

# Pembelajaran Langsung Dengan Menggunakan Media Flash Untuk Siswa SMP

Ahmad Afandi<sup>1)</sup>

Jurusan FIP PG PAUD, IKIP PGRI Jember

Email: <sup>1)</sup>a\_afandi41@yahoo.com

## ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan perangkat pembelajaran langsung dengan menggunakan media *Flash* pada materi bangun ruang sisi datar dan untuk mendeskripsikan keefektifan pembelajaran langsung pada materi bangun ruang sisi datar. Subjek penelitian ini adalah siswa-siswi kelas VIII SMP Al-Badri Arjasa Jember. Dari hasil analisis diperoleh perangkat pembelajaran yang berkualitas baik, yaitu perangkat pembelajaran yang memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif. Perangkat pembelajaran dikatakan valid, karena nilai rata-ratanya adalah 3 dengan skala penilaian 1 - 4. Perangkat pembelajaran dikatakan praktis karena kemampuan guru mengelola pembelajaran menunjukkan kategori baik dan sangat baik. Perangkat pembelajaran dikatakan efektif karena respon siswa terhadap pembelajaran positif, dan Tes Hasil Belajar menunjukkan valid, reliabel, dan sensitif. Dari hasil analisis deskriptif didapatkan bahwa perangkat pembelajaran langsung dengan menggunakan media *flash* efektif untuk mengajarkan materi bangun ruang sisi datar. Hal ini dapat dilihat dari kemampuan guru mengelola pembelajaran sangat baik, aktivitas siswa dalam pembelajaran efektif, respon siswa terhadap pembelajaran positif, dan ketuntasan secara klasikal tercapai yaitu 84,62% dari ketuntasan belajar siswa tercapai jika minimal 80% siswa tuntas dengan kriteria ketuntasan minimal yaitu skor 75.

**Kata Kunci:** Pembelajaran Langsung, Media *Flash*, Bangun Ruang Sisi Datar

## 1. PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi informasi telah banyak dirasakan oleh semua lapisan masyarakat. Terlebih lagi pada kelompok remaja, yaitu kelompok yang paling memanfaatkan kemajuan-kemajuan teknologi informasi. Hal ini tentu berdampak baik, karena kemajuan teknologi membawa banyak kemudahan seperti kemudahan mendapatkan informasi dari orang lain. Realitas kemajuan teknologi inilah yang harus dimanfaatkan oleh guru sebagai modal belajar siswa. Pemanfaatan Teknologi Informasi dalam kegiatan pembelajaran tentu akan membawa perubahan. Pemanfaatan teknologi informasi pembelajaran dapat menjadi sistem pembelajaran mandiri atau proses pembelajaran langsung (tatap muka di

kelas) yang mengandalkan kehadiran guru.

Menurut Kardi dan Nur (2005) Model Pembelajaran Langsung dirancang secara khusus untuk mengembangkan belajar siswa tentang pengetahuan prosedural yaitu pengetahuan tentang bagaimana melakukan sesuatu yang diajarkan pertahap. Oleh Karena itu, penerapan model pembelajaran langsung dengan menggunakan Teknologi Informasi dapat memudahkan guru dalam penyampaian materi sehingga mempercepat proses pembelajaran. Model pembelajaran yang berhubungan dengan Teknologi Informasi yang dimaksud adalah pembelajaran dengan menggunakan komputer. Pembelajaran dengan menggunakan komputer adalah suatu sistem pembelajaran yang

menggunakan komputer sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Pembelajaran dengan menggunakan komputer ini didasarkan atas perkembangan teknologi dalam pembelajaran saat ini. Materi ajar dalam kegiatan pembelajaran juga disajikan dalam media komputer. Salah satu program komputer yang interaktif dan komunikatif dalam penyampaian materi pembelajaran adalah *Adobe Flash*.

*Adobe Flash* merupakan perangkat lunak (*software*) presentasi yang memberikan kemudahan dalam mempresentasikan semua yang ada dalam konsep pembelajaran baik dalam bentuk audio visual, visualisasi yang bergerak atau animasi, serta interaktif (Hidayatullah, 2011). *Flash* didesain dengan kemampuan untuk membuat animasi dua dimensi yang handal dan ringan sehingga *flash* banyak digunakan untuk memberikan efek animasi pada website serta di dunia pendidikan digunakan untuk media pembelajaran, CD interaktif, dan game-game pendidikan. Produk yang dihasilkan dari perangkat lunak ini mempunyai *file extension swf*. Pada umumnya, terdapat banyak aplikasi pada program komputer yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran seperti *Microsoft Powerpoint* atau *Open Office Presentation*. Namun, kesederhanaan aplikasi *Microsoft Powerpoint* ini memberikan batasan untuk bisa menampilkan presentasi visual yang menarik. Oleh karena itu, aplikasi multimedia seperti *Adobe Flash* bisa banyak membantu.

## 2. TINJAUAN PUSTAKA

### Model Pembelajaran Langsung

Suprihatiningrum (2013) mengatakan bahwa model pembelajaran langsung didesain bagi siswa dalam mempelajari pengetahuan yang terstruktur dan dapat

dipelajari melalui tahap demi tahap. Model pembelajaran langsung berpusat pada guru (*teacher centered*) dan melandaskan pada tiga ciri yaitu tipe siswa yang dihasilkan, alur atau sintaks dalam proses pembelajarannya, dan lingkungan (suasana) belajarnya.

Pembelajaran langsung memiliki dua tujuan utama, yaitu agar siswa menguasai bahan pelajaran dan memiliki berbagai keterampilan. Model pembelajaran langsung memerlukan pengelolaan guru dengan cermat, dalam hal alokasi waktu, kejelasan dalam memberikan pengetahuan atau keterampilan baru harus disajikan tahap demi tahap. Selain itu, guru harus mampu menciptakan kondisi lingkungan (suasana) belajar yang berorientasi pada tugas. Hal ini mungkin terjadi bila guru memiliki kemampuan mengajar yang efektif. Berikut fase-fase model pengajaran langsung.

**Tabel 1.** Fase-Fase Model Pengajaran Langsung

Fase	Peran Guru
1. Menyampaikan dan menetapkan tujuan	Menjelaskan tujuan, materi prasyarat, memotivasi siswa dan mempersiapkan siswa.
2. Mendemonstrasikan pengetahuan atau keterampilan	Mendemonstrasikan keterampilan atau menyajikan informasi tahap demi tahap
3. Memberikan latihan dan memberikan bimbingan	Guru memberikan latihan terbimbing
4. Mengecek pemahaman dan memberikan umpan balik	Mengecek kemampuan siswa dan memberikan umpan balik

5. Memberikan latihan lanjutan	Menyiapkan latihan lanjutan pada situasi yang lebih kompleks dan memberikan perhatian pada proses transfer.
--------------------------------	---

Sumber : Jihad dan Haris, (2012)

### Perangkat Pembelajaran

Perangkat pembelajaran merupakan sekumpulan sumber belajar yang memungkinkan siswa dan guru melakukan kegiatan pembelajaran. Perangkat pembelajaran membantu dan memudahkan kegiatan pembelajaran dalam rangka mencapai tujuan yang sudah ditentukan. Dengan adanya perangkat pembelajaran, interaksi belajar mengajar menjadi lebih optimal. Perangkat pembelajaran yang dikembangkan dengan menggunakan media *flash* yaitu Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Lembar Kerja Siswa (LKS), dan Tes Hasil Belajar (THB).

### Media Pembelajaran

Dua unsur yang sangat penting dalam proses pembelajaran adalah metode mengajar dan media pengajaran. Pemilihan salah satu metode mengajar tertentu akan mempengaruhi jenis media pengajaran yang sesuai, meskipun masih ada aspek lain yang harus diperhatikan dalam memilih media, antara lain memilih tujuan pengajaran, jenis tugas dan respon yang diharapkan siswa kuasai setelah pengajaran berlangsung, dan konteks pembelajaran termasuk karakteristik siswa.

Menurut Munadi (2008), kata media berasal dari bahasa latin "*medius*" yang secara harfiahnya berarti tengah, pengantar atau perantara. Dalam bahasa arab, media disebut "*wasail*" bentuk jamak dari "*wasilah*" yakni sinonim

"*alwasth*" yang artinya juga tengah. Kata tengah itu sendiri berarti berada diantara dua sisi, maka disebut juga sebagai perantara (*wasilah*) atau yang mengantari kedua sisi tersebut. Karena posisinya berada di tengah ia bisa juga disebut sebagai pengantar atau penghubung atau menyalurkan sesuatu hal dari satu sisi ke sisi lainnya. Sedangkan menurut Arsyat (2002), *National Education Assosiation* (NEA) memberikan definisi media sebagai bentuk-bentuk komunikasi baik cetak maupun audio visual dan peralatannya, dengan dimanipulasi, dilihat, didengar, atau dibaca. Dengan memperhatikan pengertian media yang telah dikemukakan di atas, maka media pembelajaran adalah suatu bentuk peralatan yang berfungsi sebagai pengantar atau alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan dalam kegiatan pembelajaran.

Berkaitan dengan media pembelajaran berbasis multimedia, Munadi (2008) mengatakan bahwa multimedia pembelajaran adalah media yang mampu melibatkan banyak indera dan organ tubuh selama proses pembelajaran berlangsung. Komputer adalah alat elektronik yang termasuk pada kategori multimedia. Beberapa bentuk pemanfaatan multimedia berbasis komputer yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran, meliputi :

#### 1) Multimedia Presentasi

Multimedia presentasi digunakan untuk menjelaskan materi-materi yang sifatnya teoritis digunakan dalam pembelajaran klasikal, baik untuk kelompok kecil maupun kelompok besar. Pemanfaatan multimedia dalam presentasi ini biasanya menggunakan perangkat lunak *Microsoft Powerpoint*, *Open Office Presentation*, *Adobe Flash* dan perangkat lunak lainnya sehingga

menyebabkan kegiatan presentasi tersebut menjadi sangat mudah, dinamis dan sangat menarik.

## 2) Program Multimedia Interaktif

Multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki pada proses selanjutnya. Karakteristik terpenting dari multimedia interaktif adalah siswa tidak hanya memperhatikan media atau objek saja, melainkan juga dituntut untuk berinteraksi selama mengikuti proses pembelajaran. Multimedia interaktif menggabungkan semua media yang terdiri dari teks, grafik, dan audio. Multimedia interaktif dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran karena cukup efektif meningkatkan hasil belajar siswa. Penggunaan multimedia interaktif cocok untuk mengajarkan suatu proses atau tahapan.

### Adobe Flash

Hidayatullah (2011) mengatakan bahwa *Adobe Flash* merupakan sebuah program aplikasi *standar authoring tool profesional* yang digunakan untuk membuat animasi vektor dan *bitmap* yang sangat menakjubkan untuk membuat suatu situs web yang interaktif, menarik dan dinamis. Perangkat lunak (*software*) ini berbasis animasi vektor yang dapat digunakan untuk menghasilkan animasi web, presentasi, game, film, media pembelajaran interaktif maupun *Compact Disk* (CD) pembelajaran. Program ini juga menyediakan fasilitas-fasilitas lebih banyak dan menarik yang akan membantu, mempermudah pengguna dalam mempelajari atau menggunakannya dibandingkan dengan program animasi yang lain.

## 3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah penelitian pengembangan dengan teknik analisis deskriptif kualitatif. Pengembangan perangkat pembelajaran mengacu pada pengembangan model 4-D yang dikembangkan oleh Thiagarajan dan Semmel (1974) yang telah di modifikasi. Modifikasi yang dilakukan adalah penyederhanaan model dari empat tahap menjadi tiga tahap, yaitu pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), dan pengembangan (*develop*). Untuk media pembelajaran mengacu pada model pengembangan menurut Luther (1994). Model ini terdiri atas enam tahap yaitu 1) *concept* (konsep), 2) *design* (perancangan), 3) *material collecting* (pengumpulan bahan), 4) *assembly* (pembuatan), 5) *testing* (ujicoba), 6) *distribution* (penyebaran). Tetapi, dalam penelitian ini tahap penyebaran tidak dilakukan karena dalam penelitian ini belum sampai pada tahap distribusi dan penjualan produk yang dihasilkan.

### Prosedur Pengembangan Model 4-D.

#### 1) Tahap Pendefinisian (*Define*)

Tujuan tahap ini adalah menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat pembelajaran dengan melakukan analisis tujuan dalam batasan materi yang dikembangkan. Kegiatan dalam tahap ini meliputi analisis awal-akhir, analisis tugas, analisis materi, dan perumusan tujuan pembelajaran.

#### 2) Tahap Perancangan (*Design*)

Tahap ini bertujuan menghasilkan rancangan perangkat pembelajaran yang berorientasi pada model pembelajaran langsung. Perangkat pembelajaran yang dirancang meliputi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Lembar Kerja Siswa (LKS), dan Tes Hasil Belajar (THB). Kegiatan dalam tahap ini meliputi

pengembangan media, pemilihan format, dan perancangan awal.

### 3) Tahap Pengembangan (*Develop*)

Tujuan tahap ini adalah untuk menghasilkan perangkat pembelajaran kemudian perangkat tersebut di uji pengembangannya dengan cara di ujikan ke siswa.

## **Prosedur Pengembangan Media Pembelajaran**

Model media pembelajaran yang digunakan adalah model menurut Luther (1994) yaitu :

### 1) Tahap *Concept*

Tahap konsep merupakan tahapan awal dalam pembuatan perangkat pembelajaran dengan menggunakan media *Flash*.

### 2) Tahap *Design*

Tahap *design* (perancangan) perangkat dimulai dengan menyusun isi media, menentukan urutan penyajian dan menyusun alur pembelajaran. Hal ini ditujukan agar pembuatan media pembelajaran dengan menggunakan media *Flash* lebih terarah.

### 3) Tahap *Material Collecting*

Tahap *Material Collecting* (pengumpulan bahan) merupakan tahap lanjutan dari tahap perancangan. Tahap pengumpulan bahan dapat dikerjakan paralel dengan tahap *assembly* (pembuatan).

### 4) Tahap *Assembly*

Tahap *assembly* (pembuatan) merupakan tahap seluruh objek multimedia dibuat.

### 5) Tahap *Testing*

Tahap *testing* (uji coba) ini dilakukan setelah selesai tahap pembuatan dan seluruh data telah dimasukkan. Pada tahap ini dilakukan evaluasi atau penilaian terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Evaluasi yang digunakan adalah evaluasi ahli media.

## **4. HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Ketuntasan Hasil Belajar**

Berdasarkan analisis ketuntasan hasil belajar siswa dalam pembelajaran langsung dengan menggunakan media *Flash* pada materi bangun ruang sisi datar untuk siswa kelas VIII SMP Al-Badri Kecamatan Arjasa Kabupaten Jember tuntas dalam belajar secara klasikal. Dari 26 siswa, 22 siswa pada kelas keefektifan telah tuntas belajarnya, dengan presentase ketuntasan belajar secara klasikal sebesar 84,62%. Hal ini berarti bahwa pembelajaran langsung dengan menggunakan media *Flash* dapat memfasilitasi siswa untuk mencapai ketuntasan belajar secara klasikal.

### **Aktivitas Siswa**

Aktivitas siswa menunjukkan bahwa secara keseluruhan aktivitas siswa selama pembelajaran langsung dengan menggunakan media *Flash* dapat dikategorikan efektif. Adapun aspek-aspek yang diamati meliputi mendengarkan atau memperhatikan penjelasan guru secara aktif, membaca/memahami/mengerjakan LKS interaktif, menuliskan gagasan ke LKS interaktif secara individu, bertanya/menjawab/berdiskusi antara sesama siswa atau antara siswa dan guru, mempresentasikan hasil dan mengambil kesimpulan. Waktu yang paling banyak digunakan rata-rata dalam tiga kali pertemuan adalah menuliskan gagasan ke LKS interaktif secara individu. Hal ini menunjukkan pembelajaran langsung dengan menggunakan media *Flash* dapat mengaktifkan siswa, sehingga siswa mempunyai banyak kesempatan untuk menyelesaikan masalah secara mandiri yang kemudian menyampaikan idenya dengan mempresentasikan di depan kelas.

### **Respons Siswa**

Pada uji coba perangkat pembelajaran, respon siswa terhadap pembelajaran respon yang positif. Hasil analisis data respon siswa menunjukkan bahwa siswa positif setuju terhadap pembelajaran langsung dengan menggunakan media *Flash* dimana jumlah rata-rata siswa yang memilih kategori setuju untuk aspek respon adalah 98,77%. Pada tahap uji keefektifan, respon siswa terhadap pembelajaran langsung dengan menggunakan media *Flash* juga positif setuju, yaitu presentase siswa yang memilih kategori setuju untuk aspek respon adalah 97,43%.

### **Kemampuan Guru Mengelola Pembelajaran**

Berdasarkan hasil pengamatan kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran dikelas menunjukkan bahwa nilai yang diperoleh dalam setiap aspek yang diamati minimal 3. Hal ini berarti, kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran langsung dengan menggunakan media *Flash* adalah baik. Dalam pelaksanaan pembelajaran ini, guru aktif membimbing siswa untuk memahami dan menyelesaikan kesulitan yang dialaminya tersebut sehingga mampu memahami, menyelesaikan dan membuat kesimpulannya sendiri. Dengan kata lain, guru tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga menjadi fasilitator. Siswa diberi kesempatan untuk menyelesaikan LKS interaktif dan latihan secara individu, kemudian bertanya kepada guru atau temannya sebagai jawaban atas kesulitannya.

Dengan demikian, pembelajaran langsung dengan menggunakan media *Flash* dapat mengubah guru menjadi pengelola pembelajaran yang dapat

mengaktifkan siswa, berpusat pada siswa, dan guru bertindak sebagai fasilitator dengan memberikan arahan serta menciptakan lingkungan belajar yang baik.

### **5. KESIMPULAN DAN SARAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan sebagai berikut :

- 1) Perangkat pembelajaran langsung dengan menggunakan media *Flash* yang dikembangkan telah melalui 5 tahap yaitu *concept, design, material collecting, assembly, dan testing*. Berdasarkan hasil uji coba perangkat pembelajaran dengan menggunakan media *Flash* menunjukkan bahwa perangkat pembelajaran dapat dikategorikan berkualitas baik.
- 2) Berdasarkan hasil analisis deskriptif pada kelas keefektifan menunjukkan bahwa perangkat pembelajaran langsung dengan menggunakan media *Flash* pada materi bangun ruang sisi datar untuk siswa kelas VIII SMP efektif untuk diajarkan. Hal ini dibuktikan dengan kriteria keefektifan pembelajaran, yaitu (a) Kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran dikategorikan baik, (b) Aktivitas siswa dalam pembelajaran efektif, (c) Respon siswa terhadap pembelajaran positif, (d) Ketuntasan secara klasikal tercapai, yaitu sebanyak 80,77% siswa kelas tersebut memperoleh skor  $\geq 80\%$  siswa tuntas.

Dengan memperhatikan hasil penelitian, maka disarankan sebagai berikut :

- 1) Perangkat pembelajaran langsung dengan menggunakan media *Flash* ini dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif perangkat pembelajaran matematika bagi guru dalam

- mengajarkan materi bangun ruang di sekolah menengah pertama.
- 2) Karena perangkat pembelajaran dengan menggunakan media *Flash* ini yang dihasilkan baik untuk satu sekolah saja, maka lebih baik apabila diujicobakan lagi di sekolah lain dengan kondisi berbeda.
  - 3) Karena respon siswa terhadap perangkat pembelajaran dengan menggunakan media *Flash* ini positif, maka untuk lebih lanjut dapat dikembangkan penambahan perangkat dengan menggunakan media *Flash* pada materi yang lain.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar (2002). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Hidayatullah, Priyanto, dkk. 2011. *Animasi Pendidikan menggunakan Flash*. Bandung: Informatika Bandung.
- Jihad Asep dan Haris Abdul, (2012). *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Pressindo.
- Kardi Soeparman & Nur Mohamad. 2005. *Pengajaran Langsung*. Edisi 2. Surabaya: Unesa – University Press.
- Luther, Arch (1994). *Authoring Interactive Multimedia*. Boston: AP Professional.
- Munadi, Yudhi. (2008). *Media pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Suprihatiningrum, Jamil (2013). *Strategi Pembelajaran Teori & Aplikasi*. Jogjakarta: Ar-ruzz Media.
- Thiagarajan, S. Semmel, DS., dan Semmel, M.I. (1974). *Instructional Development for Training Teacher of Exceptional Children*. A Source Book. Blomington: Central for Innovation on Teaching The Handicapped.