Laporan Literatur Review

Oleh

(Nur Haliza)

Program Studi Pendidikan Sejarah FKIP ULM

NIM

(1910111220028)

Buku yang di review

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

Ringkasan isi bab

Buku ini merupakan buku ajar mata kuliah Media Pembelajaran Sejarah di Universitas Lambung Mangkurat, Banjarmasin. Di dalam buku ini memuat bagian pertama yang menjadi pendahuluan, bagian kedua berupa isi yang memiliki 3 bab. Buku yang berjudul "Media Pembelajaran Sejarah Era Teknologi Informasi" dapat dijadikan pedoman dalam pembelajaran membuat media belajar yang berbasis teknologi, sesuai mengikuti perkembangan zaman. Tidak diragukan lagi, karena buku tersebut merupakan hasil penelitian dosen dan mahasiswa yang bertemakan pembelajaran sejarah. Buku ini sangat sesuai dengan media yang dirancang dalam proses penelitian yang telah melalui percobaan-percobaan dan evaluasi sehingga memaksimalkan proses penelitian tersebut.

Pada bagian pendahuluan, terdiri dari empat sub-bab. Yang pertama yaitu deskripsi mata kuliah, dimana menjelaskan mata kuliah Media Pembelajaran Sejarah merupakan mata kuliah program studi Pendidikan Sejarah FKIP Universitas Lambung Mangkurat yang proses pembelajarannya lebih menekankan pada proses pembelajaran keterampilan. Kedua, rencana pembelajaran. Di dalam rencana pembelajaran terdapat capaian pembelajaran lulusan, kemampuan akhir yang diharapkan, bahan kajian, metode pembelajaran, pengalaman belajar, kriteria dan indikator serta bobot penilaian, dan daftar referensi. Sedangkan yang ketiga yaitu, petunjuk penggunaan buku

ajar. Di dalam sub-bab ini terdapat penjelasan bagi mahasiswa dan peran dosen dalam pembelajaran. Yang terakhir yaitu bentuk evaluasi.

Pada bagian isi bab I, memuat empat sub-bab yaitu yang pertama deskripsi singkat isi dari bab I. Kedua, relevansi. Ketiga, capaian pembelajaran mata kuliah yaitu mahasiswa diharapkan mampu memilah dan memanfaatkan apa saja yang dapat dijadikan media pembelajaran sejarah. Dan yang terakhir yakni sajian materi. Materi yang disajikan tentang konsep dasar. Media berasal dari bahasa Latin yakni *medius* yang artinya perantara. Media berfungsi sebagai alat perantara untuk menyampaikan pesan, khususnya mengenai materi dalam pembelajaran. Media pembelajaran sejarah merupakan proses belajar mengajar yang bertemakan kejadian peristiwa di masa lampau untuk dipelajari masa kini dengan bantuan alat penunjang belajar.

Ada empat pola dalam proses pembelajaran. Pola tradisional pertama, pola tradisional kedua, pembelajaran guru serta media, dan pembelajaran bermedia. Perbedaan dalam pola tradisional pertama dan kedua yaitu pola yang pertama guru tidak melibatkan sebuah media, sedangkan yang kedua guru telah menggunakan media. Sumber belajar merupakan segala suatu hal yang dapat menunjang proses pembelajaran. Alat peraga dapat dikatakan media. Ada lima jenis media yang dapat dijadikan referensi dalam proses belajar, yang pertama yaitu media visual, media audio, media audio-visual, kelompok media penyaji dan media objek serta media interaktif berbasis komputer. Di dalam media terdapat pembagian berdasarkan sifat, jangkauan, dan teknik pemakainnya. Media berdasarkan sifatnya yaitu ada media audiotif, media yang hanya dapat mendengarkan suara. Ada juga media visual, media yang hanya dapat dilihat, dan media audio-visual yaitu media yang dapat dilihat maupun didengar. Sedangkan dilihat kemampuan jangkauannya ada yang memiliki daya liput luas dan serentak, ada juga yang terbatas ruang dan waktu. Terakhir yakni dari teknik pemakainya ada media yang diproyeksikan dan juga tidak diproyeksikan.

Pada bagian isi dari bab II, memuat empat sub-bab yaitu yang pertama deskripsi singkat isi bab I. Kedua, relevansi. Ketiga, capaian pembelajaran mata kuliah yaitu mahasiswa diharapkan mampu memilah dan memanfaatkan apa saja yang dapat dijadikan media pembelajaran sejarah. Dan yang terakhir yakni sajian materi. Materi yang disajikan mengenai prinsip aplikatif pembuatan media. Pada bagian dalam sajian materi terdapat, pertama analisis kebutuhan media yang terdiri dari analisis kebutuhan berdasarkan karakteristik peserta didik dan analisis kebutuhan

berdasarkan kompetensi pembelajaran. Kedua, konseptualisasi media yang terdiri dari media analog, media digital dan real objek. Ketiga yakni multimedia pembelajaran sejarah, dan yang terakhir yaitu rangkuman dari isi bab II.

Hal yang pertama harus dilakukan ketika ingin memulai pembelajaran yakni menganalisis kebutuhan media yang diperlukan. Analisis tersebut berdasarkan karakteristik dari peserta didik agar tidak salah sasaran. Tidak hanya itu, juga perlu menganalisis kebutuhan berdasarkan kompetensi pembelajaran. Konseptualisasi media adalah tahap yang menentukan mengenai konsep media apa yang ingin diolah, antara lain media analog. Media analog yaitu media yang tidak menggunakan berbasis teknologi. Media digital yaitu media pembelajaran yang berbasis teknologi dan informasi. Media yang terakhir yaitu media real objek. Media real objek merupakan media yang digunakan berdasarkan kebutuhan peserta didik. Multimedia pembelajaran sejarah adalah media yang terdiri dari perpaduan antara media suara, visual, dan audiovisual dalam proses pembelajaran.

Pada bagian isi dari bab III, memuat empat sub-bab yaitu yang pertama deskripsi singkat isi bab III. Kedua, relevansi. Ketiga, capaian pembelajaran mata kuliah yaitu mahasiswa diharapkan mampu memilah dan memanfaatkan apa saja yang dapat dijadikan media pembelajaran sejarah. Dan yang terakhir yakni sajian materi. Materi yang disajikan berupa merancang media pembelajaran sejarah. Beberapa komponen yang harus diperhatikan dalam pengkajian materi yaitu cakupan kompetensi, kedalaman materi, klasifikasi pengetahuan yang disampaikan, dan ketersediaan informasi pendukung. Dua format penentuan dalam media online yang sering digunakan. Yang pertama yaitu sosial media pembelajaran, contohnya edmodo. Kedua, multimedia interaktif, contohnya dapat berupa aplikasi multiplatform yaitu hp, laptop, dan sebagainya.

Pada bab ini juga dijelaskan bagaimana merancang aplikasi pembelajaran sejarah menggunakan teknologi berbasis *smartphone*. XDK merupakan perangkat lunak untuk merancang aplikasi multiplatform yang berbasis HTML5 yang dikembangkan oleh Intel. Setelah merancang media, harus dilakukan uji coba kelayakan. Uji coba dapat dilakukan oleh ahli materi, ahli media dan praktisi pembelajaran. Dalam penilaian uji coba tersebut dapat dilihat dari segi aspek relevansi materi, pengorganisasian materi, bahasa, dan sumber. Sedangkan ahli media memperhatikan aspek bahasa, efek bagi strategi pembelajaran, rekayasa perangkat lunak, dan tampilan visual.

Penilaian yang terakhir yaitu praktisi pembelajaran komponen-komponen penilaiannya berdasarkan relevansi materi, pengorganisasian materi, evaluasi, bahasa, efek bagi strategi pembelajaran, rekayasa perangkat lunak, dan tampilan visual.

Langkah yang dilakukan setelah melakukan uji kelayakan yaitu melakukan uji efektivitas. Pengujian tersebut dilakukan kepada 25 siswa menggunakan teknik sampling acak. Selanjutnya, analisis dan evaluasi. Aspek yang dapat dianalisis dan dievaluasi yaitu proses pembuatan media dan efektivitas aplikasi pembelajaran. Di dalam proses pembuatan media berbasis teknologi yang dijalankan pada *smartphone*, sesuai dengan panduan dalam Intel XDK yang terbagi menjadi tiga langkah, berupa *create*, *develop*, dan *build*. Langkah yang pertama melakukan pengumpulan bahan-bahan pendukung rancangan aplikasi. Setelah itu, menyusun materi beserta soal dengan bantuan perangkat lunak iSpring Suite dan Adobe Photoshop CS4 untuk membuat *background* aplikasi sesuai keinginan. Langkah kedua yaitu menyatukan hasil dari materi dan soal ke dalam Intel XDK dan membuat rancangan aplikasi sedemikian rupa. Langkah terakhir, melakukan proses *build* aplikasi ke dalam aplikasi yang sudah disediakan pada sistem android maupun iOS. Hasil tersebut kemudian dikirimkan melalui email perancang sehingga dapat mengunduh ke *smartphone* melalui aplikasi Intel XDK Preview. Efektivitas aplikasi pembelajaran merupakan hasil pendapat oleh peserta didik yang mencoba aplikasi tersebut.

Media digital untuk pembelajaran era pandemic Covid-19

Media digital merupakan media yang menggunakan teknologi informasi sebagai penunjang proses belajar mengajar. Ketika dunia dilanda pandemi covid-19, proses belajar di Indonesia mengalami perubahan yang awalnya belajar luring menjadi daring. Karena tidak memungkinkan melakukan aktivitas yang melibatkan orang banyak maupun berkumpul dalam satu ruangan, maka dalam media pembelajaran pun beralih menjadi serba online. Media digital inilah yang berperan sangat penting sebagai media pembelajaran pada masa pandemi. Berikut merupakan media digital yang dapat dijadikan alternatif.

Pertama yaitu ada aplikasi BSE (Buku Sekolah Elektronik) adalah sebuah buku sekolah yang terdapat di aplikasi maupun website, berisi materi-materi pembelajaran di sekolah, dari tingkat SD hingga SMA. Buku sekolah elektronik ini dapat disimpan di hp maupun di perangkat

komputer, ataupun alat komunikasi lainnya. Kelebihan yang dimiliki oleh aplikasi ini adalah mudah untuk dibawa kemana-mana (jika menggunakan *mobile phone*), tidak mudah rusak, mengirit biaya dan mudah didapatkan. Sedangkan kelemahannya yaitu peserta didik akan malas membacanya.

Kedua, aplikasi Sejarah Indonesia dan Sejarah SMA. Sama halnya dengan buku elektronik sekolah, namun hal yang membedakan yaitu kedua aplikasi ini hanya memuat pokok materi tentang sejarah dengan sumber-sumber yang terpercaya. Kelebihan dari kedua aplikasi ini adalah mudah untuk dibawa kemana-mana (jika menggunakan *mobile phone*), tidak mudah rusak, mengirit biaya dan mudah didapatkan. Selain itu, di dalam kedua aplikasi tersebut dilampirkan beberapa gambar yang dapat menarik para pembacanya sehingga tidak membosankan. Kekurangannya yakni

Ketiga yaitu google. Google merupakan sebuah sosial media yang menyediakan kebutuhan para pengguna facebook yang ingin berkomunikasi dengan teman, keluarga dan orang lain bahkan terpisah jarak yang sangat jauh sekalipun. Penggunaanya dapat membuat grup dan memasukkan orang-orang yang sefrekuensi, sepemikiran dan sebagainya untuk saling *sharing* serta berdiskusi. Selain itu, google juga berguna sebagai sumber informasi jika kita ingin mengetahui atau belajar sesuatu. Google banyak sekali memiliki kelebihan sehingga banyak orang yang merasa terbantu dengan adanya google. Sedangkan kekurangan yang dimiliki oleh google yaitu ada beberapa bug yang masih kurang stabil sehingga menyebabkan eror ketika berselancar di internet menjadi kurang menyenangkan.

Keempat, edmodo. Edmodo merupakan platform pembelajaran online yang dapat dinikmati oleh para tenaga pengajar maupun peserta didik dalam melangsungkan proses belajar mengajar. Edmodo memiliki banyak sekali fitur yang dapat dimanfaatkan, seperti polling yang ditujukan hanya untuk guru, berguna untuk mengetahui tanggapan dari peserta didik. Selain itu, ada gradebook merupakan fitur catatan penilaian yang dapat dilihat oleh peserta didik, namun guru memegang sepenuhnya gradebook tersebut. Fitur quiz adalah soal kuis yang ditujukan kepada peserta didik yang dibuat oleh guru. Tidak hanya itu, edmodo juga memiliki fitur file and links, berguna untuk mengirimkan catatan dengan lampiran file dan link. Fitur library adalah sebuah wadah, dimana guru dan peserta didik dapat mengakses, mengunggahnya, menampung file dan link yang digunakan untuk proses pembelajaran. Sedangkan fitur assignment, merupakan dimana

peserta dapat mengakses tugas maupun informasi tugas lainnya yang diberikan oleh guru. Fitur award badge, merupakan fitur memberikan apresiasi atau penghargaan kepada peserta didik. Fitur yang terakhir yaitu *parent code*, berguna untuk para orang tua yang ingin memantau perkembangan belajar anaknya.

Simpulan

Buku ini merupakan buku ajar mata kuliah Media Pembelajaran Sejarah di Universitas Lambung Mangkurat, Banjarmasin. Di dalam buku ini memuat bagian pertama yang menjadi pendahuluan, bagian kedua berupa isi yang memiliki 3 bab. Pada bagian pendahuluan, terdiri dari empat sub-bab. Pada bagian isi bab I, memuat empat sub-bab yaitu yang pertama deskripsi singkat isi dari bab I. Kedua, relevansi. Ketiga, capaian pembelajaran mata kuliah dan yang terakhir yakni sajian materi. Pada bagian isi dari bab II, memuat empat sub-bab yaitu yang pertama deskripsi singkat isi bab II. Kedua, relevansi. Ketiga, capaian pembelajaran mata kuliah dan yang terakhir yakni sajian materi. Pada bagian isi dari bab III, memuat empat sub-bab yaitu yang pertama deskripsi singkat isi bab III. Kedua, relevansi. Ketiga, capaian pembelajaran mata kuliah dan yang terakhir yaitu sajian materi.

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.