Laporan Literatur Riview

Oleh

(Junia Kamaria)

Program Studi Pendidikan Sejarah IPS FKIP ULM

NIM

(1910111220030)

Buku yang diriview

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

Ringkasan isi bab.

Media merupakan alat atau sarana yang memiliki fungsi menjadi perantara atau penyalur informasi dari pengirim ke penerima. Dalam konteks pembelajaran, secara umum media diartikan sebagai alat bantu mengajar. Konsep ini menjelaskan bahwa segala jenis alat baik elektronik maupun nonelektronik yang dapat menyampaikan informasi pembelajaran disebut dengan media.

Karena begitu luasnya pengertian media, maka diberikan batasan atas pengertian tersebut, media pembelajaran yaitu alat atau sarana fisik yang berguna untuk menyampaikan pesan pembelajaran kepada peserta didik sehingga menimbulkan rangsangan untuk belajar. Media berguna menunjang kegiatan pembelajaran. Media memiliki kemampuan untuk mengatasi beberapa hambatan proses penyampaian informasi.

Sumber belajar memiliki pengertian yang sangat luas. Sumber belajar menurut Ahmad Rohani & Abu Ahmadi (1995; 152) adalah guru dan bahan-bahan pembelajaran berupa buku bacaan atau semacamnya. Sumber belajar adalah segala sesuatu yang dapat mendukung proses belajar sehingga memberikan perubahan yang positif. Sumber belajar tidak terbatas hanya buku saja tetapi dapat berupa, orang, alat, bahan, dan lingkungan yang dapat mendukung proses pembelajaran.

Klasifikasi dan kriteria media pembelajaran sejarah berguna untuk mempermudah dan mengelompokan media yang efektif dan efiesien bagi proses pembelajaran. Menurut Haney dan Ullmer sebagaimana dikutip dalam Miarso (2007: 462) menyatakan bahwa ada tiga kategori utama berbagai bentuk media pembelajaran, pertama, media yang mampu menyajikan informasi,

karena itu disebut media penyaji, kedua media yang mengandung informasi disebut media objek, dan ketiga media yang memungkinkan untuk berinteraksi yang disebut media interaktif.

Gadget sebagai media pembelajaran sejarah, gadget merupakan sebuah inovasi dari teknologi terbaru dengan kemampuan yang lebih baik dengan fitur canggih yang memiliki tujuan maupun fungsi lebih praktis dan juga lebih berguna. 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.

Analisis kebutuhan 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. Sebagaimana dijelaskan dalam paragraph sebelumnya, media dibuat untuk memudahkan guru dan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran, dengan demikian media harus fungsional dan relevan dengan materi pembelajaran sejarah.

Terdapat berbagai pilihan media pembelajaran sejarah yang dapat digunakan atau dirancang oleh guru. Media tersebut dapat berupa media analog maupun digital. Media analog dapat berupa benda atau peninggalan yang sudah ada dan tinggal digunakan, ataupun media baru yang harus dirancang. Sedangkan media digital dapat berupa aplikasi, konten internet, documenter, maupun media digital yang harus dirancang atau kostumisasi oleh pengguna.

Perancangan media merupakan praktik dari pembahasan paragraph sebelumnya. 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.

Media Digital Untuk Pembelajaran Era Pandemic Covid-19

Kondisi pandemic Covid-19 ini mengakibatkan perubahan yang luar biasa, termasuk dalam bidang pendidikan. seolah seluruh jenjang pendidikan dipaksa bertransformasi untuk beradaptasi secara tiba-tiba drastic untuk melakukan pembelajaran dari rumah melalui media daring (online). Ini tentu bukanlah hal yang mudah, namun dengan kemajuan teknologi di era industry ini semua pasti bisa teratasi, karena sekarang sudah banyak *platform-platform* yang bertujuan untuk mempermudah proses pembelajaran di masa yang sulit ini.

Platform-platform yang dimaksud bisa berupa website ataupun aplikasi-aplikasi penunjang kegiatan belajar dan mengajar berbasis daring (online). Website yang dimaksud merupakan laman web yang diakses menggunakan browser, yang mana laman web ini sudah disetujui oleh pihak sekolah/kampus untuk menjadi penunjang pembelajaran siswa maupun mahasiswanya selama berada di rumah, contohnya seperti di Universitas Lambung Mangkurat memiliki laman web yang bernama SIMARI yang mana fungsinya selain dari menyimpan data-data mahasiswa tersebut SIMARI juga menjadi laman untuk mengakses tugas-tugas yang diberikan oleh dosen, SIMARI ini hanya dapat digunakan oleh mahasiswa dan dosen Universitas Lambung Mangkurat

Selain itu terdapat pula aplikasi-aplikasi yang menjadi penunjang kegiatan belajar daring (online), contohnya seperti Zoom meeting, google meet, classroom, yang mana ketiga aplikasi ini merupakan ciptaan dari google corporation.

Aplikasi Zoom meeting dan google meet merupakan aplikasi yang menawarkan video conference dengan banyak orang sehingga gambarannya seperti meeting online, para penggunaannya dapat bertatap muka secara langsung walaupun hanya sebatas kamera saja, aplikasi ini cocok apabila di dalam pembelajaran ada presentasi materi secara langsung. Sedangkan classroom terlihat sederhana yang mana hanya bisa meng-upload tugas-tugas serta materi saja, dan bertukar komentar di dalamnya.

Namun *platform-platform* itu tidak selamanya mempermudah pelajar untuk melaksanakan belajar daring (online) karena terkadang ada banyak pelajar yang tak bisa mengikuti pembelajaran karena terkendala jaringan atau sinyal yang tak selamanya lancar. Dan tak sedikit pula pelajar yang tak bisa membeli paket internet karena terkendala ekonomi. Semoga saja pandemic ini cepat berlalu agar kita semua bisa menjalankan aktivitas seperti biasanya serta bisa melakukan pembelajaran tatap muka secara nyata.

Simpulan

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat difungsikan sebagai perantara untuk menyampaikan pesan dalam pembelajaran. Media mempunyai nilai praktis untuk membangkitkan motivasi belajar, membuat konsep yang abstrak menjadi konkret, dan juga mengatasi keterbatasan-keterbatasan dalam aktivitas instruksional tersebut. Di era teknologi dan informasi media pembelajaran mengalami perkembangan yang sangat pesat.

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.