Laporan Literatur Review

Oleh

(Muhammad Lukman Hakim)

Program Studi Pendidikan IPS FKIP ULM

NIM

1910111210008

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 1 : Konsep Dasar

Bab menjelaskan tentang konsep dasar media pembelajaran, sumber belajar, dan alat peraga. Media berasal dari kata dalam bahasa Latin “medius” yang dalam bentuk jamaknya “medium”, diartikan secara harfiah sebagai perantara. Karena itu, dapat dikatakan bahwa segala sesuatu yang dapat menjadi perantara disebut sebagai media. Dalam konteks pembelajaran, secara umum media diartikan sebagai alat bantu mengajar. Karena begitu luasnya pengertian media, maka diberikan batasan atas pengertian tersebut seperti yang dikemukakan oleh Briggs (1977) dan Hujair AH. Sanaky (2013:3), mereka mendefinisikan media pembelajaran yaitu alat atau sarana fisik yang berguna untuk menyampaikan pesan pembelajaran kepada peserta didik sehingga menimbulkan rangsangan untuk belajar.

Gagne (1970) menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan peserta didik yang dapat merangsangnya untuk belajar. Sedangkan Briggs (1970) menjelaskan bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang peserta didik untuk belajar. Misalnya: media cetak dan media elektronik. AECT (Association of Education and Communication Technology, 1997 dalam Azhar Arsyad, 2011: 3) memaparkan

bahwa media merupakan bentuk saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi.

Sedangkan NEA (National Education Association) berpendapat bahwa media adalah segala benda yang dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca, atau dibicarakan beserta instrumen yang digunakan untuk kegiatan tersebut. Sadiman, Asyhar (2012:29-33) mengemukakan bahwa media pembelajaran dapat dijadikan sebagai strategi dalam pembelajaran. Hal ini karena media pembelajaran memiliki fungsi antara lain sebagai sumber belajar, mengkonkretkan ide dan memberikan kejelasan agar pengetahuan dan pengalaman belajar dapat lebih mudah dimengerti, serta mengatasi batas-batas ruang dan waktu.

Pembelajaran sejarah terdiri dari dua kata, yaitu pembelajaran dan sejarah. Pembelajaran adalah proses atau suatu cara yang dilakukan agar seseorang maupun sekelompok orang dapat melakukan kegiatan belajar (Arifin, 2009:10). Mengenai hakikat dari sejarah, Reiner (1993: 3) sebagaimana yang dikutip oleh Hamid (2014: 7) berpendapat bahwa bagi setiap manusia, ingatan akan pengalaman yang pernah dirasakannya merupakan hal yang mengesankan. Dengan itu, ia memperoleh perasaan identitasnya dan bahkan mungkin kesadaran, tanpa itu tidak bisa mengambil keputusan yang penting, tidak bisa memperbaiki keadaan dan tidak mampu bertahan.

Arif S. Sadiman (dalam Ahmad Rohani & Abu Ahmadi, 1995: 152-153) yang berpendapat bahwa sumber belajar adalah segala macam sumber yang ada di luar yang memungkinkan terjadinya proses belajar. Peranan sumber-sumber belajar (seperti: guru, dosen, buku, film, majalah, laboratorium, peristiwa, dan sebagainya) memungkinkan individu berubah dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak mengerti menjadi mengerti, dari tidak terampil menjadi terampil, dan menjadi individu yang mampu membedakan mana yang baik dan mana yang tidak baik. menjadi terampil, dan menjadi individu yang mampu membedakan mana yang baik dan mana yang tidak baik. Rossi dan Breidle (dalam Sanjaya, 2006: 163) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk mencapai tujuan pendidikan seperti radio, televisi, Koran, buku, majalah, dan lain sebagainya. Dengan demikian dalam terminologi ini alat peraga pada fungsinya merupakan media pembelajaran.

Menurut Haney dan Ullmer sebagaimana di kutip 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. Hornby (2000) mendefinisikan gadget adalah sebuah (alat/barang elektronik) teknologi berukuran kecil yang memiliki fungsi khusus, tetapi sering diasosiasikan sebagai sebuah inovasi atau barang baru. Gadget adalah suatu inovasi dari teknologi yang sering diartikan sebagai sesuatu yang tidak biasa dan selalu didesain lebih pintar dari teknologi yang ada.

Bab 2 : Prinsip Aplikatif Pembuatan Media

Bab ini menjelaskan tentang langkah-langkah melakukan analisis kebutuhan media, konseptualisasi media dan multimedia pembelajaran yang relevan dalam pembelajaran sejarah di SMA. 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. Keberhasilan proses pembelajaran bergantung kepada penggunaan sumber dan media pembelajaran yang sesuai. Jika sumber dan media dipilih dan dipersiapkan dengan tepat dan hati-hati dapat memenuhi antara lain; menimbulkan motivasi positif peserta didik, melibatkan peserta didik, menjelaskan dan menggambarkan isi subjek, dan menggambarkan kinerja individual.

Media mempunyai nilai praktis untuk membangkitkan motivasi belajar, membuat konsep yang abstrak menjadi konkret, misalnya dalam menjelaskan tahap-tahap sejarah melalui film grafik, mengatasi batas-batas ruang kelas dalam menampilkan objek yang terlalu besar seperti candi, dan dapat pula mengatasi perbedaan pengalaman pribadi murid yang satu dengan yang lain, media juga dapat menampilkan obyek yang terlalu kecil dan langka untuk diamati secara langsung.

Bab 3 : Merancang Media Pembelajaran Sejarah

Bab ini menjelaskan dan panduan menggunakan dan merancang media pembelajaran. 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

Pandemi Covid-19 merupakan penyakit menular yang disebabkan oleh jenis coronavirus yang baru ditemukan. Virus baru dan penyakit yang disebabkan ini tidak dikenal sebelum mulainya wabah di Wuhan, Tiongkok, bulan Desember 2019. Covid-19 ini sekarang menjadi sebuah pandemi yang terjadi hampir di semua Negara, termasuk di Indonesia.

Covid-19 melumpuhkan seluruh aktivitas yang ada, salah satunya pada sektor pendidikan. Adanya wabah covid 19 ini menghambat kegiatan belajar mengajar yang biasanya berlangsung secara tatap muka dilaksanakan secara daring atau jarak jauh. kondisi pembelajaran saat ini menerapkan E-learning yang mengharuskan kita untuk belajar di rumah tanpa adanya interaksi dan memaksa bagi setiap pengajar dan pelajar untuk melek teknologi di era 5.0, serta meningkatkan kemampuan di bidang ilmu teknologi.

Media teknologi sangat berperan penting bagi kelangsungan pembelajaran jarak jauh disamping itu mahasiswa, dosen dan sivitas akademika lainnya mulai melangsungkan berbagai kegiatan perkuliahan pada pertengahan Maret seluruh jenjang studi dilaksanakan secara daring melalui beberapa media online (daring) yang telah tersedia seperti Google meet, zoom, dan lain sebagainya.

Simpulan

Media pembelajaran ialah 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.

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.

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 diuji coba.

Media pembelajaran era pandemi, sangat beragam yang dilakukan oleh pengajar dimana banyak menggunakan sistem digital, contohnya seperti zoom, google meet, google classroom, elarning dan lain-lain. Pada saat ini banyak pengajar gencar-gencar mencari media pembelajaran yang tepat untuk masa pandemi sekarang ini.

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.