Laporan Literatur Review

Oleh

(ASWATULLAH AL-AHMAD)

Program Studi Pendidikan Sejarah FKIP ULM

NIM

(1910111310014)

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, terdiri dari 5 pembahasan, yaitu :

- A. Deskripsi Singkat Bab I, disini kita dijelaskan tentang rangkuman segala macam isi pembahasan yang ada di Bab I secara menyeluruh singkat dan mencakup pembahasan yang ada.
- B. Relevansi, menjelaskan tentang penguasaan kompetensi dengan secara menyeluruh yang telah di jelaskan di dalam buku, juga merupakan sebuah capaian mata kuliah.
- C. Capaian Pembelajaran Mata Kuliah, yaitu dengan cara MAHASISWA MAMPU MENYELEKSI DAN MEMANFAATKAN BERBAGAI SUMBER, MEDIA DAN ALAT BANTU PEMBELAJARAN SEJARAH.
- D. Sajian Materi, terdiri dari 5 pembahasan dan 1 serta penutup rangkuman, yaitu :
 - a. Konsep Media Pembelajaran Sejarah, yaitu untuk memahami apa yang di maksud dengan media pembelajaran dan media pembelajaran sejarah, terbagi menjadi 3 yaitu : definisi media sejarah, fungsi dan kegunaan media, dan terakhir media pembelajaran sejarah.
 - b. Sumber Belajar memiliki pengertian luas diantaranya menurut Ahmad Rohani dan Abu Ahmadi (1995:152) adalah guru dan bahan-bahan pembelajaran berupa buku bacaan atau semacamnya.
 - c. Alat Peraga merupakan sebagai media yang berasal dari bahasa latin yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar, ringkasannya adalah media merupakan alat yang menyapaikan atau mengantarkan pesan-pesan pembelajaran.

d. Klasifikasi dan Kriteria Media Pembelajaran Sejarah, yaitu klasifikasi di perlukan guna mempermudah dalam mengelompokkan media yang efektif dan efisien bagi proses pembelajaran.

e. Gadget Sebagai Media Pembelajaran Sejarah, istilah gadget sendiri yang di terjemahkan ke dalam bahasa Indonesia berarti alat atau perkakas yang memiliki nilai praktis. Secara umum gadget merupakan kumpulan dari perangkat elektronik kecil yang mendukung aktivitas manusia dan memiliki fungsi khusus.

f. Rangkuman, jadi media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat difungsikan sebagai perantara untuk menyampaikan pesan dalam pembelajaran.

g. Penutup, terdiri dari 2 yaitu : evaluasi untuk mengetahui pencapaian kompetensi pertama, yang di perlukan adalah resitas dan tes formatif. Dan umpan balik dan tindak lanjut, agar bisa menguasai kompetensi secara utuh di perlukan penggalan informasi terkait media pembelajaran sejarah.

BAB II Prinsip Aplikatif Pembuatan Media, terdiri dari 5 pembahasan yaitu:

A. Deskripsi Singkat Isi Bab II, yaitu menjelaskan tentang langkah-langkah melakukan analisis kebutuhan media, konseptualisasi media, dan multi media pembelajaran yang relevan dalam pembelajaran sejarah di SMA.

B. Relevansi, yaitu arahan pencapaian domain kognitif dan psikomotorik untuk penguasaan kompetensi secara menyeluruh yang di paparkan dalam buku ajar dan merupakan lanjutan dari bab sebelumnya untuk memenuhi capaian pembelajaran mata kuliah.

C. Capaian Pembelajaran Mata Kuliah adalah ***“Mahasiswa Mampu Memanfaatkan Berbagai Sumberdaya Untuk Merancang Media Pembelajaran Sejarah”***

D. Sajian Materi

a. Analisis Kebutuhan Media, penting dilakukan untuk menghindari kesalahan dalam menentukan dan merancang media pembelajaran. Terbagi menjadi 2 yaitu : analisis kebutuhan berdasarkan karakteristik peserta didik dilakukan guna mengetahui bagaimana kecenderungan dan kondisi peserta didik dalam pembelajaran. Dan analisis kebutuhan berdasarkan kompetensi pembelajaran dilakukan analisis kebutuhan berdasarkan kompetensi pembelajaran dalam kurikulum untuk selanjutnya dirumuskan kebutuhan media pembelajaran setiap kompetensi.

b. Konseptualisasi Media, merupakan tahap menentukan konsep media yang akan dibuat dan digunakan diantaranya media analog contohnya peta, gambar diam, relief, miniatur, maket, diorama dan media

sejenisnya. Media digital contohnya seperti google, edmodo, zoom, whatsapp dan banyak lagi media digital yang bisa di gunakan. Real objek contohnya prasasti, naskah kuno, bangunan, artefak.

c. Multimedia Pembelajaran Sejarah dapat diartikan sebagai integrasi berbagai bahan media visual, audio, audio-visual dalam sebuah media yang memiliki fungsi untuk menyampaikan materi ajar sejarah kepada peserta didik.

E. Rangkuman, sebelum merancang media yang digunakan perlu dilakukan analisis kebutuhan untuk mengetahui media seperti apa dan bagaimana yang harus dilakukan dalam pembelajaran sejarah.

BAB III Merancang Media Pembelajaran Sejarah terdiri dari 5 pembahasan yaitu :

A. Diskripsi Singkat Isi Bab III, membahas tentang penjelasan panduan menggunakan serta merancang media pembelajaran. Pada bagian pertama berisi pembahasan mengenai media pembelajaran yang tersdia secara online. Sedangkan kedua pembaca dipandu untuk merancang serta melakukan kostumisasi media pembelajaran berbasis smartphone.

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

C. Capaian Pembelajaran Mata Kuliah, ***“Mahasiswa mampu merancang media pembelajaran sejarah sesuai materi dan tuntutan kompetensi”***.

D. Sajian Materi, merupakan penjabaran praksis dari pembuatan media yang telah dilakukan oleh penulis. Ada dua pembahasan yaitu :

1. Rancang Media

a. Pengkajian Materi, beberapa komponen yang di perhatikan yaitu, cakupan kompetensi, kedalaman materi, klasifikasi pengetahuan yang di sampaikan, ketersediaan informasi yang di sampaikan.

b. Penentuan Format Media, terdapat dua format yang sering digunakan yaitu social media pembelajaran dan multimedia interaktif.

c. Merancang Aplikasi Pembelajaran Sejarah Berbasis Mobile Smartphone, yaitu media yang dirancang menggunakan intel XDK, merupakan perangkat lunak utama yang dikembangkan oleh intel berguna untuk merancang sebuah aplikasi multi-platform berbasis HTML5. sebelum merancang media, terlebih dulu dilakukan pemetaan flowchart aplikasi dengan

memuat komponen-komponen berikut : halaman pembuka, halaman utama, halaman kompetensi, halaman materi, halaman soal, dan halaman pendukung.

d. Uji Coba, terbagi menjadi 3 yaitu uji kelayakan berupa pemilihan ahli materi, ahli media dan praktisi pembelajaran ditentukan berdasarkan latar belakang pendidikan, bidang keahlian yang dimiliki, maupun memadainya pemahaman mengenai bidang yang di tempati. Yang kedua uji efektivitas dilakukan pada 25 orang peserta didik dengan menggunakan teknik sampling acak. Dan yang terakhir yaitu pemberian pretest dan posttest untuk mengetahui seberapa efektif aplikasi yang di rancang dalam menunjang kemampuan belajar peserta didik terutama memahami materi sejarah lokal.

e. Analisis dan Evaluasi, terdapat 2 aspek yang dapat dianalisis yaitu : proses pembuatan media yang merupakan aplikasi pembelajaran yang dirancang dalam praktik merupakan perangkat lunak yang dapat dijalankan melalui mobile smatphone berbasis android maupun ios. Dan aktivitas aplikasi pembelajaran pada penggunaan melibatkan peserta didik berjumlah 25 orang yang merupakan campuran dari kelas XI IPS 1 dan XI IPS 2 yang tentukan secara acak.

E. Penutup, ada 2 yaitu :

A. evaluasi untuk mengetahui pencapaian dari kompetensi ketiga ada 2 yaitu :

a. Resitas , ada 2 yaitu, lakukan analisis kebutuhan pada sebuah kelas agar mengetahui materi pembelajaran dan jenis media apa yang harus dibuat dan buatlah susunan materi yang akan dimuat dalam media dengan memperhatikan, kompetensi, materi pokok pembelajaran, resitasi, dan evaluasi.

b. Tes Formatif, yaitu mengapa pengkajian materi penting dilakukan dalam tahap pembuatan media pembelajaran, berdasarkan berbagai literatur yang di baca jelaskan apa saja yang harus di pertimbangkan dalam penentuan format media pembelajaran yang harus dibuat, apasaja perbedaan yang anda temukan antara social media pembelajaran dengan multimedia pembelajaran interaktif, jelaskan apasaja tahapan dalam merancang aplikasi pembelajaran, serta apa saja urgensi dari setiap tahapan tersebut, dan bagaimana tahapan uji coba media yang telah dibuat dan apa urgensi dari setiap tahapan uji coba yang dilakukan.

B. Umpan Balik dan Tindak Lanjut, yaitu untuk menguasai kompetensi pembelajaran secara utuh, di perlukan praktek pembuatan media pembelajaran sejarah dengan ketentuan yakni : pilah materi

dari satu kompetensi untuk dibuatkan media pembelajaran, buat media dengan format multimedia, masukan unsur sejarah lokal dalam media yang akan dibuat, lakukan uji coba media yang telah dibuat, dan buat analisis dan evaluasi perbaikan yang harus dilakukan terhadap media yang telah dibuat.

Media digital untuk pembelajaran era pandemic Covid-19

Berdasarkan seperti yang kita ketahui bahwa era pandemic covid 19 ini semua sekolah dari SD sampai SMA, bahkan perguruan tinggi sekalipun tidak bisa belajar dengan bertatap muka, adapun solusinya adalah dengan melakukan pembelajaran daring lewat internet tentu saja ada beberapa media yang bisa dipakai untuk pembelajaran daring tersebut diantaranya google meet, zoom, edmodo, dan whatsapp.

Simpulan

Bahwa untuk membuat media pembelajaran banyak sekali yang perlu di perhatikan dan diperhitungkan serta dipikirkan dengan seksama, dengan memilih media yang tepat dan sesuai. Tentu saja semua yang dilakukan bukan tanpa perhitungan dan asal pakai, ada beberapa tahapan yang harus dilalui agar media tersebut bisa digunakan salah satunya dengan melakukan sebuah uji coba dengan tujuan untuk melihat apakah media ini cocok atau tidak di gunakan pada suatu tempat dan keadaan, karna apapun itu harus dilihat dengan teliti dengan begitu maka akan muncul kecocokan antara media dan peserta didik.

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.