Laporan Literatur Review

Oleh

(Bayu Pratama Setiaji)

Program Studi Pendidikan Sejarah FKIP

ULM

NIM

(1910111210011)

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 yaitu definisi media pembelajaran, fungsi dan kegunaan media, dan media pembelajaran sejarah. Menurut Rusman dan kawan-kawan (2011: 170) media pembelajaran merupakan suatu teknologi pembawa pesan yang dapat digunakan untuk keperluan pembelajaran; media pembelajaran merupakan sarana fisik untuk menyampaikan materi pembelajaran, sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang dengar termasuk teknologi perangkat keras.

Kegunaan media sebagai penunjang pembelajaran kebanyakan berfokus kepada bagaimana media membantu pengajar dalam melakukan aktivitas pembelajaran yang membuat peserta didik sebagai pembelajar mampu memahami isi pesan pembelajaran yang disampaikan pengajar tersebut. 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 (Nafiah, 2012: 31).

Ada beberapa media yang dapat digunakan untuk pembelajaran sejarah, antara lain media non elektronik seperti caption, maket, diorama, peta sejarah, peta tematik, dan miniatur. Media pembelajaran sejarah berbasis real object, media ini merupakan objek peninggalan sejarah baik berupa bangunan maupun alam yang menjadi tempat peristiwa sejarah terjadi misalnya candi Borobudur. Media pembelajaran sejarah berbasis elektronik, jenis media ini menggunakan sarana elektronik baik dalam proses desainnya maupun dalam pemanfaatannya. Media ini antara lain, virtual museum, video on demand, film dokumenter, aplikasi pembelajaran berbasis mobile smartphone maupun gadget lainnya.

BAB II : Prinsip Aplikatif Pembuatan Media

Pada bab ini menjelaskan tentang langkah-langkah melakukan analisis kebutuhan media, konseptualisasi media dan multimedia pembelajaran yang relevan dalam pembelajaran sejarah si SMA. Adapun 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. 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 konseptualisasi media merupakan tahap menentukan konsep media yang akan dibuat/digunakan. antara lain: 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. Media digital dalam pembelajaran merupakan media pembelajaran yang berbasis teknologi komputer dan internet. 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. Real objek/objek nyata merupakan 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.

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 contohnya 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. Bentuk multimedia dalam pembelajaran sejarah juga dapat berupa film dokumenter, museum digital, augmented reality, dan berbagai bentuk multimedia lain yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran sejarah.

BAB III : Merancang Media Pembelajaran Sejarah

Pada bab ini menjelaskan tentang panduan menggunakan dan merancang media pembelajaran. Dalam merancang media dilakukan pengkajian materi dan penentuan format media. Ada beberapa komponen yang harus di perhatikan dalam pengajian materi seperti cakupan materi, 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 seperti Social media pembelajaran, termasuk dalam klasifikasi ini antara lain edmodo. Dan 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 interaktif memungkinkan

peserta didik untuk memperoleh informasi online maupun offline sesuai dengan keperluan.

Dalam merancang aplikasi pembelajaran sejarah berbasis mobil smartphone terlebih dahulu dilakukan pemetaan flowchart aplikasi pembelajaran. Proses ini dilakukan guna menata skenario halaman aplikasi yang memuat komponen-komponen tertentu yang diuraikan sebagai berikut: pertama halaman pembuka, yaitu halaman yang memuat judul dari aplikasi pembelajaran sebelum masuk ke halaman utama. Kedua, halaman utama, yaitu halaman yang memuat seluruh tombol navigasi yang mengarah kepada isi media seperti kompetensi, materi, soal, maupun halaman lainnya. Ketiga halaman kompetensi, yaitu halaman yang berisi deskripsi kompetensi dasar, indikator pencapaian kompetensi, dan tujuan pembelajaran. Keempat halaman materi, yaitu halaman yang berisi materi pembelajaran. Kelima halaman soal, yaitu halaman yang memuat soal berbentuk pilihan ganda dan digunakan untuk mengetahui pemahaman peserta didik setelah menggunakan aplikasi pembelajaran.

Setelah selesai merancang aplikasi pembelajaran maka dilakukan uji coba kelayakan dan uji efektivitas. Uji kelayakan aplikasi pembelajaran 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. Uji efektivitas bisa dilakukan kepada peserta didik. Desain yang digunakan dalam uji bisa memberikan onegroup pretest-posttest design. Pemberian pretest dan posttest dimaksudkan untuk mengetahui seberapa efektif aplikasi yang dirancang dalam menunjang kemampuan belajar peserta didik terutama memahami materi sejarah lokal. Selain itu untuk menguatkan hasil uji efektivitas kita bisa mendengarkan pendapat yang diberikan peserta didik sebagai pengguna setelah menggunakan media tersebut.

Media digital untuk pembelajaran era pandemic Covid-19

Pandemi Covid-19 berdampak besar pada berbagai sektor, salah satunya pendidikan. Dunia pendidikan juga ikut merasakan dampaknya. Pendidik harus memastikan kegiatan belajar mengajar tetap berjalan, meskipun peserta didik berada di rumah. Solusinya, pendidik dituntut mendesain media pembelajaran sebagai inovasi dengan memanfaatkan media daring (online). Ini sesuai dengan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia terkait Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran Corona Virus Disease (Covid-19).

Sistem pembelajaran dilaksanakan melalui perangkat personal computer (PC), laptop, dan mobile smartphone yang terhubung dengan koneksi jaringan internet. Pendidik dapat melakukan pembelajaran bersama di waktu yang sama menggunakan grup di media sosial seperti WhatsApp (WA), telegram, instagram, aplikasi zoom ataupun media lainnya sebagai media pembelajaran. Dengan demikian, pendidik dapat memastikan peserta didik mengikuti pembelajaran dalam waktu bersamaan, meskipun di tempat yang berbeda.

Pendidik pun dapat memberi tugas terukur sesuai dengan tujuan materi yang disampaikan kepada peserta didik. Tapi, kasus yang banyak terjadi ketika penerapan sistem pembelajaran online ini di antaranya, sinyal internet di rumah siswa tidak terjangkau. Pembelajaran jarak jauh selama wabah virus corona, masih menemui banyak kendala di lapangan sekalipun sudah ada edaran menteri agar proses belajar dari rumah dilaksanakan secara online atau daring. Sebagian siswa tidak dapat mengikuti pembelajaran secara online atau daring karena ketiadaan sinyal jaringan internet. Kendala pembelajaran jarak jauh perlu terobosan karena banyak daerah

mengalami keterbatasan teknologi, lemahnya jaringan, dan kuota internet yang terbatas. Selain itu, kurikulum dan muatan ajaran perlu dirumuskan secara tepat agar pendidikan yang diberikan tetap berkualitas.

Kendala ini tidak hanya dirasakan oleh siswa saja, tetapi juga guru. Sistem online ini bisa dilakukan oleh guru-guru yang masih muda yang mahir dengan teknologi. Lalu bagaimana dengan guru yang masih belum sepenuhnya menguasai teknologi. Ini tentu akan lebih sulit lagi. Dengan adanya kendala-kendala tersebut tentunya akan menghambat proses pembelajaran, dan dapat diartikan belajar sistem daring yang diadakan belum efektif untuk dilakukan. Masih banyak kendala-kendala lain yang muncul seperti pada saat sistem online digunakan. Materi yang disampaikan tidak sepenuhnya dipahami oleh siswa. Siswa kebingungan dalam menerima materi yang disampaikan guru. Walaupun materi tersebut disampaikan menggunakan video call, zoom, dan google meet tapi tetap saja tidak seefektif yang dibayangkan.

Selain itu bahkan tidak semua siswa hadir ketika pembelajaran tersebut berlangsung, anggaplah disebabkan oleh jaringan yang tidak mendukung dan bisa juga karena siswa merasa bosan dengan sistem belajar yang tidak efektif. Belajar sistem online ini juga susah untuk mengontrol kehadiran anak-anak saat pembelajaran, sehingga yang dapat mengikuti pembelajaran adalah anak-anak dengan fasilitas yang baik. Pada akhirnya pembelajaran tidak tersalurkan dengan baik.

Simpulan

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat difungsikan sebagai perantara untuk menyampaikan pesan dalam pembelajaran. Media pembelajaran mengalami perkembangan pesat di era teknologi informasi, tidak terkecuali dalam pembelajaran sejarah. Ada beberapa media yang dapat digunakan untuk pembelajaran sejarah, antara lain media non elektronik seperti caption, maket, diorama, peta sejarah, peta tematik, dan miniatur. Media pembelajaran sejarah berbasis real object, media ini merupakan objek peninggalan sejarah baik berupa bangunan maupun alam yang menjadi tempat peristiwa sejarah. Media pembelajaran sejarah berbasis elektronik antara lain, virtual museum, video on demand, film dokumenter, aplikasi pembelajaran berbasis mobile smartphone maupun gadget lainnya.

Dalam merancang media yang akan digunakan dalam pembelajaran, 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 faktor internal maupun eksternal perlu dipertimbangkan sebelum menentukan media yang akan digunakan. Terdapat berbagai media pembelajaran sejarah yang dapat digunakan seperti media analog dan media digital. Yang termasuk dalam media analog antara lain peta, gambar diam, relief, miniatur, maket, diorama dan media sejenisnya. Media digital dalam pembelajaran merupakan media pembelajaran yang berbasis teknologi komputer dan internet. 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.

Setelah selesai merancang aplikasi pembelajaran maka dilakukan uji coba kelayakan dan uji efektivitas. Uji kelayakan aplikasi pembelajaran 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. Uji efektivitas bisa dilakukan kepada peserta didik dengan mendengarkan apa pendapat yang diberikan peserta didik setelah menggunakan media tersebut.

Pandemi Covid-19 berdampak besar pada sektor pendidikan. Pendidik harus memastikan kegiatan belajar mengajar tetap berjalan, meskipun peserta didik berada di rumah. Sistem pembelajaran dilaksanakan melalui perangkat personal computer (PC), laptop, dan mobile smartphone yang terhubung dengan koneksi jaringan internet. Pendidik dapat melakukan pembelajaran bersama di waktu yang sama menggunakan grup di media sosial seperti WhatsApp (WA), telegram, instagram, aplikasi zoom ataupun media lainnya sebagai media pembelajaran. Dengan demikian, pendidik dapat memastikan peserta didik mengikuti pembelajaran dalam waktu bersamaan, meskipun di tempat yang berbeda. Pendidik pun dapat memberi tugas terukur sesuai dengan tujuan materi yang disampaikan kepada peserta didik.

Tapi ada kendala dalam proses pembelajaran secara daring, kasus yang banyak terjadi ketika penerapan sistem pembelajaran online ini di antaranya, sinyal internet di rumah siswa tidak terjangkau. Kendala ini tidak hanya dirasakan oleh siswa saja, tetapi juga guru. Sistem online ini bisa dilakukan oleh guru-guru yang masih muda yang mahir dengan teknologi. Lalu bagaimana dengan guru yang masih belum sepenuhnya menguasai teknologi. Ini tentu akan lebih sulit lagi. Dengan adanya kendala-kendala tersebut tentunya akan menghambat proses pembelajaran, dan dapat diartikan belajar sistem daring yang diadakan belum efektif untuk dilakukan.

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.