Laporan Literatur Review

Oleh

Silawati

Program Studi Pendidikan Sejarah

NIM

1910111120006

Buku yang di review

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

Ringkasan isi bab

Dalam bab 1 ini juga dibahas mengenai fungsi dan kegunaan media, media memiliki kemampuan untuk mengatasi beberapa hambatan dalam proses penyampaian sebuah informasi pembelajaran yang disampaikan oleh peserta didik. Dalam pendidikan media telah dipandang sebagai benda yang mampu untuk meningkatkan keberhasilan untuk ketercapaian tujuan dalam pembelajaran, fungsi dan manfaat media dalam mengatasi hambatan-hambatan dalam proses pembelajaran yaitu dengan media mampu memperjelas lebih rinci dalam penyampaian pesan agar tidak terlalu verbalitas, hal ini dapat terjadi karena adanya pesan yang disampaikan pengajar melalui komunikasi dengan kurangnya respon oleh peserta didik baik dari segi indra pendengaran dari peserta didik maka secara langsung fokus peserta didik terpecah dan akhirnya peserta didik kurang memahami isi pesan yang telah disampaikan oleh pengajar, maka dengan menggunakan media sebagai alat bantu dalam menyampaikan pesan akan lebih mudah dipahami oleh peserta didik.

Media belajar yang menarik juga akan membuat peserta didik mengatasi sikap yang lebih banyak diam, malu, dan lain sebagainya, kurangnya respon peserta didik dapat dibangun dengan kehadiran dari sebuah media, dengan cara membuat suasana belajar yang baru dengan menggunakan media mampu memunculkan minat peserta didik untuk belajar. Dari penjelasan di atas yang membahas sebuah kegunaan dari media dapat ditarik kesimpulan bahwa kegunaan media sebagai penunjang pembelajaran lebih banyak berfokus kepada bagaimana media membantu pengajar dalam melakukan sebuah aktivitas pembelajaran yang membuat peserta didik sebagai pelajar mampu memahami isi pesan dalam pembelajaran yang disampaikan oleh pengajar tersebut.

Di bab 2 buku ini telah membahas Ada beberapa jenis media yang dapat digunakan dalam pembelajaran seperti media visual yaitu media yang dapat dilihat dengan indra penglihatan siswa media visual biasanya berupa gambar yang tidak bergerak, yang kedua ada jenis media audiotif yaitu media yang digunakan dalam pembelajaran yang dapat menarik perhatian melalui pendengaran seperti radio maupun kaset suara yang memunculkan bunyi, yang ketiga ada jenis media audio-visual yaitu media pembelajaran yang tidak hanya mengandung unsur suara tetapi juga dapat dilihat dengan mata contohnya televisi, video pembelajaran yang mengangkat tentang sejarah pahlawan dan lain sebagainya, yang keempat ada media pembelajaran sejarah disebut juga media objek dan interaktif yaitu media ini merupakan media yang berbentuk tiga dimensi yang digunakan dalam sebuah pembelajaran untuk menyampaikan sebuah pesan atau mencari informasi dari komputer melalui internet. Di setiap bab dalam buku ini membahas media apa saja yang dapat digunakan untuk membantu menyampaikan pesan kepada siswa yang dapat meningkatkan pemahaman melalui media pembelajaran yang digunakan.

Di era teknologi seperti sekarang ini media internet atau penggunaan gadget sangat meningkat pesat, karena dengan menggunakan gadget atau komputer akan lebih mudah mengetahui informasi atau menyampaikan pesan dalam pembelajaran, jika dilihat dari segi fungsi gadget berfungsi sebagai media yang mempermudah aktivitas manusia dalam melakukan sesuatu, karena semua aktivitas akan terbantu dengan

hadirnya gadget dalam kehidupan, di era teknologi sekarang hampir semua aktivitas terbantu dengan hadirnya teknologi, media teknologi mampu menyatukan semua orang dalam aplikasi-aplikasi yang disediakan oleh internet yang sudah didesain dengan sedemikian rupa untuk mempermudah manusia dalam aktivitasnya baik itu dalam belajar dan mengajar maupun dalam pekerjaan sehari-harinya.

Di buku ini juga dibahas tentang sebuah analisis yang berhubungan dengan media yang dibutuhkan dalam pembelajaran, analisis ini dibagi menjadi dua yaitu analisis kebutuhan berdasarkan karakteristik peserta didik dan analisis kebutuhan berdasarkan kompetensi dalam pembelajaran, penjelasan yang lebih utama dalam buku ini tentang analisis kebutuhan berdasarkan karakteristik peserta didik yaitu analisis yang dilakukan untuk mengetahui karakter dan minat dari peserta didik dalam pembelajaran sehingga dapat memilih media yang sesuai dengan minat dan karakter yang mampu mendorong adanya semangat dalam diri peserta didik yang telah melakukan pembelajaran dengan media yang peserta didik sukai sehingga peserta didik mampu mencapai tujuannya dengan media yang telah digunakan dalam pembelajaran.

Analisis yang kedua yang dibahas dalam buku ini yaitu analisis kebutuhan berdasarkan kompetensi dalam pembelajaran yang lebih menekankan kebutuhan peserta didik sesuai dengan kurikulum yang digunakan, dengan mengetahui kompetensi berdasarkan kurikulum yang digunakan maka dapat disimpulkan bahwa media yang digunakan dalam pembelajaran harus sesuai kurikulum yang sudah diterapkan oleh menteri pendidikan, jika dalam suatu kurikulum yang baru tetapi media yang digunakan dalam kurikulum baru masih menggunakan media pembelajaran kurikulum terdahulu maka dapat dikatakan sebagai penggunaan media yang digunakan tertinggal jauh. Oleh karena itu dengan adanya analisis-analisis yang dapat mengetahui tentang karakter dan media yang cocok digunakan sesuai minat peserta didik maka akan memberikan suatu pemahaman yang baru bagi peserta didik dengan media yang digunakan dalam pembelajaran.

Buku ini sangat membantu peserta didik untuk lebih memahami bagaimana caranya menggunakan media di era teknologi dengan berbagai macam bentuk media yang disediakan tentu saja akan berbeda cara penggunaan dan fungsi dari media yang

telah digunakan, pembahasan dalam buku ini semuanya berkaitan dengan media yang mampu memberikan pengetahuan kepada peserta didik agar lebih faham dengan media pembelajaran yang digunakan dalam sebuah pembelajaran, pembahasan dalam buku ini sangat menarik untuk dibaca, buku ini memberikan pengetahuan yang sangat banyak mengenai media dalam pembelajaran, kehadiran buku ini mampu menjadikan peserta didik lebih ahli dalam menggunakan teknologi sesuai dengan fungsi dan cara penggunaan media, dengan buku media pembelajaran sejarah di era teknologi sangat berguna bagi peserta didik untuk meningkatkan pemahaman dan bagaimana cara peserta didik menangkap pesan atau informasi yang disampaikan oleh pengajar.

Dirancangnya buku ini mampu memberikan pengertian pada peserta didik bahwa media pembelajaran sejarah di era teknologi yang digunakan dalam pembelajaran sangat penting untuk dipelajari dan diketahui karena, sumber media pembelajaran harus bisa dikuasai oleh peserta didik agar mereka mampu mencapai sebuah tujuan dan keberhasilan dalam suatu pembelajaran .

Di bab 3 yaitu bab terakhir dari buku ini, di bab 3 ini telah dibahas tentang merancang sebuah media dari pembelajaran sejarah terutama dengan menggunakan smartphone, dengan menggunakan smartphone mampu mendukung sebuah pembelajaran yang dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja. penggunaan smartphone di zaman sekarang semakin meningkat karena dari segi fungsi kegunaan dan bentuk dari smartphone yang sangat minimalis mampu mempermudah berbagai macam pengaksesan sebuah informasi dengan cepat dan mudah, smartphone yang ringan ketika dibawa lebih banyak diminati oleh masa daripada alat teknologi yang lainnya yang tidak memungkinkan untuk dibawa ke berbagai tempat dengan bentuknya yang lumayan besar dan berat untuk di bawa, oleh karena itu smartphone sangat banyak diminati oleh peserta didik maupun guru ketika ingin mengakses berbagai macam materi pembelajaran atau informasi lainnya.

Media digital untuk pembelajaran era pandemic Covid-19

Media digital telah merujuk pada salah satu media yang berbasis teknologi komputer dan perangkat teknologi informasi, semenjak kehadiran *interconnection networking* (internet) di Amerika Serikat pada tahun 1969 yang diawali oleh

dapartemen Pertahanan AS sebagai media komunikasi antara sesama pejabat dan presiden. Manfaat internet tidak bisa diragukan lagi karena dapat mempermudah manusia untuk menggali sebuah informasi yang lebih banyak lagi dengan menggunakan internet, populasi pengguna internetpun semakin bertambah pesat apalagi di era Covid-19 sekarang penggunaan media digital dan internet meningkat pesat, melakukan semua aktifitas melalui media digital dalam melakukan pembelajaran secara online.

Gadget sebagai media pembelajaran , peranan gadget sebagai media pembelajaran mampu menjadi sumber utama dalam mengimplementasikan program pembelajaran. Melalui gadget peserta didik dapat mengakses berbagai macam informasi dan program aplikasi yang sudah didukung oleh fasilitas penunjang lain yaitu internet. Dalam pendidikan media telah dipandang sebagai alat yang mampu mendorong peserta didik untuk meningkatkan keberhasilan ketercapaian tujuan dalam pembelajaran , fungsi dan manfaat media dalam mengatasi hambatan-hambatan dalam proses pembelajaran yaitu dengan media mampu memperjelas lebih rinci dalam penyampaian pesan, media yang dipilih dalam era Covid-19 seperti ini diusahakan tidak menyulitkan guru ataupun peserta didik dalam pembelajaran.

Media yang dipilih dapat berupa media analog maupun digital, media analog dapat berupa benda dari media yang sudah ada dan siap untuk digunakan atau media baru yang harus dirancang, sedangkan media digital dapat berupa aplikasi, konten internet, dokumentar, maupun media digital yang harus dirancang oleh pengguna, Pembelajaran sebagai media yang menjadi pengantar atau penyambung interaksi antara guru dan siswa serta media pembelajaran yang telah digunakan untuk memberikan kemudahan saat digunakan mempunyai beberapa pola seperti: pola pembelajaran tradisional 1 , pola pembelajaran tradisional 2 , ada pola dari pembelajaran guru dan media yang digunakan dalam pembelajaran , ada pola pembelajaran yang bermedia 2, dan lain sebagainya, media sangat banyak fungsinya terutama dalam pembelajaran , tetapi media akan sesuai dengan fungsi yang sesungguhnya tergantung pada orang yang menggunakannya, media bisa membawa dampak positif dan dampak negatif baik bagi peserta didik, guru, dan lain sebagainya.

Berdasarkan apa yang kita ketahui bahwa ketika peserta didik atau manusia yang

berada dalam tingkat pendidikan pasti memerlukan yang namanya sumber belajar, pengertian dari sumber belajar itu sendiri adalah segala sesuatu yang mampu memberikan sebuah informasi kepada peserta didik, guru, dan yang lainnya, sumber belajar tidak selalu bersumber dari buku, tapi bisa juga dari lainnya, misalnya dari video yang menginspirasi untuk mendorong peserta didik mengembangkan bakatnya dalam dunia pendidikan, bentuk dari sumber belajar juga tidak mempunyai batas bisa berbentuk kertas cetakan, perangkat lunak, atau bisa juga dari lingkungan sekitar, yang disebut sebagai orang yang belajar itu tidak selalu seseorang yang berada di dalam kelas bisa juga orang-orang yang berada di luar kelas, manusia adalah makhluk sosial yang selalu melakukan sebuah interaksi dengan orang lain, dalam berinteraksi juga mampu dikatakan sebagai sumber belajar yang mampu melatih bagaimana peserta didik berkomunikasi dengan sikap yang santun kepada orang lain, kata-kata yang ramah, sopan dan yang pastinya kata-katanya dalam berinteraksi terhadap teman, keluarga, masyarakat tidak membuat orang lain terluka.

Dalam pembelajaran sejarah ada yang namanya media pembelajaran sejarah yang digunakan untuk melakukan pembelajaran, media pembelajaran sejarah ini mempunyai klasifikasi dan kriteria. Media pada masa sekarang yang digunakan untuk belajar dan mengajar adalah gadget dan aplikasi di gadget sekarang sangat banyak berkembang, di masa covid-19 ini gadget sangat dibutuhkan untuk menjadi media pembelajaran yang mampu memberikan sebuah pendidikan secara online meskipun kita tau bahwa melakukan pembelajaran secara online tidak seefektif melakukan pembelajaran tatap muka. Tetapi ada hal yang positif ketika pembelajaran online dilakukan, dampak positifnya peserta didik lebih pandai dalam menggunakan teknologi, yang awalnya tidak tau tentang teknologi dan media media yang disediakan teknologi serta aplikasi aplikasi yang bertebaran dapat mereka ketahui dan hal ini mampu melatih peserta didik untuk menguasai teknologi, tapi kadang bukan manusia yang mengendalikan teknologi tetapi kebanyakannya teknologi yang mengendalikan manusia, hadirnya teknologi mempunyai hal yang seimbang antara dampak positif dan negatif, kembali lagi kepada orang yang menggunakan teknologi itu, ketika teknologi digunakan untuk meringankan pekerjaannya maka teknologi dapat dikatakan sebagai alat yang positif dan sebaliknya ketika teknologi digunakan untuk hal hal yang bersifat negatif

maka teknologi bisa dikatakan sebagai alat yang memberikan dampak yang negatif bagi penggunaanya.

Simpulan

Beberapa penjabaran tentang media pembelajaran , dapat diartikan bahwa media sangat penting dalam kehidupan yang membantu proses belajar dan mengajar, media memiliki banyak jenis, dan fungsi yang berdampak positif bagi kehidupan manusia , fungsi media antara lain adalah mampu memberikan informasi dengan cepat kepada peserta didik dalam pembelajaran, media dianggap sebagai penyalur informasi besar yang sekejap mampu memberikan informasi dengan berbagai macam yang belum diketahui dapat diketahui dengan mudah. Hadirnya media dalam kehidupan manusia telah memberikan banyak sekali perubahan yang terjadi terutama dalam penggunaan teknologi informasi pada era teknologi seperti sekarang ini, semakin zaman berkembang maka media informasi dan teknologi berkembang pesat dan hampir semua manusia sekarang ini menggunakan media teknologi untuk mempermudah pekerjaannya, media yang digunakan dalam pembelajaran mampu menarik perhatian para peserta didik dalam meningkatkan keberhasilan untuk mencapai sebuah tujuan, peserta didik harus pandai mencari informasi yang belum ia ketahui dengan menggunakan media internet dan lain sebagainya. peserta didik atau manusia yang berada dalam tingkat pendidikan pasti memerlukan yang namanya sumber belajar, pengertian dari sumber belajar itu sendiri adalah segala sesuatu yang mampu memberikan sebuah informasi kepada peserta didik, guru, dan yang lainnya, sumber belajar tidak selalu bersumber dari buku, tapi bisa juga dari lainnya, misalnya dari vidio yang menginspirasi untuk mendorong peserta didik mengembangkan bakatnya dalam dunia pendidikan

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.