Laporan Literatur Review

Oleh

Ahmad Maulana

(.....)

Program Studi Pendidikan IPS FKIP ULM

NIM

1910111210013

(.....)

Buku yang di review

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

Ringkasan isi bab

Pada bagian pertama pendahuluan, buku ini memberikan gambaran dan penjelasan mengenai mata kuliah media pembelajaran dengan metode yang digunakan yaitu studi literatur agar dapat memperoleh informasi tentang apa itu media pembelajaran sejarah serta resitasi untuk mengumpulkan informasi terkait pembelajaran sejarah di SMA. Pemanfaatan berbagai sumber, media serta alat bantu lainnya berguna untuk membantu perkembangan media pembelajaran sejarah. Pemanfaatan berbagai sumber daya menjadi rancangan media pembelajaran sejarah dan dapat merancang media pembelajaran sejarah sesuai materi dan tuntutan kompetensi.

Pada bagian kedua isi yang termasuk bab pertama, dalam bab ini memuat konsep dasar media pembelajaran, sumber belajar, dan alat peraga. Sajian materi yang ada pada bab dua mendefinisikan tentang media pembelajaran yang berasal dari kata “medius” dalam bentuk jamaknya “medium”. Media adalah alat informasi yang dikirim dari individu ke individu yang menerima, disini pembelajaran diartikan sebagai media untuk membantu seseorang dalam mengajar. Definisi dari media pembelajaran ada bermacam-macam salah satunya dalam buku ini yaitu 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.

Media pembelajaran sejarah terdiri dari dua kata, yaitu pembelajaran dan sejarah. Pembelajaran merupakan suatu proses atau cara yang dilakukan agar seseorang maupun sekelompok orang dapat melakukan kegiatan belajar (Arifin, 2009: 10). Menurut Ernest R. Hilgard (dalam buku Suryasubrata 1984: 252) Belajar dapat diartikan sebagai usaha yang dilakukan secara sadar sehingga menimbulkan perubahan. Perubahan ini berupa perubahan kognitif (pengetahuan),

afektif (sikap), dan psikomotorik (keterampilan). Belajar terjadi atas dasar pembelajaran, individu atau kelompok yang melakukan kegiatan belajar dan membagikannya satu sama lain baik di dalam maupun di luar ruangan dapat dikatakan sebagai pembelajaran.

Klasifikasi dan kriteria media pembelajaran sejarah memiliki ragam dan kegunaannya masing-masing. Ada lima jenis media yang dapat digunakan dalam pembelajaran, yaitu media visual, media audio, media audio-visual, kelompok media penyaji, dan media objek dan media interaktif berbasis komputer. Pada klasifikasi media dengan sifat, jangkauan, dan teknik pemakaiannya terbagi menjadi tiga berdasarkan sifatnya terbagi dalam: media audiotif, media visual, dan media audio-visual. Berdasarkan kemampuan jangkauan ada dua macam, yaitu media yang memiliki daya liput luas dan serentak, media yang mempunyai daya liput yang terbatas oleh ruang dan waktu. Teknik pemakaian dibagi jadi dua, media yang diproyeksikan, dan media yang tidak diproyeksikan.

Pembahasan pada bab kedua yaitu prinsip aplikatif pembuatan media dijelaskan tentang langkah-langkah dalam melakukan suatu analisis kebutuhan media. Analisis kebutuhan media mempunyai beberapa aspek untuk analisis kebutuhan, yaitu analisis kebutuhan berdasarkan karakteristik peserta didik, dan analisis kebutuhan berdasarkan kompetensi pembelajaran. Berdasarkan prinsip dan kriteria media pembelajaran, pemilihan dan penyesuaian media pembelajaran harus dilakukan secara sistematis dan berfokus kepada pembentukan kompetensi peserta didik yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Konseptualisasi media adalah tahap dalam menentukan konsep media yang akan digunakan atau dibuat, pertama ada media analog sebuah media pembelajaran yang tidak menggunakan aplikasi atau peralatan elektronik. Contoh dsri media analog, yaitu peta, gambar, relief, miniatur, dll. Kedua ada media digital merujuk pada media yang berbasis teknologi komputer dan perangkat teknologi informasi. Ketiga real objek atau objek nyata yang khusus dalam media pembelajaran secara teoritis maupun empiris berdasarkan berbagai penelitian.

Multimedia pembelajaran sejarah yang secara sederhana dapat diartikan sebagai suatu integrasi dari nerbagai media misal, seperti visual, audio, dan audio-visual. Dalam sebuah media yang berfungsi untuk menyampaikan materi ajar sejarah kepada peserta didik. Multimedia adalah alat kombinasi dari komputer dan video (Rosch, 1996). Multimedia tidak terlepas dari perkembangan teknologi yang sudah sangat maju, perkembangan multimedia diawali dari komputer dan berlanjut ke teknologi internet yang dapat menjadi saran komunikasi multimedia dari satu komputer ke komputer lainnya.

Pembahasan pada bab ketiga yaitu merancang media pembelajaran sejarah pada bab terakhir ini ada penjelasan dan panduan menggunakan serta merancang media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang telah tersedia secara online dan merancang media pembelajaran berbasis mobile smartphone dua hal tersebut akan menjadi pembahasan dalam merancang media pembelajaran. Rancang media yang meliputi, pengkajian materi, penentuan format media, merancang apliskasi pembelajaran sejarah berbasis mobile smartphone, uji coba, analisis dan evaluasi. Rancangan media dari pengkajian materi terbagi pada beberapa komponen yang mencakup pada informasi untuk analisis kebutuhan media. Penentuan format terbagi menjadi

dua, yaitu Social media pembelajaran dalam klasifikasi media ini yang digunakan adalah edmodo dan Multimedia interaktif yang memiliki beragam media berupa aplikasi multiplatform, yaitu handphone, laptop atau komputer, tablet PC, dll.

Merancang aplikasi pembelajaran sejarah berbasis mobile smartphone, media yang dirancang menggunakan Intel XDK atau sebuah perangkat lunak utama yang dikembangkan oleh Intel yang berguna untuk merancang sebuah aplikasi multi-platform berbasis HTML5. Intel XDK dipilih karena sangat mudah dalam pengoperasiannya dan memiliki banyak fitur dalam sistem operasinya. Uji coba biasa dilakukan dari berbagai tahapan, yaitu uji kelayakan dan uji efektivitas. Pada uji kelayakan digunakan pemilihan dari ahli materi, ahli media, dan praktisi pembelajaran.

Analisis dan Evaluasi terdapat dua aspek yang dapat dianalisis dan dievaluasi terkait dengan praktik pembuatan media pembelajaran sejarah ini. Proses pembuatan media pada pengaplikasiannya dirancang untuk menggunakan perangkat lunak yang dapat dijalankan melalui mobile smartphone berbasis android maupun iOS. Efektivitas aplikasi pembelajaran dalam pengujian efektivitas penggunaan aplikasi pembelajaran melibatkan peserta didik.

Media digital untuk pembelajaran era pandemic Covid-19

Berbagai media digital dapat digunakan untuk pembelajaran pada pandemic Covid-19 yang hanya menggunakan metode pembelajaran jarak jauh atau daring. Walaupun tidak dapat melakukan pembelajaran secara tatap muka atau luring banyak sekali cara yang dilakukan agar dapat tetap melakukan belajar dengan menggunakan media-media dan aplikasi yang sudah tersedia seperti, google meet, zoom, edmodo, google classroom, fasilitas kampus E-learning, dll. Media-media tersebut sekarang banyak digunakan dalam melakukan pembelajaran dirumah dengan menggunakan smartphone atau laptop.

Dalam media pembelajaran ada namanya media audio-visual yang dimana media ini sudah dilakukan dan diterapkan pemerintah pada program televisi pendidikan dengan menayangkan berbagai macam program pendidikan untuk anak SD, SMP, dan SMA. Pada pandemic ini pilihan yang digunakan banyak orang adalah media berbasis elektronik bisa itu video on demand maupun aplikasi pembelajaran berbasis smartphone ataupun laptop.

Media yang berbasis elektronik seperti video on demand bisa menggunakan video dari aplikasi seperti youtube atau program pendidikan yang diberikan pemerintah dengan mencatat ringkasan materi yang sudah ditayangkan. Media lain seperti meringkas materi yang ada dibuka juga dilakukan oleh beberapa guru agar peserta didik dapat memahami materi yang sudah diringkaskan.

Penggunaan media dengan aplikasi seperti, google classroom, edmodo, zoom, google meet biasa digunakan sebagai pengganti dari media-media berbasis non elektronik. Biasanya pada tingkat universitas lebih sering menggunakan zoom dan google meet dalam melakukan pembelajaran, sedangkan pada tingkat SD, SMP, dan SMA lebih sering menggunakan google classroom dan whatsapp group sebagai media pembelajarannya.

Berbagai macam bentuk media yang digunakan oleh guru dan bantuan dari pemerintah seperti kuota belajar, hingga penayangan program pendidikan di televisi. Semua ini dilakukan untuk memajukan pendidikan dan pembelajaran di Indonesia yang terbilang masih kurang dalam

bidang pendidikan. Media-media elektronik yang diterapkan untuk pembelajaran sangat bermanfaat dan membantu di masa pandemic ini. Era pandemic ini dapat menjadi suatu motivasi pada media pembelajaran dan perkembangan teknologi informasi dalam dunia pendidikan

Simpulan

Media pembelajaran dapat difungsikan sebagai perantara untuk menyampaikan pesan dalam pembelajaran. Media pembelajaran mengalami perkembangan pesat di era teknologi informasi, mobile technology dan jaringan internet yang berpaku pada digitalisasi. Analisis kebutuhan digunakan untuk mengetahui media yang dapat dipakai dalam pembelajaran sejarah. Prinsip yang dipegang dalam menentukan media adalah possibility media. Prinsip media tersebut bermanfaat dan memudahkan atau membantu proses pembelajaran. Kemampuan untuk menyiapkan atau mengadakan media dalam pembelajaran digunakan oleh seorang pendidik. Media yang digunakan tersebut dapat berupa media analog maupun digital. Media analog dapat berupa benda atau peninggalan dan media digital berupa aplikasi, konten internet, dokumenter, maupun media digital yang harus dirancang atau di kostumisasi oleh pengguna.

Perancangan media pembelajaran sejarah dilakukan dari analisis kebutuhan dan penentuan media yang dibuat. Perancangan media, seperti ujicoba media, dan evaluasi terhadap media yang telah diujicoba memiliki tahapan-tahapan dalam pembuatan media tersebut. Analisis efektivitas bermanfaat untuk mengetahui media yang dibuat sudah sesuai atau tepat dengan target kompetensi. Dalam pembelajaran sejarah media yang dipakai berbasis mobile smartphone.

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.