, teks alternatif untuk gambar, dan transkrip untuk video.
- Contoh:
 - Microsoft PowerPoint: Memiliki fitur untuk menambahkan teks alternatif pada gambar dan memeriksa aksesibilitas presentasi.

- YouTube: Menyediakan fitur teks otomatis dan memungkinkan pengunggahan transkrip manual untuk video.

◦

4. Kompatibilitas dan Integrasi

- Deskripsi: Platform atau tools harus kompatibel dengan berbagai perangkat (desktop, tablet, smartphone) dan sistem operasi. Integrasi dengan platform pembelajaran (LMS) yang sudah ada juga penting.
- Contoh:
 - Moodle: LMS open-source yang mendukung berbagai format konten dan terintegrasi dengan banyak tools pihak ketiga.
 - Articulate 360: Tools e-learning yang menghasilkan konten yang kompatibel dengan standar SCORM dan dapat diunggah ke berbagai LMS.

◦

5. Biaya (Cost)

- Deskripsi: Pertimbangkan anggaran yang tersedia. Ada tools gratis, berbayar, atau menawarkan model freemium (fitur dasar gratis, fitur lanjutan berbayar).
- Contoh:
 - OBS Studio: Software gratis dan open-source untuk merekam dan melakukan streaming video.
 - Camtasia : Software berbayar untuk merekam dan mengedit video dengan fitur yang lebih lengkap.

◦

6. Dukungan Teknis dan Komunitas

- Deskripsi: Pastikan ada dukungan teknis yang memadai (dokumentasi, tutorial, forum) jika mengalami masalah. Komunitas pengguna yang aktif juga bisa menjadi sumber bantuan dan inspirasi.
- Contoh:
 - WordPress: Memiliki dokumentasi yang lengkap dan komunitas pengguna yang sangat besar.
 - Articulate: Menyediakan forum komunitas dan basis pengetahuan yang luas.

◦

7. Keamanan dan Privasi (Security and Privacy)

- Deskripsi: Pastikan platform atau tools memiliki kebijakan keamanan dan privasi yang jelas, terutama jika melibatkan data pribadi siswa.
- Contoh:
 - Google Workspace for Education: Menawarkan fitur keamanan dan privasi yang dirancang untuk lingkungan pendidikan.
 - Canvas LMS: Memiliki fitur keamanan untuk melindungi data siswa dan konten pembelajaran.

◦

8. Interaktivitas dan Keterlibatan (Interactivity and Engagement)

- Deskripsi: Tools yang memungkinkan pembuatan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan keterlibatan siswa. Fitur seperti kuis, polling, diskusi, dan simulasi sangat berguna.
- Contoh:
 - Nearpod: Platform untuk membuat presentasi interaktif dengan kuis, polling, dan aktivitas lainnya.
 - Mentimeter: Tools untuk membuat presentasi interaktif dengan word cloud, kuis, dan polling.

Sekian hasil diskusi dari saya, Wassalamualaikum Wr.Wb.

Kriteria utama dalam memilih pl

[Hide sidebars](#)[Course dashboard](#)

Kriteria utama dalam memilih pla]

[Tautan permanen](#) [Tampilkan induk](#) [Balas](#)

◀ Prinsip Pembelajaran...

Lompat ke...

Tugas.2 ►

☰ Navigasi

▼ [Dasbor](#)

[Beranda situs](#)

> Laman situs

✓ [Kelasku](#)

> [STSI4203.108](#)

> [STSI4202.42](#)

> [STSI4103.119](#)

> [MKKI4201.278](#)

> [STSI4201.161](#)

> [STSI4205.331](#)

> [STSI4104.284](#)

✓ [MKDI4202.1514](#)

> [Peserta](#)

[Nilai](#)

> [Pendahuluan](#)

> [Sesi 1](#)

> [Sesi 2](#)

> [Sesi 3](#)

> [Sesi 4](#)

✓ [Sesi 5](#)

[Kehadiran Sesi ke-5](#)

[Pemilihan Media Pembelajaran](#)

[Digital Storytelling dengan Microsoft SWAY](#)

[Prinsip Pembelajaran Multi Media](#)

[Diskusi.5](#)

[Tugas.2](#)

[Quiz 5](#)

> [Kelas](#)

[Administrasi](#)

✓ [Forum administrasi](#)

Berlangganan dinonaktifkan

Follow Us: