Laporan Literatur Review

Oleh

(Dina Islami)

Program Studi Pendidikan Sejarah FKIP

ULM

NIM

(1910111220010)

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

Bab ini berisi tentang penjelasan konsep dasar media pembelajaran, sumber belajar, dan alat peraga. Pada bab ini juga dijelaskan fungsi dan kegunaan media, klasifikasi dan kriteria media pembelajaran yang cocok untuk pembelajaran sejarah di SMA. Menurut Rusman dkk (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 berfungsi untuk menyampaikan pembelajaran serta untuk mengatasi hambatan proses penyampaian informasi pembelajaran kepada peserta didik. Media pembelajaran mempunyai nilai praktis untuk membangkitkan motivasi belajar, membuat konsep yang abstrak menjadi konkret. Dalam proses belajar mengajar, media pembelajaran sangat diperlukan agar dapat mencapai tujuan pembelajaran. Pembelajaran sejarah merupakan suatu proses dimana seseorang ataupun sekelompok orang melakukan aktivitas belajar mengajar yang didalamnya terdapat pelajaran tentang kehidupan manusia di masa lampau dalam bentuk suatu peristiwa. Media pembelajaran sejarah harus sesuai berdasarkan saintifik yang dikembangkan kurikulum. Pada Kurikulum 2013 pembelajaran sejarah berkaitan dengan pengalaman belajar yang mengembangkan 5 kompetensi, yaitu kompetensi mengamati, menanya, mengumpulkan informasi atau eksperimen, mengolah informasi atau menalar, dan mengkomunikasikan.

Sumber belajar merupakan segala hal yang bersifat mendukung proses belajar sehingga

mampu memberikan perubahan yang positif dan mampu memberikan informasi dalam pembelajaran. Alat peraga juga bisa dikategorikan sebagai media. Ada lima jenis media yang dapat digunakan untuk menunjang pembelajaran, yaitu media visual, merupakan media untuk indra penglihatan yang terdiri dari media yang dapat diproyeksikan dan media yang tidak dapat diproyeksikan yang berupa gambar diam atau gambar bergerak. Media audio, merupakan media dalam bentuk audiotif yang mampu merangsang pikiran, perasaan, pikiran dan kemauan peserta didik untuk mempelajari bahan ajar. Media audio visual, yaitu kombinasi antara audio dan visual yang juga disebut media pandang-dengar. Kelompok media penyaji, dikelompokkan kedalam tujuh jenis, yaitu: a) kelompok kesatu; grafis, bahan cetak, dan gambar diam, b) kelompok kedua; media proyeksi diam, c) kelompok ketiga; media audio, d) kelompok keempat; media visual, e) kelompok kelima; media gambar hidup/film, f); kelompok keenam; media televisi, dan g) kelompok ketujuh; multimedia.

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat difungsikan sebagai perantara untuk menyampaikan pesan dalam pembelajaran. Pemanfaatan *gadget* sebagai media pembelajaran mengkondisikan peserta didik untuk belajar mandiri. Dengan *gadget* peserta didik dapat memprogram berbagai aplikasi yang berhubungan dengan pembelajaran, peserta didik dapat mengakses secara online berbagai perpustakaan, museum, database, dan mendapatkan sumber primer tentang berbagai peristiwa sejarah, rekaman, biografi, laporan, dan data statistik Gordin et. al., 1995). Dalam media pembelajaran, *gadget* berperan sebagai sumber utama (*major resource*) dalam mengimplementasikan program pembelajaran.

Bab II Prinsip Aplikatif Pembuatan Media

Bab ini menjelaskan bagaimana langkah-langkah untuk melakukan analisis kebutuhan media, dan multimedia pembelajaran yang cocok untuk pembelajaran sejarah di SMA. Ada beberapa analisis kebutuhan media, yaitu, yang pertama analisis kebutuhan berdasarkan karakteristik peserta didik, biasanya digunakan untuk mengetahui bagaimana kecenderungan dan kondisi peserta didik dalam pembelajaran. Kemudian hasil dari analisis tersebut dijadikan sebagai bahan pertimbangan bagaimana dan jenis media apa yang akan dibuat. Yang kedua analisis kebutuhan berdasarkan kompetensi pembelajaran, pada tahap ini dilakukan analisis kebutuhan berdasarkan kompetensi pembelajaran dalam kurikulum untuk selanjutnya dirumuskan kebutuhan media pembelajaran setiap kompetensi tersebut.

Keberhasilan proses pembelajaran tergantung bagaimana penggunaan sumber dan media pembelajaran yang digunakan. Apabila sumber dan media pembelajaran telah dipersiapkan dengan baik maka akan memberikan motivasi kepada peserta didik untuk melibatkan diri dalam proses

pembelajaran. Ada beberapa tahap yang harus diperhatikan dalam memilih media pembelajaran, yaitu: 1) menentukan media pembelajaran berdasarkan identifikasi tujuan atau kompetensi dan karakteristik aspek materi yang akan dipelajari. 2) mengidentifikasi karakteristik media pembelajaran harus disesuaikan dengan tingkat kemampuan peserta didik, mudah digunakan dan dapat digunakan untuk menunjang pencapaian tujuan pembelajaran. 3) mendesain penggunaannya dalam proses pembelajaran, bagaimana tahapan penggunaannya sehingga terjadi proses yang utuh dalam kegiatan pembelajaran. 4) mengevaluasi penggunaan media pembelajaran sebagai bahan umpan balik dari efektivitas dan efisiensi media pembelajaran.

Konseptualisasi media adalah tahap menentukan konsep media yang akan dibuat, yaitu: a) media analog, tidak menggunakan aplikasi atau peralatan elektronik, seperti peta, gambar diam, relief, miniatur, maket, diorama, dan media sejenisnya. b) media digital, merujuk pada media yang berbasis teknologi komputer dan perangkat teknologi informasi. Beberapa alternatif media digital untuk pembelajaran sejarah antara lain, aplikasi BSE (Buku Sekolah Elektronik), aplikasi Sejarah Indonesia dan Sejarah SMA, Google+, dan Edmodo. c) real objek.

Multimedia pembelajaran sejarah secara sederhana dapat diartikan sebagai integrasi berbagai media (visual, audio, audio-visual) dalam sebuah media yang fungsinya untuk menyampaikan materi ajar sejarah kepada peserta didik. Beberapa bentuk multimedia yang bisa digunakan dalam pembelajaran sejarah antara lain, film dokumenter, museum digital, *augmented reality*,

Bab III Merancang Media Pembelajaran Sejarah

Pada bab ini menjelaskan panduan menggunakan dan merancang media pembelajaran. Semakin luas cakupan kompetensi berarti media yang dibuat membutuhkan pengorganisasian materi yang lebih rumit, kedalaman materi akan sangat menentukan jenis media yang akan dipilih, klasifikasi pengetahuan yang disampaikan akan mempengaruhi format informasi yang dimuat dalam media pembelajaran dan lingkungan pembelajaran yang menyediakan informasi pendukung (buku ajar, buku teks, jurnal, informasi online, dan sejenisnya) yang lengkap akan sangat memudahkan dalam penyusunan media. Penentuan Format Media Terdapat berbagai macam format media pembelajaran, media berbasis elektronik online, paling tidak terdapat dua format yang sering digunakan (Social media pembelajaran, dan multimedia interaktif). Sebelum merancang media, terlebih dahulu dilakukan pemetaan flowchart aplikasi pembelajaran. Proses ini dilakukan guna menata skenario halaman aplikasi yang memuat komponen-komponen tertentu yang diuraikan sebagai berikut Halaman pembuka, Halaman utama, Halaman kompetensi, Halaman materi, Halaman soal, Halaman pendukung,

Uji kelayakan aplikasi pembelajaran dilakukan oleh ahli materi, ahli media, dan praktisi pembelajaran. Komponen penilaian ahli media terdiri dari empat bagian, yaitu bahasa, efek bagi strategi pembelajaran, rekayasa perangkat lunak, dan tampilan visual. Pada bagian bahasa, terdapat dua indikator penilaian meliputi ketepatan penggunaan istilah dan kemudahan memahami alur materi melalui penggunaan bahasa. Adapun penilaian untuk bagian tampilan visual meliputi kesesuaian warna tampilan, pemilihan jenis dan ukuran huruf, kekonsistenan tata letak berdasarkan pola, kesesuaian tampilan gambar yang disajikan, keseimbangan proporsi gambar, dan kemenarikan desain. Dengan demikian, total komponen penilaian ahli media berjumlah 15 butir.

Praktisi pembelajaran Komponen penilaian praktisi pembelajaran terdiri atas tujuh aspek, yaitu relevansi materi, pengorganisasian materi, evaluasi, bahasa, efek bagi strategi pembelajaran, rekayasa perangkat lunak, dan tampilan visual. Indikator aspek relevansi materi meliputi kesesuaian kompetensi dasar, indikator pencapaian kompetensi, dan tujuan pembelajaran dengan materi yang termuat di dalam aplikasi. Indikator aspek pengorganisasian materi meliputi penyampaian materi terurut secara sistematis dan kemenarikan materi. Indikator aspek evaluasi terdiri dari kesesuaian evaluasi dengan tujuan dan materi pembelajaran, kejelasan petunjuk pengerjaan dan tingkat kesulitan soal. 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

Akibat adanya pandemic Covid-19 berdampak besar dan sangat berpengaruh pada kehidupan di seluruh dunia, salah satu yang terkena dampaknya adalah dalam bidang pendidikan, dimana pembelajaran yang biasanya dilakukan secara tatap muka, kini terpaksa harus dilakukan dari rumah masing-masing secara daring (online). Dengan dilaksanakannya pembelajaran secara daring (online), maka guru dituntut agar bisa mempersiapkan media pembelajaran dengan baik agar dapat menyampaikan materi pembelajarannya. Media pembelajaran yang digunakan pun harus

Salah satu media yang dapat digunakan untuk pembelajaran yang dilakukan dari rumah adalah media digital. Media digital merupakan media yang menggunakan teknologi komputer dan perangkat teknologi informasi. Menurut DeVito. Joseph A. (dalam Lalu Gede Muhammad Z. A.,

2020: 85) media pembelajaran online dapat diartikan sebagai media yang dilengkapi dengan alat mengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna (user), sehingga pengguna (user) dapat mengendalikan dan mengakses apa yang menjadi kebutuhan pengguna, misalnya mengunduh sumber-sumber untuk materi Tenses pada pelajaran Bahasa Inggris.

Pembelajaran secara daring (online) melalui media digital dapat dilakukan melalui aplikasi BSE (Buku Sekolah Elektronik), para peserta didik dapat mengunduh berbagai buku pelajaran elektronik dari aplikasi ini, buku yang sudah diunduh akan tetap bisa dibaca meskipun tidak terhubung ke jaringan internet. Aplikasi ini tergolong mudah untuk digunakan oleh peserta didik sehingga melalui aplikasi ini peserta didik dapat memperoleh berbagai informasi yang mana informasi tersebut sudah terjamin karena buku-buku di aplikasi tersebut merupakan buku anjuran dari Kemendikbud, isinya pun sudah disesuaikan dengan kepentingan pendidikan saat ini. Selain aplikasi BSE, juga ada aplikasi Sejarah Indonesia, aplikasi ini sangat berguna untuk memberikan wawasan pengetahuan tentang berbagai sejarah di Indonesia. Sumbernya pun sudah terpercaya yaitu bersumber dari arsip pemerintah Indonesia ataupun dari buku-buku sejarah nasional.

Media pembelajaran berupa media digital yang lain ada google+ yang memiliki fitur “sparks”, melalui fitur ini peserta didik dapat memperoleh segala sesuatu hal yang berkaitan minatnya. Dengan menggunakan google+ guru dapat memanfaatkan aplikasi ini untuk membuat grup belajar ataupun kelompok diskusi, guru juga dapat berbagi materi pembelajaran kepada kelompok peserta didik yang ada.

Selain media digital yang disebutkan di atas, untuk melakukan pembelajaran online guru juga bisa menggunakan Edmodo. Edmodo merupakan salah satu media yang sangat populer. Edmodo dapat digunakan sebagai wahana komunikasi yang mudah digunakan untuk guru dan peserta didik. Edmodo merupakan media pembelajaran yang mudah digunakan untuk pembelajaran online, selain memiliki banyak fitur yang memudahkan terlaksananya pembelajaran Edmodo juga dapat mempermudah orang tua untuk memantau dan mengawasi perkembangan pembelajaran anaknya. Selain media-media yang sudah dijelaskan di atas juga bisa menggunakan media seperti jurnal online ataupun memanfaatkan konten youtube yang berkaitan dengan materi pembelajaran.

Simpulan

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang bisa digunakan untuk menunjang terlaksananya proses belajar. Seorang guru harus bisa mempersiapkan dan mengatur kegiatan pembelajaran agar peserta didik dapat mengikuti proses pembelajaran dengan baik. Tercapainya tujuan pembelajaran tergantung pada bagaimana media pembelajaran yang digunakan. Beberapa

media yang bisa digunakan untuk menunjang pembelajaran diantaranya adalah media analog, media digital, dan real objek. Dalam merancang media pembelajaran sejarah terdapat 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. Di era pandemic Covid-19 mengharuskan kegiatan pembelajaran dilakukan secara daring (online), untuk itu diperlukan media pembelajaran dalam bentuk media digital, contohnya seperti aplikasi BSE (Buku Sekolah Elektronik), aplikasi Sejarah Indonesia, google+, dan Edmodo. Beberapa media tersebut dapat digunakan dalam proses belajar daring, media-media tersebut tergolong mudah untuk digunakan dan mudah untuk para guru menyampaikan materi pembelajarannya kepada peserta didik.

Referensi

- Atsani, K. L. G. M. Z. (2020). Transformasi media pembelajaran pada masa Pandemi COVID-19. *Al-Hikmah: Jurnal Studi Islam*, 1(1), 82-93.
- 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.