Laporan Literatur Review

Oleh

(I Wayan Setya Widyasa)

Program Studi Pendidikan Sejarah FKIP ULM

NIM

(1910111210005)

Buku yang di review

Susanto, H., & Akmal, H. (2019). Media Pembelajaran Sejarah Era Teknologi Informasi (Konsep Dasar, Prinsi Aplikatif, dan Perancangannya).

Ringkasan isi bab

BAB I KONSEP DASAR

Di BAB I ini kita diperkenalkan tentang konsep media pembelajaran sejarah agar dapat memahami apakah media pembelajaran dan media pembelajaran sejarah, perlu dipelajari definisi, fungsi/kegunaan media dan media pembelajaran sejarah. Media pembelajaran adalah dua kata yang saling berhubungan, media berarti alat bantu guru di sekolah dan pembelajaran merupakan proses berinteraksinya guru dan peserta didik serta seluruh komponen belajar. Di BAB ini juga menjelaskan tentang fungsi dan kegunaan dari media yang dipakai untuk mengajar, kita dijelaskan bahwa media mempunyai nilai praktis untuk membangkitkan motivasi belajar, membuat konsep yang abstrak menjadi konkret, misalnya dalam menjelaskan tahap-tahap sejarah melalui film grafik, mengatasi batas-batas ruang kelas dalam menampilkan obyek yang terlalu besar maupun terlalu kecil untuk diamati secara langsung. Manfaat dari media belajar ini adalah untuk mencapai tujuan agar proses belajar-mengajar tersebut dapat berlangsung secara efektif dan efisien.

Dalam media pembelajaran sejarah dijelaskan bahwa segala sesuatu yang dapat digunakan untuk mendukung penyampaian informasi kepada pembelajaran mengenai pembelajaran sejarah. Ada pun yang dijelaskan di BAB ini bahwa pola-pola pembelajaran dengan seiring pesatnya media pembelajaran akan membawa perubahan terhadap peran seorang guru sebagai penyampai informasi, dan guru pun tidak lagi menjadi satu-satunya sumber belajar dalam kegiatan pembelajaran.

Bagi seorang guru, pada saat mengajar mereka perlu sumber belajar yang baik untuk anak didiknya dalam hal ini konsep dasar dari media pembelajaran harus adanya sumber

belajar, yang diartikan bahwa segala sesuatu yang dapat digunakan oleh peserta didik untuk mempelajari suatu hal. Sumber belajar juga tidak terbatas hanya dari buku tetapi dapat berupa, orang, alat, bahan, dan lingkungan yang dapat mendukung proses pembelajaran. Disini juga dijelaskan bahwa media sebagai alat peraga untuk menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pembelajaran. Dalam media pembelajaran juga diklasifikasi berdasarkan sifat, jangkauan, dan teknik pemakaiannya dan ada juga kriteria dalam menggunakan media pembelajaran sejarah pertama, media pembelajaran non elektronik. Kedua, media pembelajaran sejarah berbasis *real object*. Dan ketiga, media pembelajaran sejarah berbasis elektronik.

Penggunaan media pembelajaran tidak bisa lepas dari penggunaan *gadget*. *Gadget* sering sekali digunakan dalam media pembelajaran karena kepraktisan dalam penggunaannya, dan *gadget* merupakan sebuah inovasi dari teknologi terbaru dengan kemampuan yang lebih baik dan fitur canggih yang memiliki tujuan maupun fungsi yang lebih praktis dan berguna pada masa ini bahkan mungkin akan terus berkembang dikemudian hari.

BAB II PRINSIP APLIKATIF PEMBUATAN MEDIA

Pada bab II ini kita diguahkan tentang penjelasan langkah-langkah melakukan analisis kebutuhan media, konseptualisasi media dan multimedia pembelajaran yang relevan dalam pembelajaran sejarah di SMA. Bab ini juga berisi latihan dan penugasan untuk memperdalam pemahaman mahasiswa. Pertama analisis kebutuhan media, analisis dilakukan sebelum memutuskan media pembelajaran yang akan dibuat untuk menghindari kesalahan dalam menentukan dan merancang media pembelajaran. Ada pun beberapa aspek untuk menganalisis kebutuhan sebagai berikut, analisis kebutuhan berdasarkan karakteristik peserta didik guna mengetahui bagaimana kecenderungan dan kondisi peserta didik dalam pembelajaran, dan analisis kebutuhan berdasarkan kompetensi pembelajaran tahap ini dilakukan untuk selanjutnya dirumuskan kebutuhan media pembelajaran setiap kompetensi tersebut dalam analisis ini untuk menjadi pertimbangan dalam menentukan media yang akan digunakan.

Kedua, konseptualisasi media merupakan tahap menentukan konsep media yang akan dibuat. Ada pun media yang digunakan antara lain; media analog atau media pembelajaran yang tidak menggunakan aplikasi atau peralatan elektronik, media digital atau media yang berbasis pada teknologi komputer dan perangkat teknologi informasi, dan yang terakhir adalah media yang menggunakan pengalaman langsung atau observasi ke lokasi atau

yang disebut *real object*. Dengan menggunakan media-media ini diharapkan calon guru memahami apa saja media yang baik untuk dipakai dalam pembelajaran.

Ketiga, multimedia pembelajaran sejarah. Multimedia sering dikaitkan dengan perkembangan teknologi, dalam perkembangannya yang diawali dari komputer lanjutkan dengan teknologi internet yang menjadi sarana komunikasi multimedia dari satu komputer ke komputer yang lainnya. Pemanfaatan multimedia dalam media pembelajaran sejarah adalah sebagai berikut. Pertama, sebagai film documenter, kedua museum digital yang merupakan gabungan dari replica dengan teknologi yang diproyeksikan pada layar digital, dan yang ketiga, *augmented reality* yang merupakan teknologi yang menggabungkan benda maya dua dimensi ataupun tiga dimensi ke dalam sebuah lingkungan nyata tiga dimensi dan lalu memproyeksikan benda-benda maya tersebut dalam waktu nyata.

BAB III MERANCANG MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH

Pada bab ini berisikan penjelasan dan panduan menggunakan dan merancang media pembelajaran, agar mahasiswa mampu merancang media pembelajaran sejarah sesuai dengan materi dan tuntutan kompetensi. Sebelum merancang media pembelajaran yang akan digunakan sebaiknya kita mengkaji materinya terlebih dahulu, pengkajian memiliki beberapa komponen yang harus diperhatikan. Berikut komponen-komponennya, pertama cakupan kompetensi semakin luasnya cakupan kompetensi maka media yang dibuat membutuhkan pengorganisasian materi yang lebih rumit. Kedua, kedalaman materi akan sangat menentukan jenis media yang akan dipilih. Ketiga, klasifikasi pengetahuan yang disampaikan klasifikasi ini akan mempengaruhi format informasi yang dimuat dalam media pembelajaran. Dan keempat, ketersediaan informasi pendukung. Lingkungan pembelajaran yang menyediakan informasi pendukung yang lengkap akan sangat memudahkan dalam penyusunan media.

Menentukan format media pembelajaran sangat penting agar tidak terjadinya kesalahan yang akan menyusahkan pembelajaran kedepannya, terdapat berbagai macam format media pembelajaran. Ada dua format media berbasis elektronik online, pertama sosial media pembelajaran, media ini mampu menyediakan fasilitas pengelolaan pembelajaran sekaligus menyediakan tempat untuk interkoneksi dan menemukan orang lain yang memiliki kepentingan yang sama dalam pembelajaran dan kesamaan jenjang serta disiplin ilmu yang ditekuni. Kedua, multimedia interaktif format ini juga sangat beragam, dapat berupa aplikasi multiplatform barang elektronik seperti Hp, laptop atau komputer, tablet, dan sebagainya. Media ini memungkinkan peserta didik untuk memperoleh informasi *online* maupun *offline*.

Setelah menentukan format media kita merangkak menuju merancang aplikasi pembelajaran sejarah berbasis *mobile smartphone*, sebelum merancang media terlebih dahulu dilakukan pemetaan *flowhart* aplikasi pembelajaran. Berikut komponen-komponennya, pertama halaman pembuka yang memuat judul dari aplikasi pembelajaran sebelum masuk ke halaman utama. Kedua, halaman utama yang memuat seluruh tombol navigasi yang mengarah kepada isi media seperti kompetensi, materi, soal, maupun halaman lainnya. Ketiga, halaman kompetensi yaitu halaman yang berisi deskripsi kompetensi dasar, indikator pencapaian kompetensi, dan tujuan pembelajaran. Keempat, halaman materi yaitu halaman yang berisi materi pembelajaran. Kelima, halaman soal yang memuat soal berbentuk pilihan ganda dan digunakan untuk mengetahui pemahaman peserta didik setelah menggunakan aplikasi pembelajaran. Dan terakhir keenam, halaman pendukung yang memuat informasi lain mengenai rancang media seperti profil perancang, halaman bantuan dan tentang.

Setelah selesai ditahap ini akan diuji coba terlebih dahulu, uji kelayakan aplikasi pembelajaran dilakukan oleh ahli materi, ahli media, dan praktisi pembelajaran yang ditentukan berdasarkan latar belakang pendidikan, bidang keahlian, maupun memadainya pemahaman mengenai bidang yang digeluti. Setelah itu uji efektifitas dengan memberikan *pretest* dan *posttest* yang dimaksudkan untuk mengetahui seberapa efektif aplikasi yang dirancang dalam menunjang kemampuan belajar peserta didik terutama memahami materi sejarah lokal.

Media digital untuk pembelajaran era pandemic Covid-19

Di era serba digital ini manusia terus berinovasi dan meningkatkan teknologi, supaya manusia bisa berinteraksi dengan manusia yang lainnya tanpa harus bertemu langsung. Dengan adanya teknologi kita dipermudah dengan segala urusan seperti berbelanja, berbelanja dizaman sekarang sudah tidak perlu lagi jauh-jauh pergi keluar rumah dengan hanya menggunakan *smartphone* anda sudah bisa memesan barang yang anda inginkan. Dengan teknologi sekarang anda juga bisa membuat karya seperti menulis artikel disuatu media dan dilihat oleh banyak orang.

Dalam pembelajaran zaman sekarang pun kita disuguhkan dengan teknologi yang begitu canggihnya, pembelajaran zaman sekarang menggunakan beberapa media pembelajaran untuk menunjang materi yang disampaikan oleh pengajar. Heri Susanto (2019: 16) menjelaskan bahwa media pembelajaran dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari suatu sumber secara terencana dan tepat

guna, sehingga tercipta lingkungan yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan kegiatan belajar secara efektif dan efisien.

Pada masa pandemic seperti sekarang yang mana kita harus mengurangi interaksi antar sesama individu, dalam hal pembelajaran pengajar pun dituntut untuk berinovasi menyediakan media pembelajaran yang tepat bagi anak didiknya. Ada beberapa media yang bisa digunakan pada masa pandemic seperti sekarang, media yang dimaksud adalah media pembelajaran yang berbasis elektronik khususnya *smartphone* dan juga komputer yang memiliki akses internet. Sebelum memutuskan media apa saja yang digunakan dalam pembelajaran sebaiknya seorang pengajar merencanakan dan merancang terlebih dahulu rencana atau kegiatan yang dilakukan, seperti penyiapan materi dan sebagainya. Guru atau pengajar bisa menggunakan media *power point* yang tersedia dilaptop atau komputer dan membuatnya semenarik mungkin agar peserta didik berminat untuk menyimak penjelasan dari pengajar.

Dalam berkomunikasi guru dan siswanya sekarang pun berubah tidak bisa tatap muka langsung karena masih ada pandemic ini, cara mengatasinya dengan menggunakan aplikasi berbasis *online* seperti zoom, google meet, google classroom, dan yang lainnya. Media yang berbasis digital ini pun banyak sekali peminatnya karena mempermudah dan sangat efisien, dengan adanya aplikasi ini guru bisa menampilkan video atau pun film documenter yang menjadi bahan ajar guru untuk siswanya. Media ini disebut media audio-visual yang menampilkan cuplikan video atau pun media interaksi berbasis komputer.

Pada zaman sekarang kita tidak perlu khawatir dengan sulitnya menemukan bahan ajar atau pun sulitnya dalam belajar dan mengajar, karena kita sudah disediakan begitu pesatnya perkembangan teknologi dan calon guru pun harus berinovasi dan mengembangkan teknologi yang sudah tersedia seperti sekarang ini. Pandemic tidak akan menghalangi kita untuk terus mengembangkan ilmu pengetahuan kita, dengan adanya media digital kita bisa mengakses apa saja yang kita inginkan dan apalagi untuk mencari sumber ilmu. Jadi, kita sepatutnya memanfaatkan teknologi sebaik mungkin dan menggunakan teknologi untuk kebaikan kita dan orang disekitar kita.

Simpulan

Media pembelajaran merupakan alat yang difungsikan sebagai perantara atau penghubung untuk belajar dan mengajar. Teknologi sekarang sudah makin canggih dan kita

sebagai manusia yang menciptakan teknologi tersebut harus lah bisa memanfaatkan teknologi untuk kebaikan kita semua, dengan teknologi kita bisa belajar, melakukan kegiatan ekonomi, dan lain sebagainya.

Didalam buku ini kita diperlihatkan bagaimana caranya memanfaatkan teknologi mulai dari konsep pembelajaran, sumber belajar, media yang digunakan, sampai kita diperlihatkan perancangan media pembelajaran. Dan dengan adanya media pembelajaran diharapkan para mahasiswa mampu untuk merancang media pembelajarannya sendiri untuk menjadi solusi dari permasalahan yang akan dihadapi calon guru yaitu mahasiswa dalam lingkungan sekolah nanti.

Referensi

Susanto, Heri & Akmal, Helmi. 2019. Media Pembelajaran Sejarah Era Teknologi Informasi (Konsep Dasar, Prinsip Aplikatif, dan Perancangannya). Banjarmasin: Program Studi Pendidikan Sejarah Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat.