Laporan Literatur Review

Oleh

Ahmad Sahid

Program Studi Pendidikan Sejarah FKIP
ULM

NIM

1910111310013

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

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. Media pembelajaran mengalami perkembangan pesat di era teknologi informasi, tidak terkecuali dalam pembelajaran sejarah. Media pembelajaran di era teknologi informasi dikembangkan dengan sarana mobile technology dan jaringan internet yang beracuan pada digitalisasi. Dari perkembangan ini lahir konsep multimedia learning yang memungkinkan integrasi berbagai platform dalam satu media yang dirancang, misalnya slide presentasi yang mengintegrasikan gambar, video, hyperlink, worksheet dan platform lainnya yang sejenis.

BAB II. PRINSIP APLIKATIF PEMBUATAN MEDIA

Sebelum merancang media yang akan digunakan, 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. Prinsip utama yang harus dipegang ketika akan menentukan media adalah possibility media. Fungsi media adalah untuk memudahkan atau membantu proses pembelajaran, jangan sampai media yang dipilih justru menyulitkan guru ataupun peserta didik dalam pembelajaran. Selain itu juga kemampuan untuk menyiapkan atau mengadakan media dalam pembelajaran.

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, dokumenter, maupun media digital yang harus dirancang atau di kostumisasi oleh pengguna.

BAB III. MERANCANG MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH

Perancangan media ini merupakan praktik dari pembahasan bab 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

Gadget Sebagai Media Pembelajaran Sejarah

Gadget merupakan istilah dalam bahasa Inggris yang merujuk pada suatu piranti atau alat yang memiliki tujuan dan fungsi yang praktis dan spesifik, berguna dan umumnya diberikan terhadap sesuatu yang baru. Gadget mengacu kepada alat-alat elektronik multifungsi seperti laptop, notebook, PC tablet, dan handphone/smartphone. Gadget dapat digunakan secara online maupun offline (Hadi, 2012: 49).

Gadget adalah suatu inovasi dari teknologi yang sering diartikan sebagai sesuatu yang tidak biasa dan selalu didesain lebih pintar dari teknologi yang ada. Contohnya adalah komputer, handphone, tablet, game console, laptop, dan lain-lain. Salah satu hal yang membedakan gadget dengan perangkat elektronik lainnya adalah unsur “kebaruan”-nya, artinya dari hari ke hari gadget selalu muncul dengan menyajikan teknologi termutakhir yang membuat hidup manusia menjadi lebih praktis.

Dalam sumber lain, gadget jika dibahasakan ke dalam bahasa Indonesia memiliki pengertian yaitu “gawai” (wikipedia.org, 2016), yang menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) diartikan alat atau “perkakas”. Adapula yang menerjemahkan gadget dengan “acang” sebagai padanan kata bahasa Indonesianya, jika diartikan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) acang memiliki arti kaum cerdik atau pandai. Maka secara umum gadget merupakan sebuah peranti atau instrumen yang memiliki tujuan dan fungsi praktis, secara spesifik dirancang lebih canggih dibandingkan dengan teknologi yang diciptakan sebelumnya. Perbedaan gawai dengan teknologi yang lainnya adalah unsur kebaruan dan berukuran lebih kecil. Sebagai contoh komputer merupakan alat elektronik yang memiliki pembaruan berbentuk gawainya yaitu laptop, notebook, atau netbook, PC Tablet, dan sejenisnya. Selain itu telepon rumah merupakan alat elektronik yang memiliki pembaruan berbentuk gawainya yaitu telepon genggam atau handphone.

Berdasarkan pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa gadget merupakan sebuah inovasi dari teknologi terbaru dengan kemampuan yang lebih baik dan fitur canggih yang memiliki tujuan maupun fungsi lebih praktis dan juga lebih berguna. Seiring waktu, pengertian gadget pun berkembang, seringkali smartphone dianggap sebagai sebuah gadget, juga teknologi komputer ataupun laptop bila telah diluncurkan produk baru juga dianggap sebagai gadget. Contoh-contoh dari gadget diantaranya telepon pintar (smartphone) seperti iphone dan blackberry, tablet PC, laptop serta netbook (perpaduan antara komputer portabel seperti notebook dan internet).

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. Media pembelajaran mengalami perkembangan pesat di era teknologi informasi, tidak terkecuali dalam pembelajaran sejarah.

Sebelum merancang media yang akan digunakan, 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.

Perancangan media ini merupakan praktik dari pembahasan bab 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.

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.