Laporan Literatur Review

Oleh

(Dimas Bagas Prasetyo)

Program Studi Pendidikan Sejarah

FKIP ULM

NIM

(1910111210025)

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

Pada bab ini menjelaskan konsep dari media pembelajaran sejarah yang terdiri atas definisi dari media pembelajaran, fungsi dan kegunaan media, dan media pembelajaran sejarah itu sendiri. Selain itu pada bab ini juga menjelaskan tentang sumber belajar, alat peraga, klasifikasi dan kriteria media pembelajaran sejarah serta *Gadget* sebagai media pembelajaran sejarah.

Media berasal dari kata berbahasa Latin yaitu “*medius*” yang dalam bentuk jamaknya yaitu “*medium*” yang diartikan secara harfiah sebagai perantara. Maka dari itu dapat dikatakan pula bahwa sesuatu yang dapat menjadi perantara juga bisa disebut sebagai media. Dari berbagai definisi dari media pendidikan dan pembelajaran yang beraneka ragam maka dapat dikatakan juga bahwa definisi dari media pembelajaran juga cukup meluas. Media merupakan alat bantu guru dalam hal mengajar di sekolah sementara pembelajaran merupakan proses berinteraksinya guru dan peserta didik serta seluruh komponen belajar.

Menurut Ahmad Rohani dan Abu Ahmadi (1995: 152) bahwa sumber belajar bisa berasal dari guru dan bahan-bahan pembelajaran berupa buku bacaan dan sebagainya. Sumber belajar juga

dapat didefinisikan sebagai salah satu yang bisa digunakan oleh peserta didik untuk mempelajari suatu hal, sumber yang didapatkan tidak hanya dari buku saja tetapi tidak terbatas seperti didapatkan dari orang, alat, bahan serta lingkungan orang itu berada yang dapat menjadi pendukung dalam proses pembelajaran. Alat peraga yang dimaksud untuk menunjang pendidikan bisa menggunakan benda-benda seperti radio, tv, koran, buku, majalah, dan lain sebagainya yang berfungsi sebagai media pembelajaran

Adapun klasifikasi dan kriteria dari media pembelajaran sejarah yang kegunaannya untuk mempermudah dalam pengelompokan media yang efektif untuk proses pembelajaran sejarah. Adapun menurut Haney dan Ulmer yang dikutip dalam Miarso (2007: 462) menyatakan bahwa ada tiga kategori utama dalam pengelompokan media pembelajaran. Pertama adalah media yang dapat menyajikan informasi atau dapat pula disebut sebagai media penyaji, yang kedua merupakan media yang mengandung informasi atau dapat pula disebut sebagai media objek serta media yang ketiga merupakan media yang memungkinkan untuk berinteraksi yang disebut dengan media interaktif.

Gadget merupakan sebuah inovasi dari teknologi terbaru dengan kemampuan yang lebih baik dan fitur canggih yang memiliki tujuan dan fungsi yang lebih praktis dan lebih berguna. Seiring berjalannya waktu, definisi dari *Gadget* pun mulai meluas. Tidak jarang *Smartphone* dianggap sebagai bagian dari *Gadget*, contoh dari *Gadget* diantaranya adalah telpon pintar (*smartphone*) dengan *Brand* yang terkenal seperti *Apple* dengan *Iphone* nya, *Samsung*, dan lain sebagainya. Adapun laptop, PC, tablet, dan netbook.

BAB II: Prinsip Aplikatif Pembuatan Media

Pada bab ini akan menjelaskan tentang langkah-langkah melakukan analisis kebutuhan media, konseptualisasi media dan multimedia pembelajaran yang relevan dalam pembelajaran sejarah di SMA. Seperti analisis kebutuhan media, konseptualisasi media, multimedia pembelajaran sejarah

BAB III: Merancang Media Pembelajaran Sejarah

Pada bab ini berisi tentang penjelasan dan panduan menggunakan dan merancang media pembelajaran. Dari sisi materi ajar, bab ini terdiri dari dua materi pokok yaitu terkait dengan

penggunaan media pembelajaran yang telah tersedia secara *online* dan merancang media pembelajaran berbasis *mobile smartphone*.

Media digital untuk pembelajaran era pandemic Covid-19

Di era pandemic Covid-19 yang membuat semuanya serba terbatas termasuk proses belajar-pembelajaran yang sekarang ini terjadi di rumah masing-masing tidak membuat semangat para pelajar turun untuk mendapatkan ilmu. Sekarang sudah banyak terdapat *platform-platform* yang bertujuan untuk mempermudah proses pembelajaran di masa yang sedang sulit ini.

Platform-platform yang dimaksud merupakan *website* atau aplikasi yang memang sifatnya untuk menunjang pendidikan dan sudah di setuju oleh sekolah / universitas untuk dipakai kepada murid beserta gurunya. *Website* yang dimaksud merupakan sebuah laman web yang dapat di akses menggunakan browser, biasanya website ini merupakan *website* yang berasal dari sekolah / universitas itu sendiri. Di Universitas Lambung Mangkurat contohnya memiliki laman web yang bernama SIMARI yang memang berfungsi selain untuk menyimpan data-data mahasiswa itu sendiri juga menjadi laman untuk mengakses materi atau tugas-tugas yang diberikan dosen, dan tentu saja SIMARI ini hanya bisa diakses oleh mahasiswa dan dosen saja dengan mencantumkan Nomor induk mahasiswa atau dosen beserta *password* yang sudah diberikan oleh universitas atau yang sudah dirubah sendiri.

Selain itu terdapat pula aplikasi-aplikasi yang bersifat mnunjang pembelajaran, biasanya di sekolah atau di kampus menggunakan beberapa aplikasi seperti *Zoom meeting*, *Meet*, serta *Classroom* yang ketiga aplikasi ini merupakan ciptaan dari Google Corporation. *Zoom meeting* dan *Meet* merupakan aplikasi yang menawarkan *video conference* dengan banyak orang sehingga seperti *meeting online* gambaran nya. Aplikasi ini cocok apabila dalam proses pembelajaran terdapat presentasi materi. Sementara *Classroom* terlihat sederhana yang memang hanya bisa meng-*upload* tugas-tugas dan materi saja.

Namun *platform-platform* itu tidak selamanya mempermudah pelajar untuk mengakses sesuatu yang bersifat menambah ilmu, terdapat pula para pelajar yang memang cara belajarnya harus didampingi oleh guru secara langsung, dan fungsi orang tua yang hanya mengurus rumah dan urusan yang memang harus di urus oleh orang tua pun harus bertambah dengan menjadi guru pendamping anak nya bila proses pembelajaran secara *online* pun terjadi.

Tak banyak orang tua yang mengeluh karena mereka tidak mengerti cara menjalankan *platform-platform* yang menjadi tempat untuk mengakses hal-hal yang berbaur pembelajaran. Selain itu terkadang juga terkendala oleh sinyal yang tidak selamanya lancar, dan kemampuan orang tua untuk membeli paket internet yang terbatas karena aplikasi seperti Zoom meeting dan Meet memang memakan banyak kuota internet untuk mengaksesnya, sehingga pengeluaran orang tua untuk membelikan paket internet untuk anak menjadi bertambah. Ditambah tempat tinggalnya yang memang bukan di daerah perkotaan yang akses semuanya serba mudah.

Simpulan

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat difungsikan sebagai perantara untuk menyampaikan pesan dalam pembelajaran. Media mempunyai nilai praktis untuk membangkitkan motivasi belajar, membuat konsep yang bersifat abstrak menjadi lebih konkrit dan juga mengatasi keterbatasan-keterbatasan dalam aktivitas instruksional tersebut. Media pembelajaran mengalami perkembangan pesat di era teknologi dan informasi namun tak terkecuali dalam pembelajaran sejarah.

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