Laporan Literatur Review

Oleh

(Dina Maulida Wati)

Program Studi Pendidikan Sejarah FKIP ULM

NIM

(1910111220012)

Buku yang di review Susanto, H., & Akmal, H. (2019). *Media Pembelajaran Sejarah Era Teknologi Informasi (Konsep Dasar, Prinsi Aplikatif, dan Perancangannya)*.

Ringkasan isi bab

Menurut I Gde Widja (1989: 23) pembelajaran sejarah adalah aktivitas belajar-mengajar, didalamnya memuat pelajaran tentang peristiwa masa lampau yang berkaitan erat dengan masa kini, sebab dengan kaca mata masa kini kita mampu mempelajari masa lampau. Pembelajaran sejarah adalah proses dimana seseorang atau sekelompok orang melakukan aktivitas belajar-mengajar, didalamnya memuat pelajaran tentang kehidupan manusia di masa lampau dalam bentuk peristiwa, dilakukan dengan cara komunikasi dua arah sehingga pesan/nilai dari sebuah peristiwa tersebut dapat tersampaikan (Susanto & Akmal, 2019: 28). Jadi, pembelajaran sejarah merupakan kegiatan belajar mengenai peristiwa di masa lampau.

Zainal Aqib (2015: 51) memaparkan mengenai kegunaan atau manfaat media pembelajaran, antara lain: 1) Menyeragamkan penyampaian materi; 2) Pembelajaran lebih jelas dan menarik; 3) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, efektif dan efisien; 4) Menumbuhkan sikap positif belajar terhadap proses dan materi ajar; serta 5) Meningkatkan peran guru kearah yang lebih positif dan produktif. Media pembelajaran sangat berguna untuk memotivasi siswa agar lebih semangat dalam belajar.

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. Menurut Heri Susanto dan Helmi Akmal (2019: 41) beberapa jenis media dalam pembelajaran sejarah antara lain:

- a) Media pembelajaran sejarah non elektronik, seperti caption, maket, diorama, peta sejarah, peta tematik, dan miniatur.
- b) Media pembelajaran sejarah berbasis real object; media ini merupakan obyek peninggalan sejarah baik berupa bangunan maupun alam yang menjadi tempat peristiwa sejarah terjadi, misalnya koleksi museum yang merupakan benda asli (bukan hasil reproduksi atau replika).
- c) Media pembelajaran sejarah berbasis elektronik; seperti virtual museum, video on demand, film dokumenter, aplikasi pembelajaran berbasis mobile smartphone maupun gadget lainnya.

Menurut Heri Susanto dan Helmi Akmal (2019: 41) beberapa prinsip atau acuan dalam menerapkan media pembelajaran sejarah yang dapat diterapkan oleh guru untuk pengoptimalan pembelajaran yaitu efektivitas, relevansi atau kesesuaian media pembelajaran yang digunakan dengan tujuan, efisiensi, dapat digunakan, kontekstual atau harus mengedepankan aspek lingkungan sosial dan budaya peserta didik. Jadi, media pembelajaran hendaknya memperhatikan beberapa prinsip seperti menyesuaikan dengan kurikulum, sesuai dengan kebutuhan siswa, serta memperhatikan faktor internal dan eksternal dari lingkungan.

Seiring dengan perkembangannya, media pembelajaran berkembang memanfaatkan bantuan teknologi, seperti multimedia. Multimedia merupakan kombinasi dari paling sedikit dua media input atau output dari data, dapat berupa media audio (suara, musik), animasi, video, teks, grafik dan gambar (Turban dkk, 2002) atau pula merupakan alat yang dapat menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi, audio dan gambar video (Robin dan Linda, 2001). Jadi multimedia merupakan gabungan dari beberapa media baik visual atau gambar, audio (suara) dan audio-visual atau video.

Bentuk multimedia dalam pembelajaran sejarah dapat berupa film dokumenter; museum digital; augmented reality atau teknologi yang menggabungkan benda maya dua dimensi dan ataupun tiga dimensi ke dalam sebuah lingkungan nyata tiga dimensi lalu memproyeksikan benda-benda maya tersebut dalam waktu nyata, dalam penggunaannya augmented reality seringkali digunakan di museum; media pembelajaran sejarah interaktif lainnya seperti aplikasi smartphone interaktif, video interaktif, atau hasil olah pemrograman yang dapat dipindahkan dan berbentuk file mandiri dan dapat dibuka pada media komputer bergerak atau smartphone (Susanto & Akmal, 2019: 77-79).

Terdapat berbagai macam format media pembelajaran, media berbasis elektronik online diantaranya yaitu:

- 1) Social media pembelajaran. Menyediakan fasilitas pengelolaan pembelajaran sekaligus menyediakan tempat untuk interkoneksi dan menemukan orang lain yang memiliki kesamaan kepentingan dalam pembelajaran dan kesamaan jenjang serta disiplin ilmu yang ditekuni. Contohnya aplikasi edmodo
- 2) Multimedia interaktif. Berupa aplikasi multiplatform (handphone, laptop atau komputer, tablet PC dan media sejenisnya), CD tutorial, dan interaktif online course. Perbedaannya dengan social media pembelajaran, adalah tidak adanya fasilitas pertemanan dan pencarian informasi di luar konten internal yang telah dibuat.

Merancang aplikasi pembelajaran sejarah berbasis mobile smartphone pada buku ini dirancang menggunakan Intel XDK, sebagai perangkat lunak utama serta iSpring Suite dan Adobe PhotoShop sebagai pendukung perangkat lunak utama. Sebelum merancang media, terlebih dahulu dilakukan pemetaan flowchart aplikasi pembelajaran. Proses ini dilakukan guna menata skenario halaman aplikasi yang memuat komponen-komponen tertentu yang diuraikan sebagai halaman pembuka, halaman utama, halaman kompetensi, halaman materi, halaman soal, dan halaman pendukung.

Adapun setelah dibuat flowchart maka media dapat dilakukan uji coba dengan bantuan ahli materi, ahli media, dan praktisi pembelajaran. Adapun para ahli tersebut ditentukan berdasarkan latar belakang pendidikan, bidang keahlian yang dimiliki, maupun memadainya pemahaman mengenai bidang yang digeluti. setelah itu dilakukan analisis dan evaluasi terhadap dua aspek yaitu proses pembuatan media dan efektivitas aplikasi pembelajaran. Pada bagian ini, aplikasi mengindikasikan bahwa dengan menggunakan aplikasi pembelajaran, pemahaman peserta didik terhadap materi tertentu menjadi lebih baik.

Media digital untuk pembelajaran era pandemic Covid-19

Pandemi covid-19 membawa dampak berbagai sektor, tidak terkecuali sektor pendidikan. Salah satu yang menjadi hambatan dalam proses pembelajaran yaitu media pembelajaran itu sendiri, dimana bukan hanya siswa yang dituntut untuk kreatif namun juga para guru atau tenaga pendidik. Media digital dapat menjadi salah satu alternatif pembelajaran di tengah wabah virus corona.

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 (Susanto & Akmal, 2019). Jadi, media digital berisikan materi pembelajaran baik secara teks, audio maupun visual.

Media digital dapat diterapkan pada masa pandemi seperti sekarang sebagai media pembelajaran yang inovatif. Adapun perancangan media digital dapat dilakukan beberapa tahap yaitu menganalisis kebutuhan siswa, merumuskan tujuan pembelajaran, merumuskan materi pembelajaran, mengembangkan alat pengukur keberhasilan, menulis naskah media, melakukan uji validasi media, serta perbaikan bentuk media guna kelayakan media untuk diterapkan pada saat pembelajaran di kelas (Umam, 2013).

Berikut beberapa alternatif media digital yang dapat direkomendasikan untuk pembelajaran sejarah menurut Heri Susanto dan Helmi Akmal (2019: 65-69) antara lain yaitu aplikasi BSE (Buku Sekolah Elektronik) yang dapat dimanfaatkan oleh seluruh siswa jenjang SD hingga SMA melalui mobile smartphone dan tablet dengan sistem operasi iOS dan android. Selanjutnya ada aplikasi sejarah Indonesia dan sejarah SMA yang merupakan aplikasi mobile berbasis sistem operasi android yang berisi informasi mengenai sejarah bangsa Indonesia. Selain kedua aplikasi tersebut, terdapat aplikasi yang dapat menjadi platform dalam membentuk kelompok belajar seperti google+ dan edmodo.

Aplikasi yang saat ini mungkin menjadi kebutuhan bagi tenaga pendidik maupun para pelajar yaitu aplikasi yang dapat menghubungkan via online antara guru dan pelajar. Sama seperti aplikasi sebelumnya terdapat aplikasi yang saat ini sering digunakan sebagai media pembelajaran berbasis e-learning, seperti google classroom, zoom, google meet, maupun aplikasi bimbingan belajar online. Aplikasi tersebut dapat digunakan secara gratis dan tentunya membuat kegiatan atau proses belajar mengajar lebih mudah karena dapat dikombinasikan dengan media pembelajaran lainnya.

Simpulan

Media pembelajaran sejarah di masa teknologi informasi sekarang jauh lebih inovatif dibandingkan masa sebelumnya. Tenaga pendidik dapat memanfaatkan fasilitas internet dan kemajuan teknologi untuk membuat media pembelajaran yang efisien dan tepat untuk kebutuhan para pelajar. Guru dapat memanfaatkan aplikasi-aplikasi online dalam menyampaikan materi pembelajarannya. Tetapi tentunya aplikasi tersebut harus diimbangi oleh kreativitas tenaga pendidik dalam menyediakan media pembelajaran sejarah yang kreatif dan inovatif sehingga dapat memotivasi pelajar untuk semangat belajar sejarah. Guru dapat melakukan pertemuan tatap muka secara online diimbangi dengan pemberian materi menggunakan media pembelajaran yang menarik, seperti menayangkan film dokumenter, menampilkan ppt dalam bentuk hyperlink, dan sebagainya.

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.