Laporan Literatur Review

Oleh

Lita Widiya

Program Studi Pendidikan Sejarah FKIP ULM

NIM

1910111220004

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

1. Konsep Media Pembelajaran Sejarah.

a. Definisi media

Media berasal dari kata “medius” dalam Bahasa Latin bentuk jamaknya “medium”, diartikan secara harfiah sebagai perantara. Menurut Asyhar (2012:5) yang sepertinya mengutip pendapat Suparman (1977), media merupakan alat atau sarana yang memiliki fungsi menjadi perantara atau penyalur informasi dari pengirim ke penerima. Dalam konteks pembelajaran, secara umum media diartikan sebagai alat bantu mengajar.

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.

Jadi berdasarkan pemaparan atas 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.

b. Fungsi dan kegunaan media

Media berguna untuk menunjang kegiatan pembelajaran. Media memiliki kemampuan untuk mengatasi beberapa hambatan proses penyampaian informasi pembelajaran kepada peserta didik. Mengenai fungsi media yang dikemukakan oleh Sadiman, Asyhar (2012:29-33) bahwa media media pembelajaran juga dapat dijadikan

sebagai strategi dalam pembelajaran. Hal ini karena media pembelajaran memiliki fungsi antara lain sebagai sumber belajar, mengkonkretkan ide dan memberikan kejelasan agar pengetahuan dan pengalaman belajar dapat lebih mudah dimengerti, serta mengatasi batas-batas ruang dan waktu. Sedang kegunaan atau manfaat media yang dikemukakan oleh Hujair AH. Sanaky. Kegunaan dan manfaat media secara umum maupun khusus yaitu 1) pembelajaran menjadi lebih menarik perhatian pembelajar sehingga dapat menumbuhkan motivasi, 2) bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya, 3) metode pembelajaran bervariasi, 4) pembelajar lebih banyak melakukan kegiatan belajar.

Jadi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki banyak kegunaan baik dilihat dari sudut pandang guru sebagai pengajar maupun dari peserta didik sebagai pembelajar. Akan tetapi, media dapat dikatakan berguna apabila guru maupun peserta didik tidak salah memilih media mana yang tepat untuk menunjang kegiatan pembelajaran yang berlangsung. Maka dalam hal ini media dalam kegiatan pembelajaran di sekolah sangat bermanfaat untuk mencapai tujuan agar proses belajar-mengajar tersebut dapat berlangsung secara efektif dan efisien.

c. Media Pembelajaran Sejarah

Pembelajaran sejarah terdiri dari dua kata, yaitu pembelajaran dan sejarah. Pembelajaran adalah proses atau suatu cara yang dilakukan agar seseorang maupun sekelompok orang dapat melakukan kegiatan belajar (Arifin, 2009:10). Adapun pengertian dari sejarah, didasarkan dari asal kata dalam Bahasa Yunani “istoria” yang berarti penyelidikan dan dalam Bahasa Inggris “History” berarti masa lampau. Dapat diketahui bahwa sejarah memiliki pengertian yaitu ilmu yang mempelajari masa lampau, kaitannya dengan peristiwa yang terjadi dalam kehidupan manusia di masa tersebut.

Selanjutnya mengenai pengertian pembelajaran sejarah secara utuh. Menurut I Gde Widja (1989:23) pembelajaran sejarah adalah aktivitas belajar mengajar, didalamnya memuat pelajaran tentang peristiwa masa lampau yang berkaitan erat dengan masa kini, sebab dengan kaca mata masa kini kita mampu mempelajari masa lampau. Pada kurikulum 2013 pembelajaran sejarah berkaitan dengan pengalaman belajar yang mengembangkan 5 kompetensi yaitu kompetensi mengamati, menanya, mengumpulkan informasi atau eksperimen, mengolah informasi atau menalar dan mengkomunikasikan.

2. Sumber Belajar

Menurut Ahmad Rohani & Abu Ahmadi (1995:152) sumber belajar adalah guru dan bahan-bahan pembelajaran berupa buku bacaan atau semacamnya. Lebih lanjut, sumber belajar dapat diartikan sebagai segala daya yang dapat digunakan untuk kepentingan proses

pembelajaran baik langsung maupun tidak langsung, diluar diri peserta didik yang melengkapi diri mereka pada saat pembelajaran berlangsung. Jadi menurut pendapat diatas sumber adalah segala sesuatu yang dapat digunakan oleh peserta didik untuk mempelajari suatu hal. Sumber belajar tidak terbatas hanya buku saja tetapi dapat berupa orang, alat, bahan dan lingkungan yang dapat mendukung proses pembelajaran.

3. Alat Peraga

Alat peraga juga dapat dikatakan sebagai media. Dari pendapat yang dikemukakan Rossi dan Breidle (dalam Sanjaya, 2006:163) bahwa media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk mencapai tujuan Pendidikan seperti radio, televisi, koran, buku, majalah dan lainnya. Jadi media sebagai alat peraga sebagai penunjang dalam menjalankan proses pembelajaran.

4. Klasifikasi dan Kriteria Media Pembelajaran Sejarah

Adapun klasifikasi media berdasarkan sifat, jangkauan dan Teknik pemakaiannya dapat dijabarkan sebagai berikut.

- a) Berdasar sifatnya media dibagi kedalam: 1) media audiotif, 2) media visual, dan 3) media audio-visual.
- b) Berdasar kemampuan jangkauangnya media dibagi ke dalam: 1) media yang memiliki daya liput yang luas dan serentak, 2) media yang mempunyai daya liput terbatas oleh ruang dan waktu.
- c) Berdasar Teknik pemakaiannya media dibagi ke dalam: 1) media yang diproyeksikan, 2) media yang tidak diproyeksikan.

Diluar klasifikasi tersebut, beberapa jenis media dalam pembelajaran sejarah yang dapat dijabarkan sebagai berikut.

- a) Media pembelajaran sejarah berbasis non elektronik antara lain: 1) caption, 2) market, 3) diorama, 4) peta sejarah, 5) peta tematik, dan 6) miniatur.
- b) Media pembelajaran sejarah berbasis real object, media ini merupakan objek peninggalan sejarah baik berupa bangunan atau alam yang menjadi tempat peristiwa sejarah terjadi.
- c) Media pembelajaran sejarah berbasis elektronik, jenis medianya antara lain 1) virtual museum, 2) video on demand, 3) film documenter, 4) aplikasi.

5. *Gadget* sebagai media pembelajaran sejarah

Peranan *gadget* sebagai media adalah mampu menjadi sumber utama megimplementasikan program pembelajaran. Melalui *gadget* peserta didik dapat mengakses program aplikasi yang diduung oleh fasilitas penunjang lain yaitu internet, berguna untuk

mencari informasi. Maka peran peserta didik sebagai seorang peneliti, menjadi seorang analis, tidak hanya konsumen informasi saja. Mereka dapat menganalisis informasi yang relevan dengan materi pembelajaran sejarah dan melakukan pencarian yang sesuai dengan kehidupan nyata.

Bab II Prinsip Aplikatif Pembuatan Media

1. Analisis Kebutuhan Media

- a. Analisis Kebutuhan Berdasarkan Karakteristik Peserta didik, dilakukan guna untuk mengetahui bagaimana kecenderungan dan kondisi peserta didik dalam pembelajaran, hasil analisis tersebut kemudian menjadi dasar pertimbangan media yang akan dibuat.
- b. Analisis Kebutuhan Berdasarkan Kompetensi Pembelajaran, maka dalam hal ini media akan ditentukan berdasar pada kompetensi yang telah ditetapkan dan tujuan pembelajarannya.

Seorang guru harus menentukan media pembelajaran tepat guna, maka terdapat prinsip sebagai acuan untuk pengoptimalan pembelajaran. Prinsip-prinsip tersebut diantaranya adalah:

- 1) Efektivitas, media pembelajaran harus berdasar pada ketepatangunaan dalam pembelajaran dan pencapaian tujuan.
- 2) Relevansi, media pembelajaran yang digunakan dengan tujuan, karakteristik materi pelajaran, potensi dan perkembangan peserta didik, serta waktu yang tersedia.
- 3) Efisiensi, penggunaan media harus memperhatikan dari segi biaya, tetap hemat biaya namun dapat menyampaikan inti pesan.
- 4) Dapat digunakan dan berguna untuk diterapkan dalam pembelajaran.
- 5) Kontekstual, pemilihan media juga mengedepankan aspek lingkungan sosial dan budaya peserta didik.

Berpedoman pada Kurikulum 2013, pembelajaran sejarah berkaitan dengan pengalaman belajar yang mengembangkan 5 kompetensi yaitu kompetensi, 1) mengamati, 2) menanya, 3) mengumpulkan informasi atau eksperimen, 4) mengolah informasi atau menalar, dan 5) mengkomunikasikan.

Jenis media Pendidikan ada yang berada di sekolah Sebagian ada yang berada di lingkungan sekitar tempat tinggal. Media yang pada umumnya digunakan guru untuk menunjang pembelajaran, sehingga mampu menumbuhkan minat belajar sejarah diantaranya: 1) Globe, 2) Peta, 3) Televisi, 4) Gambar, dan 5) Real Objek melalui karya wisata.

2. Konseptualisasi Media

- a. Media Analog, merupakan pembelajaran yang menggunakan aplikasi atau peralatan elektronik. Jenis media yang termasuk analog antara lain peta, gambar, diam, relief, miniature, market, diorama dan media sejenisnya.
- b. Media Digital, merujuk pada media yang berbasis pada teknologi komputer dan perangkat teknologi informasi. Dapat diidentifikasi yang termasuk dalam media digital pembelajaran antara lain: sosial media pembelajaran, multimedia pembelajaran, *software* pembelajaran baik yang berbayar, *freeware* (gratis) maupun *shareware*, jurnal maupun buku elektronik.

Alternatif media digital yang dapat direkomendasikan untuk media pembelajaran sejarah diantaranya 1) Aplikasi BSE (Buku Sekolah Elektronik) adalah aplikasi resmi tidak berbayar, sebuah program yang dimanfaatkan oleh seluruh peserta didik SD, SMP, SMA dan SMA dapat diunduh melalui *mobile smartphone* dengan sistem operasi Android ataupun iOS. 2) Sejarah Indonesia dan Sejarah SMA, dua aplikasi ini merupakan aplikasi *mobile* berbasis sistem operasi android berisi informasi mengenai sejarah bangsa Indonesia. 3) Google + secara praktis dalam pembelajaran guru sejarah dapat memanfaatkan google + untuk membuat grup belajar atau kelompok diskusi virtual dan berbagai konten pembelajaran melalui dunia digital kepada peserta didik yang diinginkan. 4) Edmodo, merupakan *platform* pembelajaran berbasis jejaring sosial yang diperuntukkan untuk guru, murid sekaligus orang tua murid. Edmodo sangat membantu pembelajaran, yang juga menyediakan cara aman dan mudah untuk membangun kelas virtual.

- c. Real Objek, menurut Dale “pembelajaran yang paling konkret adalah pengalaman langsung atau observasi ke lapangan atau lokasi. Artinya, penggunaan media *real object* adalah paling efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran”. (Rayandra Asyhar, 2012:50). Real objek dalam hal ini adalah benda-benda peninggalan sejarah. Benda peninggalan sejarah yang bersifat materiil antara lain: 1) prasasti, 2) Naskah Kuno, 3) Bangunan, 4) Artefak. Sedangkan peninggalan sejarah bersifat imateriil antara lain: 1) karya seni, 2) adat istiadat.
- ## 3. Multimedia Pembelajaran Sejarah, secara sederhana diartikan sebagai integrasi berbagai media (visual, audio, audio-visual) dalam sebuah media yang berfungsi untuk menyampaikan materi ajar sejarah kepada peserta didik.
- a. Bentuk multimedia pembelajaran sejarah antara lain, integrasi teks, gambar suara dan video dalam pembelajaran sejarah.
 - b. Penggunaan multimedia pembelajaran sejarah, contoh sederhana dari penggunaan multimedia dalam pembelajaran sejarah adalah pemanfaatan hyperlink dalam pembuatan slide pada aplikasi Microsoft Power Point.

Bab III Merancang Media Pembelajaran Sejarah

1. Rancang Media

a. Pengkajian Materi

Pengkajian erat kaitannya dengan analisis kebutuhan media. Beberapa komponen yang harus diperhatikan dalam pengkajian materi adalah 1) cakupan kompetensi, semakin luas maka media yang dibuat membutuhkan pengorganisasian materi yang lebih rumit 2) kedalaman materi, hal ini sangat menentukan jenis media yang akan dipilih 3) Klasifikasi pengetahuan yang disampaikan akan mempengaruhi format informasi yang dimuat dalam media pembelajaran dan 4) Ketersediaan informasi pendukung, dengan hal tersebut maka akan memudahkan dalam penyusunan media.

b. Penentuan Format Media

Dalam format media yang digunakan dalam pembelajaran. Dalam media berbasis elektronik *online* paling tidak terdapat dua format yang sering digunakan yaitu 1) sosial media pembelajaran, contohnya adalah Edmodo. Ciri utama dari sosial media pembelajaran adalah kemampuannya untuk menyediakan tempat yang interkoneksi untuk menemukan orang lain yang memiliki kesamaan kepentingan dalam pembelajaran. 2) Multimedia interaktif, dengan ini memungkinkan peserta didik memperoleh informasi *online* maupun *offline* sesuai dengan keperluan.

c. Merancang Aplikasi Pembelajaran Sejarah berbasis *Mobile Smartphone*

Media dirancang menggunakan Intel XDX, yaitu sebuah perangkat lunak utama yang dikembangkan oleh Intel berguna untuk merancang sebuah aplikasi *multi-platform* berbasis HTML5. Adapun Hal yang perlu diperhatikan sebelum merancang media terlebih dahulu dilakukan pemetaan *flowchart* aplikasi pembelajaran. Komponen-komponen tertentu yaitu 1) halaman pembuka, 2) halaman utama, 3) halaman kompetensi, 4) halaman materi, 5) halaman soal atau kuis, 6) halaman pendukung.

d. Uji Coba

1) Uji kelayakan aplikasi pembelajaran dilakukan oleh ahli materi, ahli media dan praktisi pembelajaran. Adapun komponen penilaian ahli materi dikategorikan kedalam empat aspek yaitu relevansi materi, pengorganisasian materi, Bahasa dan sumber. Lalu komponen penilaian ahli media terdiri dari empat bagian yaitu Bahasa, efek bagi strategi pembelajaran, rekayasa perangkat lunak, dan tampilan visual. Sedangkan praktisi pembelajaran komponen penilaiannya terdiri atas tujuh aspek yaitu relevansi materi, pengorganisasian materi, evaluasi, Bahasa, efek bagi pembelajaran, rekayasa perangkat

lunak, dan tampilan visual

2) Uji Efektivitas dengan Teknik sampling acak sehingga ditemukannya hasil.

e. Analisis dan Evaluasi

- 1) Proses Pembuatan Media, Langkah utama dalam merancang aplikasi sesuai dengan panduan inter XDX dibagi mejadi tiga Langkah, yaitu *create*, *develop* dan *build*. Langkah pertama perancangan adalah mengumpulkan bahan-bahan pendukung merancang aplikasi. Kemudian dilakukan penyusunan materi dan soal dengan bantuan perangkat lunak. Langkah kedua mulai meintegrasikan hasil pengolahan materi dan soal tersebut ke dalam Inter XDX dan membuat rancangan aplikasi sedemikian rupa. Selanjutnya langkah ketiga dilakukan proses *build* aplikasi ke dalam system operasi android (.apk) dan sistem operasi iOS (.ipa). Hasil *build* dari Intel XDX kemudian dikirimkan ke email perancang sehingga bisa diuntuk ke *mobile smartphone* melalui aplikasi Intel XDX preview.
- 2) Efektivitas Aplikasi Pembelajaran dinyatakan hasil uji bahwa dengan menggunakan pembelajaran dengan media *mobile smartphone* peserta didik dianggap “menambah kemampuan pemahaman” sebesar 88%. Sehingga dapat dikatakan pula bersifat positif. Jadi dari kedua hasil tersebut dengan menggunakan aplikasi pembelajaran pemahaman peserta didik terhadap materi tertentu menjadi lebih baik.

Media digital untuk pembelajaran era pandemic Covid-19

Pada era Pandemi Covid-19 ini tidak memungkinkan untuk melakukan pembelajaran secara langsung atau tatap muka. Maka peranan media sebagai perantara dalam interaksi hubungan antara Pengajar dan Peserta didik sangat dibutuhkan.

Pembelajaran pada hakikatnya merupakan suatu proses interaksi antara pendidik dan peserta didik berserta sumber dan media belajar. Maka media yang akan ditentukan untuk jalannya proses belajar mengajar juga harus memenuhi hakikat pembelajaran tersebut. Jadi jenis media yang dapat digunakan saat keadaan dalam jarak jauh dikarenakan pandemic covid-19 ini adalah media pembelajaran berbasis elektronik.

Media pembelajaran berbasis elektronik sudah tidak asing lagi dikalangan semua tingkat manusia. Maka dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis elektronik, seperti aplikasi dari *mobile smartphone* sangat berguna dalam melakukan antara interaksi guru dan peserta didik.

Aplikasi zoom sebagai wadah dalam melakukan sebuah diskusi virtual, kiranya tepat digunakan. Karena dalam aplikasi ini dapat menampung banyak orang yang membentuk sebuah kelompok dengan tujuan melakukan proses pembelajaran.

Media pembelajaran lainnya yang juga berbasis elektronik namun tidak secara virtual seperti Google Classroom, Edmodo. Sedangkan untuk menentukan suatu penilaian atas kemampuan peserta didik maka media yang digunakan seperti Quiziz dan Google Form.

Simpulan

Pentingnya peran media sebagai alat untuk menunjang keberlangsungan proses pembelajaran agar tujuannya dianggap tercapai. Maka dalam buku ini memuat aspek apa saja yang perlu diperhatikan agar pengajar tepat dalam menentukan media dalam suatu pembelajaran. Pembekalan untuk merancang media juga disertakan dalam buku ini sebagai acuan untuk seorang Pengajar, sehingga dengan hal ini penggunaan media ketika saat praktik dilakukan berfungsi selayaknya dan bermanfaat.

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.