Laporan Literatur Review

Oleh

Try Wahyudi Shaleh

Program Studi Pendidikan Sejarah
FKIP ULM

NIM

1910111110012

Buku yang di review

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

Ringkasan isi bab

Buku ini mengulas tentang tiga pembahasan pokok yaitu media pembelajaran sejarah, 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. Media pembelajaran memiliki banyak kegunaan baik dilihat dari sudut pandang guru pengajar maupun dari sudut pandang 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 saat itu. Hal ini dikarenakan aktivitas pembelajaran bersifat dinamis atau berubah-ubah baik dalam hal materi ajar maupun tujuan pembelajarannya. Oleh karena itu, dalam memilih media perlu dipertimbangkan beberapa faktor yaitu tujuan pembelajaran dan materi ajar, karakteristik peserta didik, ketersediaan biaya, dan kualitas teknis (Nafi'ah, 2012: 31).

Sedangkan media pembelajaran sejarah dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk mendukung penyampaian informasi kepada pembelajar mengenai pembelajaran sejarah. Media pembelajaran sejarah harus relevan berdasarkan pendekatan saintifik yang dikembangkan kurikulum. 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 mengomunikasikan. Sumber belajar 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. 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, televisi, koran, buku, majalah, dan lain sebagainya. Dengan demikian dalam terminologi ini alat peraga pada fungsinya merupakan media pembelajaran. Klasifikasi atas media dan sumber belajar menurut Rusman (2011: 62) dapat juga ditinjau dari jenisnya, yaitu media audio, media visual, media audiovisual, dan media serba neka. Sedangkan jenis media dalam pembelajaran sejarah antara lain media pembelajaran sejarah non elektronik, berbasis real object, dan berbasis elektronik.

Gadget Sebagai Media Pembelajaran Sejarah, gadget merupakan sebuah inovasi dari teknologi terbaru dengan kemampuan yang lebih baik dan fitur canggih yang memiliki tujuan maupun fungsi lebih praktis dan juga lebih berguna. Seiring waktu, pengertian gadget pun berkembang, seringkali smartphone dianggap sebagai sebuah gadget, juga teknologi komputer ataupun laptop bila telah diluncurkan produk baru

juga dianggap sebagai gadget. Contoh-contoh dari gadget diantaranya telepon pintar (smartphone) seperti iphone dan blackberry, tablet PC, laptop serta netbook (perpaduan antara komputer portabel seperti notebook dan internet). 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.

Pembahasan kedua tentang prinsip aplikasi pembuatan 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. Ada beberapa aspek untuk analisis kebutuhan, yaitu: 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, kemudian analisis kebutuhan berdasarkan kompetensi pembelajaran, pada tahap ini dilakukan analisis kebutuhan berdasarkan kompetensi pembelajaran dalam kurikulum untuk selanjutnya dirumuskan kebutuhan media pembelajaran setiap kompetensi tersebut. Tahap ini memerlukan kajian terhadap materi ajar dan tujuan pembelajaran sejarah.

Konseptualisasi media merupakan tahap menentukan konsep media yang akan dibuat/digunakan antara lain yaitu media analog, merupakan media pembelajaran yang tidak menggunakan aplikasi atau peralatan elektronik. Termasuk dalam media analog antara lain peta, gambar diam, relief, miniatur, maket, diorama dan media sejenisnya. Selanjutnya ada media digital merujuk pada media yang berbasis pada teknologi komputer dan perangkat teknologi informasi. Pada prinsipnya media pembelajaran digital merupakan semua sumber daya berbasis komputer dan internet yang dapat digunakan untuk memperoleh, mengolah ataupun menyajikan informasi dalam kegiatan pembelajaran. Dengan demikian cakupan media digital menjadi sangat luas, melibatkan berbagai bentuk teknologi digital dan teknologi informasi. Media yang dapat digunakan dalam pembelajaran sejarah antara lain : 1) Aplikasi BSE (Buku Sekolah Elektronik) adalah aplikasi resmi tidak berbayar, sebuah program dari Departemen Pendidikan Indonesia untuk dimanfaatkan oleh seluruh peserta didik SD, SMP, SMA dan SMK yang dapat diunduh melalui mobile smartphone dan tablet dengan sistem operasi iOS dan android. 2) Sejarah Indonesia dan Sejarah SMA, dua aplikasi ini merupakan aplikasi mobile berbasis sistem operasi android yang berisi informasi mengenai sejarah bangsa Indonesia. 3) Google+ adalah sebuah layanan sosial media yang diluncurkan oleh google untuk menjawab kebutuhan para pengguna facebook yang memiliki keterbatasan ruang gerak, keamanan, serta privacy. 4) Edmodo merupakan platform pembelajaran berbasis jejaring sosial yang diperuntukan untuk guru, murid sekaligus orang tua murid.

Erdgar Dale (1969) dalam Rayandra Asyhar (2012: 49) “Mengelompokkan media pembelajaran berdasarkan jenjang pengalaman yang diperoleh pembelajar. Jenjang pengalaman itu disusun dalam satu bagan yang dikenal dengan nama Dale’s Cone of Eperiences (Kerucut Pengalaman Dale). Penggambaran Dale dalam kerucutnya, jenjang pengalaman belajar disusun secara berurutan menurut tingkat kekonkretan dan keabstrakan pengalaman. Pengalaman yang paling konkret diletakkan pada dasar kerucut dan semakin ke puncak pengalaman yang diperoleh semakin abstrak”. Lebih lanjut 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 object dalam hal ini adalah benda-benda peninggalan sejarah atau situs sejarah. Benda-benda peninggalan sejarah merupakan warisan sejarah yang bersifat materiil baik berupa bangunan, perlengkapan hidup seperti pakaian dan alat rumah tangga, maupun fosil dan jejak kehidupan di masa lalu. Kelompok peninggalan materiil, antara lain : 1) Prasasti : 2) Naskah kuno : 3) Bangunan : 4) Artefak. Sedangkan imateriil,

antara lain : 1) Karya seni : 2) Adat istiadat.

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. Bentuk multimedia dalam pembelajaran sejarah antara lain, integrasi teks, gambar, suara, dan video dalam pembelajaran sejarah. Perkembangan teknologi informasi telah mempermudah integrasi berbagai komponen tersebut. Penggunaan multimedia dalam pembelajaran sejarah sangat beragam, dimulai dari bentuk yang sangat sederhana sampai dengan penggunaan multimedia yang rumit. Contoh sederhana penggunaan multimedia adalah pemanfaatan *hyperlink* dalam pembuatan slide pada aplikasi Microsoft Power Point. Software ini telah mengakomodir integrasi berbagai format file dalam tampilan slide, sehingga tampilan slide dapat menjadi lebih informatif dan realistik.

Pembahasan ketiga tentang merancang media pembelajaran sejarah. Perancangan media ini merupakan praktik dari pembahasan sebelumnya. Pengkajian materi erat kaitannya dengan analisis kebutuhan media. Beberapa komponen yang harus diperhatikan dalam pengkajian materi adalah cakupan kompetensi, kedalaman materi, klasifikasi pengetahuan yang disampaikan, dan ketersediaan informasi pendukung. 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 komputer, tablet PC dan media sejenisnya), CD tutorial, dan interaktif online course. 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, ujicoba media, dan evaluasi terhadap media yang telah diujicoba. Setiap tahapan dalam pembuatan media tersebut memerlukan objek penelitian atau pengkajian untuk memperoleh data terkait kebutuhan media, dan ujicoba media. Berdasarkan data yang diperoleh dari objek pengkajian akan diketahui efektivitas media yang telah dibuat. Analisis efektivitas ini penting dilakukan untuk mengetahui apakah media yang dibuat sudah sesuai dan tepat dengan target kompetensi dalam pembelajaran sejarah.

Dalam tahap uji coba dilakukan uji kelayakan yang dilakukan oleh ahli materi, ahli media, dan praktisi pembelajaran. Pemilihan ahli materi, ahli media, dan praktisi pembelajaran ditentukan berdasarkan latar belakang pendidikan, bidang keahlian yang dimiliki, maupun memadainya pemahaman mengenai bidang yang digeluti. Komponen penilaian ahli materi dikategorikan ke dalam empat aspek, yaitu relevansi materi, pengorganisasian materi, bahasa, dan sumber. Komponen penilaian ahli media terdiri dari empat bagian, yaitu bahasa, efek bagi strategi pembelajaran, rekayasa perangkat lunak, dan tampilan visual. 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. Indikator aspek relevansi materi meliputi kesesuaian kompetensi dasar, indikator pencapaian kompetensi, dan tujuan pembelajaran dengan materi yang termuat di dalam aplikasi. Sedangkan dalam tahap Uji efektivitas dilakukan kepada 25 orang peserta didik dengan teknik sampling acak. Desain yang digunakan dalam uji ini adalah *onegroup pretest-posttest design* yang dimaksudkan untuk mengetahui seberapa efektif aplikasi yang dirancang dalam menunjang kemampuan belajar peserta didik terutama memahami materi sejarah lokal.

Setidaknya terdapat dua aspek yang dapat dianalisis dan dievaluasi terkait dengan praktik pembuatan media pembelajaran sejarah ini, yaitu proses pembuatan media. Aplikasi pembelajaran yang dirancang dalam praktik ini merupakan perangkat lunak yang dapat dijalankan melalui *mobile smartphone* berbasis android maupun iOS.

Langkah utama dalam merancang aplikasi sesuai dengan panduan dalam Intel XDK dibagi menjadi tiga langkah, yaitu *create*, *develop* dan *build*. . Berhubung desain dalam uji efektivitas *aplikasi pembelajaran* ini mengadopsi *pembelajaran one-group pretest-posttest* maka data yang diperoleh terdiri atas data *pretest* dan data *posttest*. Pembuktian lain yang menguatkan hasil uji efektivitas penggunaan aplikasi pembelajaran adalah pendapat yang diberikan peserta didik setelah menggunakan media tersebut. Data pendapat peserta didik diambil melalui hasil isian mereka pada lembar respon penggunaan berbentuk kuesioner mengadopsi skala Ghuttman. Lembar respon penggunaan yang diisi oleh peserta didik terdiri dari lima pertanyaan dengan alternatif jawaban “Ya” dan “Tidak”. Ketentuan perhitungan lembar respon penggunaan tersebut ialah apabila presentase jawaban “Ya” tiap nomor = 70%, maka aplikasi pembelajaran dianggap bagus bagi peserta didik karena memiliki konotasi positif. Sebaliknya apabila presentase jawaban “Ya” tiap nomor menunjukkan < 70%, maka aplikasi pembelajaran dianggap kurang bagus karena berkonotasi negatif. Sesuai dengan penelitian yang dilakukan Noviana (2016), disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi pembelajaran melalui mobile smartphone yang termasuk dalam salah satu jenis gadget berpengaruh terhadap kualitas pembelajaran. Harapannya baik guru maupun peserta didik mulai menggunakan media berupa aplikasi pembelajaran guna menunjang ketercapaian tujuan pembelajaran.

Media digital untuk pembelajaran era pandemic Covid-19

Pada era pandemi Covid-19 ini, terjadi perubahan dalam semua bidang tidak terkecuali bidang pendidikan. Kebijakan yang diambil oleh Pemerintah dengan mengadakan Pendidikan baik tingkat Sekolah Dasar maupun Sekolah Menengah sekarang ini dilaksanakan secara online (daring) dan luring walaupun ada beberapa Sekolah yang tetap mengadakan pembelajaran tatap muka dengan memperhatikan protokol kesehatan dan selalu memakai masker serta cuci tangan. Kebijakan ini diambil untuk menghindarkan terpaparnya Covid-19 kepada peserta didik dan pendidik. Sehingga proses pembelajaran dilaksanakan dirumah masing-masing baik guru maupun peserta didik. Pembelajaran di era pandemi yang dilakukan secara online memang menimbulkan banyak keresahan baik dikalangan pendidik, peserta didik bahkan orang tua wali. Karena ilmu pengetahuan yang di terima oleh peserta didik tidak sama dengan yang didapat melalui tatap muka. Begitu pula yang dirasakan para orang tua di rumah, selain bekerja mereka juga harus mengajarkan materi pembelajaran kepada anaknya, yang memang tidak semua orang tua akan memahami materi pelajaran sebab background setiap keluarga berbeda-beda, apalagi jika anaknya sudah berada di kelas tinggi Sekolah Dasar maupun sekolah tingkat menengah. Hal ini pada awalnya memang terlihat sulit baik bagi pendidik dan peserta didik karena tidak terbiasa menggunakan media pembelajaran online. Sebab para guru dan peserta didik banyak yang masih gagap teknologi (gaptek) dan tidak semua peserta didik memiliki *smartphone* sehingga sebagian peserta didik terhambat dalam mengikuti proses pembelajaran. Media digital yang sering digunakan adalah aplikasi media berbasis smartphone. Untuk mengatasi hal tersebut, kebijakan sekolah ialah mengadakan luring sesuai jadwal yang telah ditentukan.

Selain itu, proses pembelajaran sekarang menggunakan media digital yang tentu saja memerlukan alat yang mumpuni untuk mendukung proses belajar mengajar. Selain itu ada hal yang paling penting lainnya selain smartphone dalam pembelajaran online ini yaitu ketersediaan kouta walau hal ini sudah mendapatkan jalan keluar dengan bantuan subsidi kouta dari pemerintah. Namun yang perlu

diperhatikan juga ialah keterjangkauan jaringan internet khususnya di daerah pedesaan dan daerah terpencil yang memiliki jaringan internet yang susah diakses. Sebab walaupun memiliki kouta tapi jaringan internet tidak stabil akan menyebabkan proses pembelajaran terganggu. Bahkan ada beberapa peserta didik yang harus menempuh perjalanan yang cukup jauh agar mendapat kan jaringan internet. Hal ini tentu saja membuat sebagian orang tua dan peserta didik merasa stress. Tentu tidak dapat disamakan antara masyarakat perkotaan dengan pedesaan apalagi jika berada di daerah terpencil. Masyarakat pedesaan masih kurang memahami penggunaan media digital untuk pembelajaran karena selama ini penggunaan smartphone hanya terbatas menggunakan internet untuk mengakses google, dan media sosial saja, tanpa ada dilatih untuk menggunakan media digital berbasis smartphone contohnya aplikasi zoom, google meet, MS Teams, classroom dan lain-lain. Untuk itu perlu sebenarnya pendidik dan peserta didik untuk mengenal terlebih dahulu media digital tersebut baru diberikan pelatihan kemudian semampunya untuk berlatih menggunakan dan memanfaatkan media digital tersebut dengan sebaik-baiknya. Zaman semakin maju maka mau tidak mau setiap individu menerima perubahan dan belajar mengikuti setiap perubahan tersebut.

Media digital seperti *e-learning* berbasis smartphone yang digunakan oleh pendidik di tingkat sekolah dan perguruan tinggi dalam proses pembelajaran sebenarnya tidak mengurangi esensi dari pembelajaran itu sendiri. Contohnya saja aplikasi di dalam smartphone seperti zoom, google meet, dan MS Teams, pendidik dan peserta didik dapat langsung saling bertatap muka dan berinteraksi walau dibatasi oleh ruang. Penggunaan media lainnya seperti google form, classroom, whatsapp, telegram dan lainnya walau tidak bertatap muka tapi tetap bisa berinteraksi melalui kolom chat. Dari beberapa aplikasi berbasis smartphone diatas pendidik dapat memilih aplikasi yang akan digunakannya dalam pembelajaran yang sekiranya mampu untuk dikuasai oleh pendidik sendiri dan peserta didik dengan mempertimbangkan keterjangkauan internet di daerah masing-masing.

Dalam pembelajaran online pendidik juga perlu menggunakan media pembelajaran yang dapat diakses oleh peserta didik dan memudahkan peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. 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. Selanjutnya tahap menentukan konsep media yang akan digunakan anatara lain media analog, media digital dan real objek. Pada era pandemi Covid-19 ini, pendidik dapat menggunakan media digital. Pada prinsipnya media pembelajaran digital merupakan semua sumber daya berbasis komputer dan internet yang dapat digunakan untuk memperoleh, mengolah ataupun menyajikan informasi dalam kegiatan pembelajaran. Dengan demikian cakupan media digital menjadi sangat luas, melibatkan berbagai bentuk teknologi digital dan teknologi informasi. Media digital dapat memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran khususnya materi sejarah sehingga peserta didik tidak lagi bergantung kepada guru sebagai sumber belajar tetapi peserta didik dapat mencari dari berbagai sumber belajar lainnya. Alternatif media yang dapat digunakan pendidik dalam pembelajaran sejarah antara lain : 1) Aplikasi BSE; 2) Aplikasi mobile berbasis sistem operasi android; 3) Google+; dan 4) Edmodo.

Dari beberapa alternatif media pembelajaran diatas, guru dapat menggunakan beberapa diantaranya yaitu Aplikasi BSE (Buku Sekolah Elektronik) adalah aplikasi resmi tidak berbayar, sebuah program dari Departemen Pendidikan Indonesia untuk dimanfaatkan oleh seluruh peserta didik SD, SMP, SMA dan SMK yang dapat diunduh melalui mobile smartphone dan tablet dengan sistem operasi iOS dan android. Buku ini merupakan buku resmi dari Kemendikbud sehingga peserta didik dapat membaca dan menggunakan buku tersebut untuk pembelajaran. Peserta didik dapat mengunduhnya secara gratis dengan syarat memiliki kouta internet di smartphone masing-masing. Namun jika peserta didik tidak memiliki *smartphone*, peserta didik dapat meminjam di perpustakaan sekolah. Selain itu, dapat menggunakan Sejarah Indonesia dan Sejarah SMA, dua aplikasi ini merupakan aplikasi mobile berbasis sistem operasi android yang berisi informasi mengenai sejarah bangsa Indonesia. Dari aplikasi ini peserta didik dapat membaca Sejarah Indonesia dan Sejarah SMA. Apalagi jika materi sejarah membahas tentang sejarah lokal yang memang materinya agak sulit ditemukan contohnya sejarah lokal tentang perjuangan Divisi IV ALRI yang dipimpin oleh Pahlawan Hasan Basry cukup sulit ditemukan sumber berupa buku. Untuk itu dengan penggunaan media digital diharapkan peserta didik dapat mudah mendapatkan informasi tersebut.

Dalam pembelajaran sejarah sebaiknya juga menggunakan multimedia pembelajaran sejarah seperti Microsoft Power Point untuk memudahkan guru menyampaikan materi pembelajaran dan mengolah data, dimana pendidik dapat menyisipkan video pembelajaran, film dokumenter sejarah, gambar-gambar pahlawan bangsa, chart, grafik, dan tabel. 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. Bentuk multimedia dalam pembelajaran sejarah antara lain, integrasi teks, gambar, suara, dan video dalam pembelajaran sejarah. Perkembangan teknologi informasi telah mempermudah integrasi berbagai komponen tersebut. Penggunaan multimedia dalam pembelajaran sejarah sangat beragam, dimulai dari bentuk yang sangat sederhana sampai dengan penggunaan multimedia yang rumit. Contoh sederhana penggunaan multimedia adalah pemanfaatan *hyperlink* dalam pembuatan slide pada aplikasi Microsoft Power Point.

Penggunaan media digital khususnya media pembelajaran sejarah dan multimedia pembelajaran sejarah adalah cara mudah untuk digunakan baik pendidik dan peserta didik dalam proses belajar mengajar di masa pandemi Covid-19 karena dapat diakses dimana dan kapan saja. Selain itu juga memudahkan peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran dan meningkatkan pengetahuan peserta didik tentang teknologi informasi yang berkembang sekarang ini.

Simpulan

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. Sedangkan media pembelajaran sejarah dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk mendukung penyampaian informasi kepada pembelajar mengenai pembelajaran sejarah. Media pembelajaran sejarah harus relevan berdasarkan pendekatan saintifik

yang dikembangkan kurikulum yang berlaku saat ini yaitu Kurikulum 2013.

Pada era pandemi Covid-19 ini, terjadi perubahan dalam semua bidang tidak terkecuali bidang pendidikan. Kebijakan yang diambil oleh Pemerintah dengan mengadakan Pendidikan baik tingkat Sekolah Dasar maupun Sekolah Menengah sekarang ini dilaksanakan secara online (daring), sehingga untuk mendukung pembelajaran online ini, guru dapat menggunakan media digital. Pada prinsipnya media pembelajaran digital merupakan semua sumber daya berbasis komputer dan internet yang dapat digunakan untuk memperoleh, mengolah ataupun menyajikan informasi dalam kegiatan pembelajaran. Media digital dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran khususnya materi sejarah sehingga peserta didik tidak lagi bergantung kepada guru sebagai sumber belajar tetapi peserta didik dapat mencari dari berbagai sumber belajar lainnya.

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.