

Strategi Pengembangan Pembelajaran dengan Media Flash bagi Hasil Belajar Peserta Didik di Sekolah Menengah Pertama

Pathurochmah^{a,1*}

^a Sekolah Menengah Pertama Islam Terpadu Anugrah Insani, Indonesia

¹ pathurochmah47@guru.smp.belajar.id*

*korespondensi penulis

Informasi artikel

Received: 11 Februari 2022;

Revised: 25 Februari 2022;

Accepted: 28 Februari 2022.

Kata-kata kunci:

Strategi Pengembangan

Pembelajaran;

Media Flash;

Hasil Belajar Peserta Didik.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan strategi pembelajaran dengan media flash agar terjadi peningkatan belajar peserta didik. Penelitian ini merupakan Research and Development (R&D). Tahapan rancangan pengembangan menggunakan langkah prosedural oleh Borg and Gall. Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan metode observasi, tes, angket dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan metode analisis deskriptif kuantitatif. Produk pengembangan dinyatakan valid apabila telah memenuhi kriteria baik atau sangat baik dari validator. Produk pengembangan teruji untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik yaitu diuji berdasarkan penggunaan media flash pada proses pembelajaran. Hasil pengembangan media pembelajaran dengan media flash dinyatakan valid dengan kategori baik dan layak diterapkan berdasarkan uji kelayakan oleh ahli media dan ahli materi dengan skor rata-rata ahli media 73.5 dan ahli materi 37. Media flash dinyatakan efektif karena 32 peserta didik mencapai nilai KKM pada hasil tes, dengan nilai n-gain 0,71 dan pada aspek afektif dan psikomotorik termasuk dalam kategori baik, maka media flash efektif menjadi strategi untuk meningkatkan hasil belajar.

Keywords:

*Learning Development
Strategy;*

Flash Media;

Student Learning Outcomes.

ABSTRACT

Learning Development Strategy with Flash Media for Student Learning Outcomes in Junior High Schools. *This study aims to develop learning strategies with flash media so that there is an increase in student learning. This research is a Research and Development (R&D). The development design stages use procedural steps by Borg and Gall. Collecting data in this study using the method of observation, tests, questionnaires and documentation. The data analysis technique uses a quantitative descriptive analysis method. Product development is declared valid if it meets the good or very good criteria of the validator. Product development tested to improve student learning outcomes that is tested based on the use of flash media in the learning process. The results of the development of learning media with flash media were declared valid in the good category and feasible to apply based on the due diligence by media experts and material experts with an average score of 73.5 media experts and material experts 37. Flash media was declared effective because 32 students achieved KKM scores on the results test, with an n-gain value of 0.71 and on affective and psychomotor aspects included in the good category, then flash media is an effective strategy to improve learning outcomes.*

Copyright © 2022 (Pathurochmah). All Right Reserved

How to Cite : Pathurochmah, P. (2022). Strategi Pengembangan Pembelajaran dengan Media Flash bagi Hasil Belajar Peserta Didik di Sekolah Menengah Pertama. *Educare : Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(1), 21–26. Retrieved from <https://journal.actual-insight.com/index.php/educare/article/view/1110>



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/). Allows readers to read, download, copy, distribute, print, search, or link to the full texts of its articles and allow readers to use them for any other lawful purpose. The journal hold the copyright.

Pendahuluan

Pendidikan di Indonesia dilakukan dalam upaya untuk membuat proses belajar dapat menyenangkan dan memampukan peserta didik aktif dalam mengembangkan segenap potensi diri (Musanna, 2017). Guru, dalam proses pembelajaran berperan penting untuk mewujudkan pembelajaran yang menyenangkan dan mengaktifkan potensi peserta didik. Guru memosisikan diri sebagai fasilitator dan mediator yang kreatif, sedangkan peserta didik bertindak sebagai agen pembelajar yang aktif (Asmani, 2016). Seorang guru dalam proses pembelajaran menggunakan beragam metode, baik konvensional maupun yang aktual. Metode konvensional seperti ceramah, diskusi dan tanya jawab. Metode aktual seperti *canva*, *quizizz*, virtual, dan *artificial intelligence*. Pembelajaran aktual menggunakan piranti-piranti teknologi dalam proses pembelajaran, agar peserta didik mampu mengembangkan potensinya (Yuliati, 2017).

Hal ini membuat peserta didik kurang kreatif, mandiri dan aktif, sehingga dibutuhkan suatu metode pembelajaran yang melibatkan peserta didik. Strategi pembelajaran inkuiri merupakan bentuk dari pendekatan pembelajaran yang berorientasi kepada peserta didik (*student centered approach*). Strategi pembelajaran inkuiri adalah rangkaian kegiatan pembelajaran yang melatih peserta didik untuk belajar mencari pengetahuan atau informasi, atau mempelajari suatu gejala (Astuti, 2011; Wenning, 2006). Upaya merumuskan langkah pembelajaran inkuiri ada 7 tahapan. Langkah-langkah tersebut antara lain: merumuskan masalah, membuat hipotesis, mendesain eksperimen, melakukan eksperimen, mengumpulkan dan menganalisis data, dan menarik kesimpulan, dari langkah tersebut bertujuan untuk membantu peserta didik mengembangkan ketrampilan intelektual dan ketrampilan-ketrampilan lainnya seperti mengajukan pertanyaan dan ketrampilan menemukan (mencari) jawaban yang berawal dari keingintahuan (Aulia, 2014; Opara dan Nkasiobi, 2011).

Proses pembelajaran inkuiri dilakukan melalui proses tanya jawab antara guru dan peserta didik sehingga peserta didik terlibat dalam proses pembelajaran (Lovisia, 2018). Hal ini menunjukkan bahwa guru sebagai fasilitator dan motivator belajar peserta didik bukan sebagai sumber belajar (Sanjaya, 2006). Peserta didik yang terlibat dalam proses pembelajaran, akan lebih menghayati proses pembelajaran, sehingga memberikan dampak positif pada perkembangan aktivitas, sikap, dan kinerja peserta didik pada materi pembelajaran (Bilgin, 2009).

Seperti penelitian yang telah dilakukan oleh Zawadski (2010) tentang penerapan metode inkuiri pada proses pembelajaran SMA di Thailand, bahwa dengan diterapkannya proses pembelajaran inkuiri memungkinkan peserta didik untuk mengembangkan kemampuan peserta didik dalam berkomunikasi, kerja tim, dan kemampuan berpikir, seperti ketika peserta didik berfikir tentang hal yang bersifat abstrak kemudian mempresentasikannya kedalam hal yang lebih konkrit, sama halnya dengan mempelajari materi kimia, dimana materi yang dipelajari dalam kimia lebih bersifat kompleks dan abstrak, sehingga masih banyak peserta didik yang mengalami kesulitan dalam memahami dan mengikuti pelajaran kimia (Resti, 2010). Peserta didik merasa kesulitan dalam memahami dan mengikuti pembelajaran kimia khususnya pada pokok bahasan larutan penyangga dapat dibantu dengan menghadirkan media pembelajaran sebagai perantara untuk mewujudkan situasi belajar mengajar yang efektif untuk mempermudah peserta didik dalam mempelajari materi yang abstrak menjadi lebih konkrit (Astuti, 2011; Meidawati, 2014).

Media yang digunakan dalam proses pembelajaran bertujuan untuk menghindari atau mengurangi kemungkinan- kemungkinan terjadinya kesalahan komunikasi dalam proses pembelajaran (Hamdani, 2011). Salah satu media yang dapat dikembangkan untuk proses pembelajaran yaitu media flash. Media flash yang digunakan dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik (Salim, 2011). Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan strategi pembelajaran dengan media flash agar terjadi peningkatan belajar peserta didik.

Metode

Penelitian ini dilakukan di Sekolah Menengah Pertama Islam Terpadu Anugrah Insani dengan obyek yaitu mata pelajaran kimia pokok bahasan larutan penyangga. Penelitian ini merupakan jenis penelitian Research and Development (R&D). Desain penelitian ini menggunakan desain dari Borg and Gall yang terdiri dari potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian, revisi produk, dan produk akhir. Pengambilan sampel didasarkan atas dasar teknik purposive sampling. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan metode tes, lembar observasi dan angket. Metode tes digunakan untuk mengetahui kemampuan kognitif peserta didik, lembar observasi digunakan untuk mengetahui kemampuan afektif dan psikomotorik peserta didik, dan angket digunakan untuk memperoleh data tentang kelayakan media dan respon user. Selain itu pengumpulan data juga digunakan metode dokumentasi. Instrumen penelitian yang digunakan yaitu silabus, rencana pelaksanaan pembelajaran, lembar validasi untuk media flash, lembar observasi untuk mengukur kemampuan afektif dan psikomotorik peserta didik, soal pretest dan post test, lembar angket tanggapan peserta didik dan guru. Teknik analisis data menggunakan metode analisis deskriptif kuantitatif.

Hasil dan Pembahasan

Pengembangan pembelajaran menggunakan media flash yang dihasilkan sebagai produk pengembangan penelitian pada tahap potensi dan masalah telah melalui analisis kebutuhan, yaitu analisis media yang digunakan dalam proses pembelajaran. Pada tahap observasi awal terlebih dahulu menetapkan materi yang akan dikembangkan dan bagaimana konsep media yang akan digunakan. Pada tahap ini analisa kurikulum didapatkan yang disesuaikan dengan silabus SMP agar materi yang disajikan sesuai dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar yang ditetapkan. Berdasarkan data identifikasi potensi yang didapatkan melalui tahap observasi dan wawancara dengan guru diperoleh informasi bahwa setiap kelas memiliki fasilitas on focus, yaitu telah disediakan LCD, proyektor dan komputer di setiap ruang kelasnya.

Hasil wawancara dengan guru mata pelajaran kimia diperoleh konsep media pembelajaran, dan media yang dikehendaki dapat menampilkan tulisan, gambar, dan animasi percobaan (Jauhari, 2009). Selain itu, hasil belajar peserta didik masih rendah terlihat dari banyaknya peserta didik yang belum mencapai KKM yang ditetapkan, yaitu sekitar 26 peserta didik dalam satu kelas. Hasil observasi dan wawancara, maka dibuat media yang sesuai dengan kebutuhan, mudah dipahami, serta mudah penggunaannya yaitu dengan menggunakan media flash berbasis pembelajaran inkuiri. Tahapan dalam pembelajaran inkuiri menurut Sudjana yaitu perumusan masalah, menetapkan jawaban sementara, peserta didik mencari informasi dan selanjutnya menarik kesimpulan (Sudjana, 2004; Mawarni, Mulyani, & Yaminah, 2014). Sedangkan menurut Natalina tahapan dalam pelaksanaan pembelajaran inkuiri yaitu penyajian masalah, pengumpulan data, penyajian data dan menarik kesimpulan (Natalina, 2013; Permatasari, & Yuanita, 2014).

Adapun pada penelitian ini proses pembelajaran inkuiri diberikan melalui media pembelajaran flash yang digunakan yaitu mula-mula peserta didik disajikan suatu tayangan slide percobaan dari larutan penyangga dimana tanyangan tersebut sebagai penyajian masalah, setelah itu peserta didik diminta untuk mengumpulkan data percobaan yang telah ditanyakan tersebut dan berdiskusi untuk mendapatkan jawaban, selanjutnya peserta didik diminta untuk menarik kesimpulan. Desain media flash ini disesuaikan dengan strategi pembelajaran inkuiri. Pada penelitian ini, media dibuat dan dikembangkan sebagai media penunjang yang dapat membantu guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Desain media flash terdiri dari halaman cover, menu utama, standar kompetensi, kompetensi dasar, materi, simulasi percobaan, dan evaluasi. Selanjutnya yaitu proses uji kevalidan produk pengembangan media yang dilakukan oleh 3

validator yang meliputi proses review dan evaluasi. Produk pengembangan yang dievaluasi diberi rekomendasi untuk perbaikan yang diberikan oleh validator dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Rekomendasi dari ahli media dan ahli materi

Sumber	Materi yang diperbaiki
Ahli Media (yang memvalidasi)	<ul style="list-style-type: none"> Bahan yang dihasilkan bisa interaktif, yang memungkinkan peserta didikan menemukan kreativitas Produk media yang dihasilkan memiliki aspek pedagogi
Ahli Materi (yang memvalidasi)	<ul style="list-style-type: none"> Latihan pada soal-soal perlu ditambahkan unsur <i>Higher Order Thinking Skills</i> Penambahan gambar yang sesuai dengan materi Aspek interaksi perlu diperhatikan agar pesan dapat tersampaikan ke peserta didik

Saran yang diberikan oleh validator menunjukkan bahwa media pembelajaran masih perlu perbaikan-perbaikan untuk penyempurnaan. Proses perbaikan dikonsultasikan dengan validator dan dihasilkan produk pengembangan media flash yang dinilai valid dan layak untuk diterapkan di kelas. Hasil validasi media flash dijabarkan pada Tabel 2. aspek media dan materi masing-masing memberikan skor baik, sehingga diperoleh kriteria baik/layak untuk diterapkan di kelas. Media flash ini teruji layak apabila dapat meningkatkan hasil belajar pada aspek peserta didik dengan menggunakan taksonomi Bloom, terutama Higher Order Thinking Skills. Peningkatan hasil belajar kognitif diukur menggunakan soal pretest dan soal posttest. Soal yang digunakan untuk mengukur hasil belajar kognitif ini adalah soal pilihan ganda. Uji coba skala kecil dilakukan pada peserta didik dengan sampel 14 peserta didik.

Tabel 2. Total Skor oleh ahli media dan ahli materi

Validator	Total Skor
Ahli Media Pertama	73
Ahli Media Kedua	74
Ahli Materi Pertama	37
Ahli Materi Kedua	37

Data nilai hasil pretest dan posttest peserta didik ditunjukkan pada Gambar 1. Hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar kognitif dari hasil pretest dan posttest. Analisis menunjukkan bahwa nilai rata-rata pre test yaitu 44,78 dan nilai rata-rata post test yaitu 85,28 dan diperoleh hasil nilai n-gain sebesar 0,73. Dari hasil tersebut dapat dikatakan bahwa media flash efektif digunakan sebagai media pembelajaran yang baik bagi peserta didik.

Untuk mengetahui tanggapan peserta didik pada uji coba skala kecil terhadap penggunaan media flash pada proses pembelajaran menggunakan lembar angket tanggapan peserta didik, dimana peserta didik mengisi angket tersebut setelah melaksanakan proses pembelajaran. Hasil dari angket tanggapan peserta didik dapat dilihat pada Gambar 2. Berdasarkan gambar 2 menunjukkan bahwa pembelajaran kimia dengan menggunakan media pembelajaran flash berbasis inkuiri memperoleh respon positif. Uji coba skala besar dilakukan pada peserta didik kelas XI dengan sampel 40 peserta didik. Data nilai hasil pretest dan posttest peserta didik ditunjukkan pada Gambar 2. Hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar kognitif dari hasil pretest dan posttest. Analisis menunjukkan bahwa nilai rata-rata pre test yaitu 40,05 dan nilai rata-rata post test yaitu 83,2 dan diperoleh hasil nilai n-gain sebesar 0,72. Hasil uji coba skala kecil tersebut

dapat dikatakan bahwa media flash efektif digunakan sebagai media pembelajaran yang baik bagi peserta didik. Hasil ini diperkuat dengan penelitian yang dilakukan oleh Hariyanti (2013), bahwa penerapan pembelajaran model problem posing yang dilengkapi dengan media flash menunjukkan adanya peningkatan prestasi belajar peserta didik pada mata pelajaran kimia pokok bahasan kesetimbangan kimia. Penelitian yang dilakukan oleh Setiawan (2013) bahwa penerapan strategi pembelajaran inkuiri pada proses pembelajaran menunjukkan hasil belajar yang lebih baik dibandingkan penerapan model pembelajaran konvensional.

Berdasarkan tahap validasi, uji coba skala kecil, uji coba skala besar menunjukkan bahwa media flash berbasis pembelajaran inkuiri adalah salah satu media pembelajaran penunjang keberhasilan pembelajaran yang layak dan efektif untuk digunakan serta memperoleh respon positif dari penggunaannya

Simpulan

Hasil strategi pengembangan pembelajaran dengan media flash bagi hasil belajar peserta didik di Sekolah Menengah Pertama dapat disimpulkan bahwa media flash berbasis pembelajaran inkuiri dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi larutan penyangga dan media flash berbasis pembelajaran inkuiri mendapat respon positif dari penggunaannya dilihat dari angket tanggapan peserta didik yang diberikan setelah selesai melaksanakan proses belajar, sehingga media flash efektif meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Referensi

- Asmani, J. M. M. (2016). *Tips Efektif Cooperative Learning: Pembelajaran Aktif, Kreatif, dan Tidak Membosankan*. Diva Press.
- Astuti, S., Ishafit, dan Toifur M., (2011). *Pemanfaatan Media Pembelajaran (Macromedia Flash) Dengan Pendekatan Konstruktivis Dalam Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Fisika Pada Konsep Gaya*, Prosiding Seminar Nasional Pendidikan dan Penerapan MIPA, Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Aulia, F. (2014). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis inkuiri untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Chemistry in Education*, 3(2).
- Bilgin, I., (2009). The Effect of Inquiri Instruction Incorporation a Cooperative Learning Approach on University Students Achievement of Acid and Bases Concept and Attitude Toward Inquiri Instruction, *Scientific Research and Essay*, Vol 4, No 10, Hal: 1038-1046.
- Fadliana, H.N., Redjeki, T., dan Nurhayati, N.D. (2013) *Studi Komparasi Penggunaan Metode PBL (Problem Based Learning) Dilengkapi Dengan Macromedia Flash Dan LKS Terhadap Prestasi Belajar Ditinjau Dari Motivasi Belajar Peserta didik Materi Asam, Basa, dan Garam Kelas VII SMP Negeri 1 Jaten Karanganyar Tahun Pelajaran 2012/2013*, *Jurnal Pendidikan Kimia*, Vol 2, No 3, Hal: 158-165.
- Hamdani, M. A., (2011). *Strategi Belajar Mengajar*, Bandung: Pustaka Setia.
- Hardiyanto, W. (2012) *Pemanfaatan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Macromedia Flash 8 Guna Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta didik Pada Pokok Bahasan Sifat Mekanik Bahan Kelas X Tkj 2 SMK Batik Perbaik Tahun Pelajaran 2011/2012*, *Jurnal akademik*, Vol 1, No 1, Hal: 56-59.
- Hariyanti, I., Haryono J., dan Sukardjo S. (2013) *Penerapan Pembelajaran Model Problem Posing Dilengkapi Macromedia Flash Untuk Meningkatkan Keterampilan Proses Dan Prestasi Belajar Peserta didik Pada Materi Kesetimbangan Kimia Kelas XI IPA SMA Negeri Kebakkramat Tahun Pelajaran 2012/2013*, *Jurnal Pendidikan Kimia*, Vol 2, No 3, Hal: 85-91. 1616 *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, Vol 9, No. 2, 2015, hlm 15607 - 1616
- Jauhari, J. (2009, May). *Studi Terhadap Penggunaan Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran MIPA di Indonesia*. In *Prosiding Seminar Nasional Penelitian, Pendidikan Dan Penerapan MIPA*. UNY Yogyakarta, Tanggal (Vol. 16).
- Lovisia, E. (2018). Pengaruh model pembelajaran inkuiri terbimbing terhadap hasil belajar. *SPEJ (Science and Physic Education Journal)*, 2(1), 1-10.
-

- Mawarni, E., Mulyani, B., & Yamtinah, S. (2014). Penerapan peer tutoring dilengkapi animasi macromedia flash dan handout untuk meningkatkan motivasi berprestasi dan prestasi belajar siswa kelas xi ipa 4 sman 6 surakarta tahun pelajaran 2013/2014 pada materi kelarutan dan hasil kali kelarutan. *Jurnal Pendidikan Kimia*, 4(1), 29-37.
- Meidawati, Y. (2014). Pengaruh pendekatan pembelajaran inkuiri terbimbing terhadap peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa SMP. *Jurnal pendidikan dan keguruan*, 1(2), 209686.
- Musanna, A. (2017). Indigenisasi Pendidikan: Rasionalitas Revitalisasi Praksis Pendidikan Ki Hadjar Dewantara. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 2(1), 117-133.
- Opara, J.A. dan Nkasiobi S.O., 2011, Inquiry Instructional Method and The School Science Curriculum, *Research Journal of Social Science*, Vol 3, No 3, Hal: 188-198. Rahayu, I. dan Lily M., 2013, Upgrading The Availability Of Building Sentence On Indonesian Language Learning By Using Series Pictures Media, *Academic Research International*, Vol 4, No 2, Hal: 530-535.
- Permatasari, R. E., & Yuanita, L. (2014). Implementasi Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Pada Materi Sifat Koligatif Larutan. *Jurnal Pena Sains*, 1(2), 11-18.
- Yuliati, Y. (2017). Literasi sains dalam pembelajaran IPA. *Jurnal cakrawala pendas*, 3(2).