Laporan Literatur Review

Oleh

(Vira Clowdyanty)

Program Studi Pendidikan Sejarah FKIP ULM

NIM

(1910111120016)

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 1 ini dijelaskan mengenai konsep dasar media pembelajaran, sumber belajar, dan alat peraga. Khususnya penjelasan media pembelajaran sejarah berupa definisi, fungsi dan kegunaan media, klasifikasi dan kriteria media pembelajaran sejarah. Adapun definisi Media pembelajaran dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan pembelajaran dari suatu sumber secara tepat dan terencana, agar tercipta lingkungan yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan kegiatan belajar secara efektif dan efisien. Hal ini berarti bahwa media berguna untuk menunjang kegiatan pembelajaran. Media juga mampu mengatasi hambatan-hambatan dalam proses pembelajaran agar peserta didik mampu memahami isi pembelajaran. Sejarah adalah ilmu yang mempelajari masa lalu, serta ilmu yang visioner yang berarti ilmu yang memberikan pelajaran tentang konsep-konsep kehidupan guna untuk menghadapi kehidupan yang akan datang. Seiring dengan perkembangannya, pola pembelajaran pun terbagi menjadi beberapa pola. Setiap pola akan mengalami perubahan seiring dengan kemajuan teknologi, yang mana akan membawa perubahan terhadap peran guru sebagai penyampai pesan.

Dalam pembelajaran sejarah terkadang guru mengalami kesulitan dalam menentukan media pembelajaran yang sesuai serta harus sesuai dengan pendekatan saintifik yang dikembangkan kurikulum yang terdapat 5 kompetensi, yaitu mengamati, menanya, mengumpulkan informasi (eksperimen), mengolah informasi (menalar), dan mengkomunikasikan. Dalam mengamati bisa menggunakan video peristiwa sejarah, artefak, fosil, atau melalui narasumber langsung. Kemudian menanya, media nya berupa teks, benda

sejarah atau media interaktif. Ekperimen, media yang dapat digunakan informasi verbal narasumber, benda peninggalan sejarah yang bisa dicari melalui internet. Lalu mengolah informasi (menalar), media yang dapat digunakan seperti media cetak atau eleoktronik seperti internet. Dan terakhir mengkomunikasikan, hal ini berarti menyampaikan apa yang sudah di ekperimen. Sehingga media yang dapat digunakan seperti slide, gambar, dan multimedia yang dilengkapi alat pendukung seperti laptop, handphone, dll.

Sumber belajar adalah segala sesuatu yang dapat mendukung proses belajar. Sumber belajar ini tidak hanya diperoleh dari guru atau buku saja, akan tetapi juga dapat berupa alat, lingkungan, atau segala sesuatu yang mampu mendukung proses belajar. Alat peraga juga diartikan sebagai media juga. Dalam media pembelajaran sejarah teradapat kalasifikasi dan kriteria. Klasifikasi media ini terbagi menjadi tiga, yaitu sifat, jangkauan, dan teknik pemakaiannya. Berdasarkan sifatnya ada media audiotif, media visual, media audio-visual. Akan tetapi di era teknologi sekarang media nya semakin berkembang, yaitu ada media pembelajaran sejarah non elektronik, media pembelajaran sejarah berbasis *real object*, dan media pembelajaran sejarah berbasis eleoktronik.

Gedget sebagai media pembelajaran sejarah dapat menjadikan peserta didik mampu belajar secara mandiri. Pada masa sekarang gedget menjadi sumber utama dalam pembelajaran. Aplikasi di gedget terus berkembang, sehingga melalui gedget dapat mengakses melalui internet. Internet ini menjadi sarana yang sangat efisien dan efektif. Peserta didik dapat berperan sebagai seorang peneliti, seorang analisis, dan bukan hanya menjadi konsumen saja. Peserta didik menganalisis iinformasi yangrelevan dengan materi pembelajaran seajrah dan kemudian melakukan pencarian dalam kehidupan nyata. Kegiatan seperti inilah yang diharap kan dalam penggunaan gedget sebagai media pembelajaran sejarah.

Bab II : Prinsip Aplikatif Pembuatan Media

Pada bab 2 ini menjelaskan tentang langkah-langkah melakukan analisis kebutuhan media, konseptual media dan multimedia pembelajaran yang relevan dalam pembelajaran sejarah di SMA. Sebelum merancang dan menentukan media pembelajaran yang akan digunakan, perlu dilakukan analisis kebutuhan media yang digunakan dalam pembelajaran sejarah. Analisis tersebut berdasarkan karakteristik peserta didik dan berdasarkan kompetensi pembelajaran berupa kondisi peserta didik, karakteristik materi, dan ketersediaan sumber daya. Kunci utama ketika menentukan media pembelajaran adalah *possibility* media. Maksudnya adalah berdasarkan model analisis ini, tujuan belajar akan menjadi pertimbangan utama dalam menentukan media. Media akan mengikuti tujuan belajar yang ingin dicapai.

Konseptual media merupakan proses menentukan konsep media yang akan digunakan. Terdapat berbagai pilihan media pembelajaran sejarah yang dapat digunakan. Media tersebut dapat berupa media analog, seperti gambar, peta, relief, miniatur. Dan ada pula media digital, seperti lebih kepada penggunaan teknologi seperti aplikasi, internet, dokumenter. Adapula media digital lain yang digunakan untuk pembelajaran sejarah, yaitu aplikasi BSE, aplikasi *mobile* berupa Sejarah Indonesia dan Sejarah SMA, Google+, edmodo, Akan tetapi yang paling sering digunakan untuk pembelajaran sejarah, seperti globe, peta, televisi, dan real objek atau kunjungan wisata. Kemudian pilihan media yang lain yaitu real objek.

Multimedia pembelajaran sejarah merupakan integrasi dari berbagai media (visual, audio, audio-visual) dalam sebuah media yang berfungsi untuk menyampaikan materi sejarah kepada peserta didik. Bentuk multimedia pembelajaran sejarah, yaitu teks, suara, gambar, dan video. Lalu penggunaan multimedia pembelajaran sejarah yaitu berupa pemanfaatan *hyperlink* dalam pembuatan slide pada Ms. Power Point yang dapat berupa film dokumenter, museum digital, dll.

Bab III : Merancang Media Pembelajaran Sejarah

Pada bab 3 ini menjelaskan mengenai panduan menggunakan dan merancang media pembelajaran. Rancangan media pembelajaran ini merupakan praktik dari pembahasan bab sebelumnya. Dalam rancangan media terdapat pengkajian materi. Komponen yang harus diperhatikan dalam pengkajian materi ini adalah cakupan kompetensi, kedalaman materi, klasifikasi pengetahuan yang disampaikan, dan ketersediaan informasi pendukung. Penentuan format media pembelajaran sejarah ada yang tersedia secara online dan berbasis *mobile smartphone*. Media berbasis online ada dua format, yaitu *social* media pembelajaran seperti edmodo, dan multimedia interaktif berupa aplikasi multiplatform.

Merancang aplikasi pembelajaran sejarah berbasis *mobile smartphone*. Dimulai dari menganalisis kebutuhan, kemudian penentuan media, selanjutnya perancangan media, uji coba media dan yang terakhir evaluasi. Sebelum merancang media, dilakukan pemetaan *flowchat* aplikasi pembelajaran terlebih dahulu. Setelah media yang di rancang berhasil, kemudian dilakukannya uji coba. Setiap tahapan dalam perancangan media diperlukannya objek penelitian. Dalam uji coba terdapat uji kelayakan penggunaan aplikasi yang dilakukan oleh ahli materi, ahli media, dan praktisi pembelajaran. Selain uji kelayakan terdapat pula uji efektivitas. Uji inilah yang menjadi penentu apakah media yang dibuat sudah sesuai dan efektif dalam pembelajaran sejarah. Uji ini dilakukan kepada peserta didik, guna untuk

mengetahui seberapa efektif aplikasi yang telah dirancang dalam menunjang pembelajaran peserta didik.

Tahap selanjutnya yaitu analisis dan evaluasi. Terdapat dua aspek yang dapat dianalisis dan dievaluasi dalam praktik pembuatan media pembelajaran sejarah. Pertama, adanya proses pembuatan media. Kedua, efektivitas aplikasi pembelajaran. Efektivitas dari rancangan aplikasi pembelajaran yang dioperasikan melalui *mobile smartphone* ini menjadi media penunjang kegiatan pembelajaran sejarah yang menarik, dan menjadi satu jenis gadget yang berpengaruh terhadap kualitas pembelajaran.

Media digital untuk pembelajaran era pandemic Covid-19

Di era pandemi Covid-19 ini sebagai mana yang kita ketahui sangat berdampak terhadap kehidupan sehari-hari, terutama dalam dunia pendidikan. Covid-19 ini menyebabkan terjadinya perubahan diberbagai bidang kehidupan. Dalam bidang pendidikan, sebelum adanya pandemi Covid-19 ini bisa dilakukan proses pembelajaran secara langsung atau tatap muka. Berbeda halnya dengan sekarang, semenjak adanya pandemi Covid-19 membuat proses pembelajaran tidak bisa dilakukan secara tatap muka atau dilakukan secara *online* atau daring.

Dalam proses pembelajaran pasti terdapat rencana pembelajaran yang dibuat, salah satunya yaitu media apa yang digunakan untuk menunjang keberhasilan dalam pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan haruslah sesuai dengan situasi dan kondisi atau keadaan peserta didik. Media yang cocok di masa ini adalah media digital. Media digital ini merujuk pada penggunaan teknologi.

Media pembelajaran yang digunakan saat pembelajaran sebelum adanya pandemi Covid-19 atau pembelajaran tatap muka media yang dapat digunakan beragam, baik itu berbasis non elektronik, real object, atau pun berbasis elektronik. Berbeda dengan di era pandemi Covid-19 ini. Media yang cocok dan sudah banyak digunakan pada pandemi ini melalui media digital atau berbasis elektronik.

Sudah kurang dari satu tahun ini proses pembelajaran dilakukan secara *online* atau daring. Berbagai media digital telah dicoba dan digunakan. Awalnya hanya menggunakan Whatsapp, kemudian menggunakan Google Classroom. Seiring berjalannya waktu penggunaan media digital lain juga digunakan seperti Zoom dan juga Google Meet. Untuk beberapa bulan terakhir lebih banyak penggunaan media digital berupa Whatsapp, Zoom dan juga Google Meet.

Penggunaan whatsapp sendiri sudah menjadi hal yang sudah banyak digunakan, melalui whatsapp para pengajar bisa berinteraksi melalui chat. Akan tetapi kadang melalui whatsapp ini kurang efektif semenjak adanya Zoom. Karena melalui media digital berupa aplikasi zoom interaksi antara pengajar dan peserta didik lebih mudah dan terasa lebih efektif. Pengajar bisa melihat bukti kehadiran dari peserta didiknya, apakah peserta didik benar benar mengikuti pembelajaran seperti biasanya atau tidak. Semua akan terpantau melalui zoom. Serta akan lebih terasa melakukan pembelajaran secara tatap muka, walaupun sebenarnya hanya melalui video call di zoom.

Setiap aplikasi media digital berarti media pembelajaran elektronik. Apapun yang digunakan dalam pembelajaran pasti memiliki kelemahan dan kelebihan. Penggunaan media digital ini harus bisa menyesuaikan dengan keadaan, situasi dan kondisi peserta didik. Karena sejatinya penggunaan media digital ini berarti harus terhubung dengan internet, dan mengingat bahwa setiap peserta didik tidak selalu berada pada kondisi dan situasi yang baik.

Simpulan

Pada dasarnya setiap proses pembelajar pasti terdapat media pembelajaran yang digunakan. Media pembelajaran ini diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan pembelajaran dari suatu sumber secara tepat dan terencana, agar tercipta lingkungan yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan kegiatan belajar secara efektif dan efisien. Pengajar sering kebingungan dalam menentukan media pembelajaran, terutama pembelajaran sejarah.

Di era sekarang media yang digunakan semakin berkembang dan beragam, yaitu ada media pembelajaran sejarah non elektronik, media pembelajaran sejarah berbasis *real object*, dan media pembelajaran sejarah berbasis elektronik. Semua itu bergantung pada keadaan, kondisi atau situasi peserta didik. Penggunaan media pembelajaran harus melalui beberapa tahap terlebih dahulu.

Media pembelajaran harus dirancang terlebih dahulu. Ada beberapa tahapan yang dilalui, serta harus dilakukan uji coba terlebih dahulu ke beberapa pihak. Agar dapat diketahui seberapa efektif media pembelajaran yang di rancang. Terutama penggunaan media digital. Karena media digital ini termasuk kedalam media pembelajaran elektronik yang otomatis menggunakan internet. Dan penggunaan internet ini tidak semua sudah bisa mencapainya. Uji coba yang dilakukan yaitu uji kelayakan dan uji efektivitas.

Selama pandemi Covid-19 ini berbagai media pembelajaran telah dilakukan, terutama berbasis elektronik. Penggunaan media digital seperti Whatsapp, Zoom, Google Meet telah digunakan. Akan tetapi aplikasi apapun yang digunakan dalam pembelajaran pasti memiliki kelemahan dan kelebihan. Penggunaan media digital ini harus bisa menyesuaikan dengan keadaan, situasi dan kondisi peserta didik. Karena sejatinya penggunaan media digital ini berarti harus terhubung dengan internet, dan mengingat bahwa setiap peserta didik tidak selalu berada pada kondisi dan situasi yang baik

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