Laporan Literatur Review

Oleh

Ali Fahroni

Program Studi Pendidikan Sejarah FKIP ULM

NIM

1910111310003

Buku yang di review

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

Ringkasan isi bab

BAB I

KONSEP DASAR

A. DESKRIPSI SINGKAT ISI BAB I

Bab ini berisi penjelasan tentang konsep dasar media pembelajaran, sumber belajar, dan alat peraga. Selanjutnya juga dipaparkan klasifikasi dan kriteria media pembelajaran yang relevan dalam pembelajaran sejarah di SMA. Bab ini juga dilengkapi dengan latihan dan penugasan untuk memperdalam pemahaman mahasiswa.

B. RELEVASI

Bab ini merupakan titik tolak pencapaian domain kognitif untuk penguasaan kompetensi secara menyeluruh yang dipaparkan dalam buku ajar, dan merupakan dasar untuk capaian pembelajaran mata kuliah

C. CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH

Capaian pembelajaran mata kuliah yang ingin diraih dalam penyajian bab ini adalah :
“Mahasiswa mampu menyeleksi dan memanfaatkan berbagai sumber media dan alat bantu pembelajaran sejarah”.

D. SAJIAN MATERI

1. Konsep Media Pembelajaran Sejarah

Untuk dapat memahami apakah media pembelajaran dan media pembelajaran sejarah, perlu dipelajari definisi, fungsi/kegunaan media dan media pembelajaran sebagai berikut.

a. Definisi Media Pembelajaran

Media berasal dari kata dalam bahasa latin “medius” yang dalam bentuk jamaknya “medium”, diartikan secara harfiah sebagai perantara. Karena itu, dapat dikatakan bahwa segala sesuatu yang dapat menjadi perantara disebut sebagai media. Menurut Asyhar (2012: 5) yang seperti menyitir pendapat Suparman (1977), media merupakan alat atau sarana yang memiliki fungsi menjadi perantara atau penyalur informasi dari pengirim ke penerima.

Definisi mengenai media pendidikan dan pembelajaran ada bermacam – macam. Hal ini disebabkan karena masalah yang tercakup dalam media pembelajaran sangat luas. Media pembelajaran adalah dua kata yang saling berhubungan, media berate alat bantu guru di sekolah dan pembelajaran merupakan proses berintraksinya guru dan peserta didik serta seluruh komponen belajar.

b. Fungsi Dan Kegunaan Media Pembelajaran

Hujair AH. Sanaky juga menguraikan kegunaan atau manfaat dari media pembelajaran baik secara umum maupun khusus, yaitu sebagai berikut:

- 1) Pembelajaran menjadi lebih menarik perhatian pembelajar sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- 2) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga dapat lebih dipahami pembelajar, serta memungkinkan pembelajar menguasai tujuan pembelajaran dengan baik.
- 3) Metode pembelajaran bervariasi, tidak semata – mata hanya komunikasi verbal melalui penuturan kata – kata secara lisan oleh pengajar, sehingga membuat pembelajar tidak bosan dan pengajar tidak kehabisan tenaga.
- 4) Pembelajar lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan penjelasan dari pengajar saja, tetapi juga aktivitas lain yang dilakukan seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain sebagainya (Sanaky, 2013: 5).

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). Belajar sendiri menurut Ernest R. Hilgard (dalam Suryasubrata 1984: 252) adalah usaha yang dilakukan secara sadar sehingga menimbulkan perubahan. Perubahan disini berupa perubahan kognitif (pengetahuan, afektif (sikap), dan psimotorik (keterampilan). Belajar merupakan dasar terjadinya pembelajaran, ketika seseorang atau sekelompok orang yang melakukan kegiatan belajar dan membagikannya satu sama lain baik dalam maupun luar ruangan dapat dikatakan sebagai pembelajaran.

2. Sumber Belajar

Sumber belajar memiliki pengertian yang sangat luas. Sumber belajar menurut Ahmad Rohani & Abu Ahmadi (1995: 152) 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, di luar diri peserta didik yang melengkapi diri mereka pada saat pembelajaran berlangsung.

Melalui pendapat para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa sumber belajar adalah segala sesuatu yang dapat digunakan oleh peserta didik untuk mempelajari suatu hal. Sumber menganabelajar tidak terbatas hanya buku saja tetaoi dapat berupa, orang, alat, bahan, dan lingkungan yang dapat mendukung proses pembelajaran.

3. Alat Peraga

Alat peraga bisa dikatakan sebgai media, media adalah alat yang menyampaikan atau mengantarkan pesan – pesan pembelajaran. Mendukung pernyataan tersebut Rossi dan Breidle (dalam Sanjaya, 2006: 163) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk mencapai tujuan pendidikan seperti radio, telivisi, Koran, buku, majalah, dan lain sebagainya dengan demikian dalam terminology ini alat peraga pada fungsinya merupakan media pembelajaran.

4. Klasifikasi Dan Kriteria Media Pembelajaran Sejarah

Media memiliki ragam dan kegunaan yang cukup banyak. Klasifikasi atau penggolongan media kiranya diperlukan guna mempermudah dalam mengelompokkan media yang efektif dan efisien bagi proses pembelajaran. Menurut Haney dan Ullmer sebagaimana kutip dalam Miarso (2007: 462) menyatakan bahwa ada tiga kategori utama berbagai bentuk media pembelajaran. Pertama, media yang mampu menyajikan informasi, karena itu disebut dengan media penyaji; kedua, media yang mengandung informasi disebut media objek; dan ketiga media yang memungkinkan untuk berinteraksi yang disebut media interaktif.

Berbagai ragam dan bentuk dari media pembelajaran, klasifikasi atas media dan sumber belajar menurut Rusman (2011: 62) dapat juga ditinjau dari jenisnya, yaitu media audio, media visual, media audio visual, dan media serba neka.

Berikutnya klasifikasi media berdasarkan sifat, jangkauan, dan teknik pemakaiannya.

- a) Dari sifatnya media dapat dibagi ke dalam: (1) Media Audiotif, yaitu media yang hanya dapat didengar atau media yang hanya berupa unsur suara; (2) media visual, yaitu media yang hanya dapat dilihat saja, tidak mengandung unsur suara; (3) media audio-visual, yaitu jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar sehingga bisa didengar maupun dilihat.
- b) Dari kemampuan jangkauannya, media dapat pula dibagi ke dalam (1) media yang memiliki daya liput luas dan serentak; (2) media yang mempunyai daya liput yang terbatas oleh ruang dan waktu.
- c) Dari cara teknik pemakaiannya, media dapat dibagi ke dalam (1) media yang diproyeksikan; (2) media yang tidak di proyeksikan.

Jenis media pembelajaran sejarah antara lain:

- a) Media pembelajaran sejarah non elektronik antara lain; (1) caption, (2) maket, (3) diorama, (4) peta sejarah, (5), peta tematik, dan (7) miniatur.
- b) Media pembelajaran sejarah berbasis real object, media ini merupakan objek peninggalan sejarah baik berupa bangunan maupun alam yang menjadi tempat peristiwa sejarah.
- c) Media pembelajaran sejarah berbasis elektronik; jenis media ini menggunakan sarana elektronik baik dalam proses desainnya maupun dalam pemanfaatannya. Media ini antara

lain, (1) virtual museum, (2) Video on demand, (3) film documenter, (4) aplikasi pembelajaran berbasis mobile smartphone maupun gadget lainnya.

5. Gadget Sebagai Media Pembelajaran Sejarah

Istilah gadget termuat dalam Kamus Besar Bahasa Inggris atau English Library yang jika diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia bermakna "alat atau perkakas yang memiliki nilai praktis". Secara umum gadget adalah kumpulan dari perangkat elektronik kecil yang mendukung aktivitas manusia dan memiliki fungsi khusus.

Peranan gadget sebagai media pembelajaran adalah mampu menjadi sumber utama (major resource) dalam mengimplementasikan program pembelajaran. Melalui gadget peserta didik dapat mengakses program aplikasi yang didukung oleh fasilitas penunjang lain yaitu internet.

6. RANGKUMAN

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 abstrak menjadi konkret, dan juga mengatasi keterbatasan – keterbatasan dalam aktivitas instruksional tersebut.

7. PENUTUP

a. Evaluasi

Untuk mengetahui pencapaian kompetensi pertama, berikut ini bentuk evaluasi yang diperlukan, antara lain:

1) Resetasi

- a) Identifikasi dan uraikan media apa saja yang dapat digunakan dalam pembelajaran sejarah.
- b) Ambil satu kompetensi pembelajaran sejarah SMA dan tentukan media apa saja yang dapat digunakan untuk mengajarkan materi tersebut sesuai kondisi peserta didik dan sumber daya yang tersedia.

2) Tes Formatif

- 1) Jelaskan dengan contoh perbedaan antara media pembelajaran, sumber belajar, dan alat peraga dalam pembelajaran sejarah!
- 2) Jelaskan hubungan antara kerucut pengalaman belajar Edgar Dale dengan penggunaan media dalam pembelajaran!

- 3) Mengapa media mampu meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran? Jelaskan serta beri contoh!
- 4) Karena sifatnya yang cenderung abstrak, materi pembelajaran sejarah memerlukan media khusus dalam membelajarkannya, jelaskan hal – hal yang harus diperhatikan dalam merancang media pembelajaran sejarah!
- 5) Media dapat memperbaiki kekurangan guru dalam komunikasi verbal. Jelaskan maksud dari pernyataan tersebut dan bagaimana hubungannya dengan aktivitas belajar peserta didik?

b. Umpan Balik Dan Tindaklanjut

Untuk menguasai kompetensi pembelajaran secara utuh, diperlukan penggalan informasi terkait media pembelajaran sejarah. Kegiatan tindaklanjut dapat dilakukan dengan:

- a) Identifikasi kompetensi pada dokumen kurikulum untuk menentukan media apa yang diperlukan dalam pembelajaran (analisis kebutuhan media);
- b) Identifikasi media pembelajaran yang tersedia dan media apa yang memungkinkan diciptakan guna memenuhi kebutuhan pembelajaran;
- c) Merumuskan bagaimana media pembelajaran harus digunakan sesuai dengan kebutuhan interaksi pembelajaran.

BAB II

PRINSIP APLIKATIF PEMBUATAN MEDIA

A. DESKRIPSI SINGKAT ISI BAB II

Bab ini penjelasan tentang langkah – langkah melakukan analisis kebutuhan media, konseptualisasi media dan multimedia pembelajaran yang relevan dalam pembelajaran sejarah di SMA.

B. RELEVANSI

Bab ini merupakan guidance atau arahan pencapaian domain kognitif dan psikomotorik untuk penguasaan kompetensi secara menyeluruh yang dipaparkan dalam buku ajar, dan merupakan lanjutan dari bab sebelumnya untuk memenuhi capain pembelajaran mata kuliah.

C. CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH

Capaian pembelajaran mata kuliah yang ingin diraih dalam penyajian bab ini adalah: “Mahasiswa mampu memanfaatkan berbagai sumberdayaa untuk merancang media pembelajaran sejarah”.

D. SAJIAN MATERI

1. Analisis Kebutuhan Media

Sebelum memutuskan media pembelajaran yang akan dibuat, perlu melakukan analisis kebutuhan media. Analisis kebutuhan penting dilakukan untuk menghindari kesalahan dalam menentukan dan merancang media pembelajaran.

a. Analisis Kebutuhan Berdasarkan Karakteristik Peserta Didik

Analisis kebutuhan berdasarkan karakteristik peserta didik dilakukan guna mengetahui bagaimana kecenderungan dan kondisi peserta didik dalam pembelajaran, hasil analisis tersebut kemudian menjadi dasar pertimbangan jenis media apa yang akan dibuat.

b. Analisis Kebutuhan Berdasarkan Komptensi Pembelajaran

Pada tahap ini dilakukan analisi kebutuhan berdasarkan kompetensi pembelajaran dalam kurikulum untuk selanjutnya dirumuskan kebutuhan media pembelajaran setiap kompetensi tersebut.

2. Konseptualisasi Media

Konseptualisasi media merupakan tahap menentukan konsep media yang akan dibuat/digunakan antara lain:

a. Media Analog

Media analog merupakan media pembelajaran yang tidak menggunakan aplikasi atau peralatan elektronik. Termasuk dalam media analog antara lain peta, gambar diam, relief, miniature, maket, diorama dan media sejenisnya.

b. Media Digital.

Media digital merujuk pada media yang berbasis pada teknologi computer dan perangkat teknologi informasi.

c. Real Objek

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.

3. Multimedia Pembelajaran Sejarah

Multimedia pembelajaran sejarah secara sederhana dapat diartikan sebagai integrasi berbagai media (visual, audio, audio-visual) dalam sebuah media yang berfungsi untuk menyampaikan materi ajar sejarah kepada peserta didik.

4. Rangkuman

Sebelum merancang media yang akan digunakan, perlu dilakukan analisis kebutuhan untuk mengetahui media seperti apa dan bagaimana yang harus digunakan dalam pembelajaran sejarah. Karakteristik materi ketersediaan sumberdaya, kondisi atau kesiapan peserta didik, daya dukung lingkungan dan berbagai factor internal maupun eksternal perlu dipertimbangkan sebelum menentukan media yang akan digunakan.

BAB III

MERANCANG MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH

A. DEKRIPSI SINGKAT ISI BAB III

Bab ini berisi penjelasan dan panduan menggunakan dan merancang media pembelajaran. Dari sisi materi ajar, bab ini terdiri dari dua materi pokok, yakni terkait penggunaan media pembelajaran yang terkait penggunaan media pembelajaran yang telah tersedia secara online dan merancang media pembelajaran berbasis mobile smartphone.

B. RELEVANSI

Bab ini merupakan guidance atau arahan pencapaian domain kognitif dan psikomotorik untuk penguasaan kompetensi secara menyeluruh yang dipaparkan dalam buku ajar, dan merupakan lanjutan dari bab sebelumnya untuk memperoleh capaian pembelajaran mata kuliah.

C. CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH

Capaian pembelajaran mata kuliah yang ingin diraih dalam penyajian bab ini adalah: Mahasiswa mampu merancang media pembelajaran sejarah sesuai materi dan tuntutan kompetensi.

D. SAJIAN MATERI

Deskripsi pada bagian ini merupakan penjabaran praksis dari pembuatan media yang telah penulis lakukan. Pembaca dapat menggunakan langkah – langkah atau pola kerja pada bagian ini untuk merancang media dalam format serupa atau pada format media yang lain.

1. Rancang Media

a. Pengkajian Materi

Pengkajian materi erat kaitannya dengan analisis kebutuhan media. Beberapa komponen yang harus diperhatikan dalam pengkajian materi adalah:

- 1) Cakupan kompetensi, semakin luas cakupan kompetensi berate media yang dibuat mebutuhkan pengorganisasian materi yang lebih rumit.
- 2) Kedalaman materi. Kedalaman materi akan sangat menentukan jenis media yang akan dipilih.
- 3) Klasifikasi pengetahuan yang disampaikan, kalsifikasi pengetahuan yang disampaikan akan mempengaruhi format informasi yang dimuat dalam media pembelajaran.

- 4) Ketersediaan informasi pendukung, lingkungan pembelajaran yang menyediakan informasi pendukung (buku ajar, buku teks, jurnal, informasi online, dan sejenisnya) yang lengkap akan sangat memudahkan dalam penyusunan media.

b. Penentuan Format Media

Terdapat berbagai macam format media pembelajaran, media berbasis elektronik online, paling tidak terdapat dua format yang sering digunakan.

- 1) Social media pembelajaran; termasuk dalam klasifikasi ini antara lain edmodo.
- 2) Multimedia interaktif; format ini juga sangat beragam, dapat berupa aplikasi multiplatform (handphone, laptop, atau computer tablet PC dan media sejenisnya), CD tutorial, dan interaktif online course.

c. Merancang Aplikasi Pembelajaran Sejarah Berbasis Mobile Smartphone

Media dirancang menggunakan Intel XDK , yaitu perangkat lunak utama yang dikembangkan oleh Intel berguna untuk merancang sebuah aplikasi multi-platform berbasis HTML5.

d. Uji Coba

- 1) Uji Kelayakan aplikasi pembelajaran dilakukan oleh ahli materi, ahli media dan praktisi pembelajaran.

a) Ahli Materi

Komponen penilaian ahli materi dikategorikan ke dalam empat aspek, yaitu relevansi materi, pengorganisasian materi, bahasa, dan sumber.

b) Ahli Media

Komponen penilaian ahli media terdiri dari empat bagian, yaitu bahasa, efek bagi strategi pembelajaran, rekayasa perangkat lunak, dan tampilan visual.

c) Praktisi Pembelajaran

Komponen penilaian praktisi pembelajaran terdiri atas tujuh aspek, yaitu relevansi materi, pengorganisasian materi, evaluasi, bahasa, efek bagi strategi pembelajaran, rekayasa perangkat lunak, dan tampilan visual.

e. Analisis Dan Evaluasi

Setidaknya terdapat dua aspek yang dapat dianalisis dan di evaluasi terkait dengan praktik pembuatan media pembelajaran sejarah ini.

2. Rangkuman

Perancangan media ini merupakan praktik dari pembahasan bab sebelumnya. Media pembelajaran sejarah yang dirancang di pembahasan ini merupakan media berbasis mobile smartphone. Terdapat berbagai tahapan dalam perancangan media pembelajaran sejarah. Dimulai dari analisis kebutuhan, selanjutnya penentuan media yang akan dibuat melalui konseptualisasi media, perancangan media, uji coba media, dan evaluasi terhadap media yang telah di uji coba.

E. Penutup

1. Evaluasi

Untuk mengetahui pencapaian kompetensi berikut ini evaluasi pada kompetensi ketiga.

a) Resetasi

- 1) Lakukan analisis kebutuhan pada sebuah kelas untuk mengetahui materi pembelajaran dan jenis media apa yang harus dibuat.
- 2) Buatlah susunan materi yang akan dimuat dalam media dengan memperhatikan; kompetensi, materi pokok pembelajaran, resitasi dan evaluasi yang diperlukan.

b) Tes Formatif

- 1) Mengapa pengkajian materi penting untuk dilakukan dalam tahap pembuatan media pembelajaran
- 2) Berdasarkan literature yang anda baca, jelaskan apa saja yang harus dipertimbangkan dalam penentuan format media pembelajaran yang harus dibuat
- 3) Apa saja perbedaan yang anda temukan antara sosial media pembelajaran dengan multimedia pembelajaran interaktif.
- 4) Jelaskan apa saja tahapan dalam merancang aplikasi pembelajara, serta apa saja urgensi dari setiap tahapan tersebut.
- 5) Bagaimana tahapan uji coba media yang telah dibuat dan apa urgensi dari setiap tahapan uji coba yang dilakukan.

2. Umpan Balik dan Tindaklanjut

Untuk menguasai kompetensi pembelajaran secara utuh diperlukan praktik pembuatan media pembelajaran sejarah dengan ketentuan:

- a) Pilih materi dari satu kompetensi untuk dibuatkan media pembelajaran sejarah;
- b) Buat media dengan format multimedia.

Media digital untuk pembelajaran era pandemi Covid-19

Saat ini Dunia sedang dilanda pandemi covid-19 atau bisa disebut juga virus corona, beberapa Negara berusaha memutus rantai penyebaran covid- 19 termasuk Indonesia. Salah satu upaya memutus rantai covid-19, Indonesia menutup sekolah dan kampus. Oleh karena itu para siswa/ mahasiswa tidak bisa belajar secara tatap muka langsung, untuk memastikan kegiatan belajar mengajar tetap berjalan, meskipun berada dirumah. Pendidik harus memanfaatkan media daring (online) untuk pembelajaran di era pandemic covid-19 ini.

a) Media Pembelajaran Online

Pendidikan adalah salah satu aspek dijadikan sebagai wadah untuk membentuk karakter anak bangsa. Dengan sebab itu, dalam proses pendidikan seorang pendidik harus mampu menguasai berbagai media pembelajaran karena kondisi selalu berubah – ubah. Lebih – lebih pada saat sekarang ini pandemi covid-19 melanda dunia.

Media salah satu penunjang dalam proses pembelajaran. Berhasil tidaknya proses pembelajaran sangat ditentukan oleh media yang digunakan. Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa sedemikian rupa sehingga terjadi proses belajar.

Media pembelajaran online dapat diartikan sebagai media yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat mengendalikan dan mengakses apa yang menjadi kebutuhan pengguna, misalnya mengunduh sumber – sumber materi Tenses pada pelajaran bahasa Inggris.

b) Macam- Macam Media Pembelajaran Online

Salah satu dampak dari pandemic covid-19 ini adalah terjadi perubahan media pembelajaran yang dulu menggunakan sistem tatap muka didalam kelas. Tapi karena ada pandemic covid-19 yang penularannya sangat cepat melalui kontak langsung dengan penderita, maka dilarang mengadakan perkumpulan. Dunia pendidikan juga kena imbas, maka pembelajaran dilakukan secara online. Media pembelajaran yang sering digunakan untuk pembelajaran daring antara lain: WhatsApp grup, zoom, dan google meet.

Simpulan

Dunia saat ini sedang dilanda musibah virus corona atau bisa juga disebut dengan covid-19. Indonesia adalah salah satu Negara dengan kasus covid-19 tertinggi, dampak mewabahnya virus covid-19 kini juga dirasakan oleh dunia pendidikan. Beberapa sekolah dan universitas telah memberhentikan sementara aktivitas pendidikannya, hingga saat ini kondisi penyebaran virus tersebut lebih memperhatikan. Walaupun sekolah dan universitas tutup, pembelajaran tetap akan dilakukan dirumah dengan menggunakan media pembelajaran yang ada. Beberapa bulan ini para pendidik memanfaatkan media yang ada untuk menunjang proses pembelajaran.

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.