

# **PENGUNAAN MEDIA *FLASH PLAYER***

## **PADA PEMBELAJARAN IPS**

**Mustika Syafi'aturrosyidah**

Staf Pengajar Program Studi PGMI UNISDA Lamongan

**Mustikasyafi'aturrosyidah@unisda.ac.id**

### **Abstrak**

Ilmu Pendidikan Sosial (IPS) merupakan ilmu penelaahan atau kajian tentang masyarakat. Dalam mengkaji masyarakat, terdapat berbagai perspektif sosial, seperti kajian melalui pengajaran sejarah, geografi, ekonomi, sosiologi, antropologi, politik-pemerintahan, dan aspek psikologisosial yang disederhanakan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pada kenyataannya banyak siswa yang kurang bisa memahami inti dari pelajaran IPS, bahkan merasa bosan dengan pembelajaran yang didominasi dengan ceramah. Oleh karena itu, diperlukannya sebuah media pembelajaran yang menarik dalam proses pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang dapat diterapkan dalam pembelajaran IPS adalah media *flash player*. *Flash player* merupakan media yang berbentuk buku digital atau yang biasa disebut dengan *e-book* dalam pembelajaran IPS. Implementasi pembelajaran buku digital dapat berfungsi sebagai media dan sumber belajar. Penggunaan buku digital pada pembelajaran IPS adalah upaya pendidik untuk memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dalam menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik.

**Kata Kunci :** IPS, Media pembelajaran, *Adobe flash player*

### **Pendahuluan**

Belajar merupakan aktivitas dalam kehidupan manusia dan setiap orang mengalami belajar dalam hidupnya. Setiap manusia perlu proses pendewasaan, baik pendewasaan secara fisik maupun psikis atau kejiwaan. Pendewasaan pada diri seseorang tidak bisa sempurna tanpa didukung pengalaman berupa pelatihan, pembelajaran, serta proses belajar. Artinya, belajar dan pembelajaran merupakan proses penting bagi seseorang untuk menjadi dewasa. Menurut Sharon dan James, belajar adalah mengembangkan pengetahuan baru, ketrampilan, dan perilaku yang merupakan interaksi individu dengan informasi dan lingkungan.<sup>1</sup>

Proses pembelajaran diharapkan berjalan sesuai dengan kurikulum yang telah da dan seorang guru mampu mengelola kegiatan belajar mengajar dengan efektif, aktif, kondusif, serta menyenangkan. Proses pembelajaran memiliki beberapa faktor pendukung, seperti metode, strategi, model, dan media yang mempengaruhi berjalannya proses belajar mengajar untuk mengoptimalkan pemusatan perhatian siswa agar siswa dapat menerima dan memahami materi yang disampaikan oleh guru. Faktor pendukung yang akan diberikan dalam proses

---

<sup>1</sup>Mufiqon, *Pengembangan Media & Sumber Pembelajaran* (Jakarta: Prestasi Pustakarya, 2012), 2.

belajar mengajar harus sesuai dengan materi pelajaran yang akan diberikan oleh guru agar hasilnya lebih optimal.

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran di Sekolah Dasar yang mengkaji peristiwa dan fakta tentang isu sosial. IPS adalah ilmu gabungan dari beberapa ilmu-ilmu sosial (*integrated*) yang didalamnya mengkaji kompetensi kewarganegaraan. Ilmu-ilmu gabungan tersebut ialah arkeologi, ekonomi, geografi, sejarah, hukum, serta ilmu-ilmu alam.<sup>2</sup> IPS bertujuan untuk membentuk siswa menjadi warga Indonesia yang demokratis, bertanggung jawab, dan cinta perdamaian. Oleh karena itu, salah satu cara yang dapat digunakan guru dalam proses pembelajaran yaitu dengan menggunakan media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa saat proses pembelajaran berlangsung dan materi yang disampaikan oleh guru dapat mudah dimengerti dan dipahami oleh siswa atau peserta didik.

Media pembelajaran sebagai alat bantu pembelajaran yang harus direncanakan dan diatur oleh guru sebelum kegiatan pembelajaran. Peran media pembelajaran dalam metodologi pembelajaran sebagai upaya untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar diharapkan mampu meningkatkan kualitas belajar dan hasil belajar siswa. Sebagai alat bantu pembelajaran, media bisa berperan untuk menunjang penggunaan metode pembelajaran yang akan diterapkan oleh guru agar penyampaian bahan belajar lebih efektif dan efisien. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi pada kegiatan pembelajaran. Selain menggunakan alat bantu yang murah dan sederhana, guru dituntut untuk mampu menggunakan berbagai media pembelajaran yang canggih dan modern sebagai hasil inovasi ilmu pengetahuan dan teknologi.

Pembelajaran akan membosankan dengan media yang ketinggalan zaman dan tidak menarik bagi siswa. Seorang pendidik harus mampu mengantar dan memotivasi siswa agar memiliki semangat belajar yang tinggi. Lingkungan sekitar siswa saat ini tentunya tidak asing lagi dengan perangkat atau media berbasis komputer. Berangkat dari permasalahan tersebut peneliti mencoba menunjukkan suatu solusi dalam kegiatan pembelajaran IPS dengan menggunakan media pembelajaran *flash player*.

---

<sup>2</sup> Sapriya, *Pendidikan IPS*. (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009), 8.

## Pembahasan

Pengertian media secara terminologi cukup beragam, bergantung pada sudut pandang yang digunakan para pakar media pendidikan. Di bawah ini adalah pengertian media dari beberapa pakar media pendidikan.

- a. Menurut Briggs -dalam bukunya Sadiman- media adalah segala alat fisik yang memberikan informasi yang menghubungkan antara sumber informasi dan penerima. Dalam pengertian ini media diartikan sebagai fasilitas penyajian pesan yang merangsang siswa untuk belajar.<sup>3</sup>
- b. Menurut Angkowo dan Kosasih menyatakan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk menyalurkan pesan.<sup>4</sup>
- c. Musfiqon menyatakan secara lebih utuh media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai alat bantu berupa fisik maupun nonfisik yang sengaja digunakan sebagai perantara antara guru dan siswa dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien. Sehingga materi pembelajaran agar lebih cepat diterima siswa dengan utuh serta menarik minat siswa untuk belajar lebih lanjut.<sup>5</sup>

Jadi, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah salah satu komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi pembelajaran di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar.

Adapun terkait dengan fungsinya, media pembelajaran ini lebih difokuskan pada dua hal yaitu pertama analisis fungsi yang didasarkan pada media, kedua analisis fungsi yang didasarkan pada penggunaannya (anak didik).<sup>6</sup> Sedangkan menurut Angkowo dan Kosasih berpendapat bahwa salah satu fungsi media pembelajaran adalah sebagai alat bantu pelajaran, yang ikut mempengaruhi situasi, kondisi dan lingkungan belajar dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran yang telah diciptakan dan didesain oleh guru.<sup>7</sup>

Levi dan Lentz mengemukakan empat fungsi media pembelajaran khususnya media visual yaitu:<sup>8</sup>

- a. Fungsi atensi: Yaitu menarik dan mengarahkan siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan maksud visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.

---

<sup>3</sup> Sadiman, dkk., *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya* (Jakarta: Rajagrafindo Persada, 2010), 6.

<sup>4</sup> Angkowo, R dan A, Kosasih, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT. Grasindo, 2007), 11

<sup>5</sup> Musfiqon, *Pengembangan Media & Sumber Pembelajaran* (Jakarta: PT. Prestasi Pustakarya, 2012), 26

<sup>6</sup> Yudhiantoro, *Membuat Animasi Web dengan Macromedia Flash Professional* (Yogyakarta: CV. Andi Offset, 2006), 36.

<sup>7</sup> R dan A, Kosasih, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT. Grasindo, 2007), 11

<sup>8</sup> Musfiqon, *Pengembangan...*, 33.

- b. Fungsi afektif: Media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa.
- c. Fungsi kognitif: media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.
- d. Fungsi kompensatoris: media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali.

Menurut Sadiman secara umum fungsi media pembelajaran ialah sebagai berikut, memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu verbalitas dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka, mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indra, penggunaan media pembelajaran secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik, memberikan perangsang yang sama, mempersamakan pengalaman, menimbulkan persepsi yang sama.<sup>9</sup>

Media mempunyai fungsi memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalitis, mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga, dan daya indra, menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara siswa dengan sumber belajar, memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan, memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman.<sup>10</sup> Sedangkan menurut Musfiqon fungsi media pembelajaran adalah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Kualitas pembelajaran ini dibangun melalui komunikasi yang efektif. Oleh karena itu, fungsi media adalah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dengan indikator semua materi tuntas disampaikan dan peserta didik memahami secara lebih mudah dan tuntas.<sup>11</sup>

Penerapan media pembelajaran oleh guru harus sesuai dengan materi pelajaran dan disesuaikan dengan kemampuan berpikir siswa. Oleh karena itu, guru harus mengetahui ciri-ciri dari media pembelajaran tersebut sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Secara

---

<sup>9</sup> Sadiman, dkk., *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya* (Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada, 2010), 17.

<sup>10</sup> Rudi, *Media pembelajaran* (Bandung: CV. Wacana Prima, 2007), 9.

<sup>11</sup> Musfiqon, *Pengembangan...*, 35

umum, ciri-ciri media pembelajaran adalah dapat diraba, dilihat, didengar dan diamati melalui panca indra.<sup>12</sup>

Menurut Gerlach dan Ely -dalam bukunya Arsyad- mengemukakan tiga ciri media antara lain sebagai berikut:<sup>13</sup>

1) Ciri fiksatif (*fixative property*)

Ciri ini menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek. Misalnya fotografi, video tape, audio tape, disket komputer dan film.

2) Ciri manipulatif (*manipulative property*)

Transformasi suatu kejadian atau objek dimungkinkan karena media memiliki ciri manipulatif. Misalnya, bagaimana proses larva menjadi kepompong kemudian menjadi kupu-kupu dapat dipercepat dengan teknik rekaman fotografi tersebut.

3) Ciri distributif (*distributive property*)

Ciri distributif dari media memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransportasikan melalui ruang dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar siswa dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian itu. misalnya rekaman video, audio, disket komputer dapat disebar ke seluruh penjuru tempat yang diinginkan kapan saja.

Dari berbagai pendapat yang sudah dijelaskan di atas dapat di simpulkan bahwa ciri media pembelajaran antara lain semua jenis alat yang dimanfaatkan sebagai alat bantu pembelajaran, menumbuhkan minat belajar siswa, meningkatkan kualitas pembelajaran dan memudahkan komunikasi antara guru dan siswa dalam pembelajaran.

Memilih media yang tepat untuk digunakan dalam pembelajaran tidaklah mudah. Selain memerlukan analisis mendalam dengan mempertimbangkan berbagai aspek juga dibutuhkan prinsip-prinsip tertentu agar pemilihan media bisa lebih tepat. Musfiqon menyatakan ada tiga prinsip utama yang bisa dijadikan rujukan bagi guru dalam memilih media pembelajaran, yaitu: prinsip efektifitas dan efisiensi, prinsip relevansi, dan prinsip produktifitas. Berikut ini diuraikan mengapa prinsip ini penting dan bagaimana memilih media pembelajaran yang sesuai dengan prinsip-prinsip tersebut:<sup>14</sup>

---

<sup>12</sup> Musfiqon, *Pengembangan...*, 28

<sup>13</sup> Rudi, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2011), 12

<sup>14</sup> Musfiqon, *Pengembangan...*, 16

### 1) Prinsip Efektifitas dan Efisiensi

Dalam konsep pembelajaran, efektifitas adalah keberhasilan pembelajaran yang diukur dari tingkat ketercapaian tujuan setelah pembelajaran selesai dilaksanakan. Jika semua tujuan pembelajaran telah tercapai maka pembelajaran disebut efektif. Sedangkan efisiensi adalah tujuan pembelajaran dengan menggunakan biaya, waktu, dan sumber daya lain seminimal mungkin.

Dalam memilih media pembelajaran seorang guru juga dituntut untuk memperhatikan aspek efektifitas dan efisiensi tersebut. Media yang akan digunakan dalam pembelajaran seharusnya bisa mendukung dan mempercepat pencapaian tujuan pembelajaran. Jangan sampai media yang digunakan tidak mendukung pencapaian tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien.

### 2) Prinsip Relevansi

Relevansi ini ada dua macam yaitu relevansi ke dalam dan relevansi keluar. Relevansi ke dalam adalah pemilihan media pembelajaran yang mempertimbangkan kesesuaian dan sinkronisasi antara tujuan, isi, strategi, dan evaluasi materi pembelajaran. Selain itu, relevansi ke dalam juga mempertimbangkan pesan, guru, siswa, dan desain media yang akan digunakan dalam pembelajaran. Sehingga media yang digunakan sesuai dengan kebutuhan guru, kebutuhan siswa, serta sesuai dengan materi yang disampaikan.

Sedangkan relevansi keluar adalah pemilihan media yang disesuaikan dengan kondisi perkembangan masyarakat. Media yang dipilih disesuaikan dengan apa yang biasa digunakan masyarakat secara luas. Oleh karena itu media pembelajaran disesuaikan dengan problem yang dihadapi siswa serta disesuaikan dengan apa yang lagi kecenderungan di kalangan anak didik.

### 3) Prinsip Produktivitas

Produktivitas dalam pembelajaran dapat dipahami pencapaian tujuan pembelajaran secara optimal dengan menggunakan sumber daya yang ada, baik sumber daya manusia maupun sumber daya alam. Dalam memilih media pembelajaran, guru dituntut untuk bisa menganalisis apakah media yang akan digunakan bisa meningkatkan pencapaian tujuan pembelajaran atau tidak. Jika media yang digunakan bisa menghasilkan dan mencapai target dan tujuan pembelajaran lebih bagus dan banyak maka media tersebut dikategorikan media produktif.

Terdapat beberapa kriteria umum yang perlu diperhatikan dalam pemilihan media. Namun secara teoritik setiap media memiliki kelebihan dan kekurangan yang

akan memberikan pengaruh kepada efektivitas program pembelajaran. Sejalan dengan hal ini pendekatan yang ditempuh adalah mengkaji media sebagai bagian *integral*. Beberapa kriteria umum dalam memilih media adalah sebagai berikut:<sup>15</sup>

1) Kesesuaian dengan Tujuan

Media dipilih berdasarkan tujuan instruksional yang telah ditetapkan yang secara umum mengacu kepada salah satu atau gabungan dari dua atau tiga ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Tujuan yang dirumuskan ini adalah kriteria yang paling pokok, sedangkan tujuan pembelajaran yang lain merupakan kelengkapan dari kriteria utama ini.

2) Ketepatangunaan

Tepat guna dalam konteks media pembelajaran diartikan pemilihan media telah didasarkan pada kegunaan. penggunaan bahan-bahan yang bervariasi menghasilkan dan meningkatkan pencapaian akademik.

3) Keadaan Peserta Didik

Kriteria pemilihan media yang baik adalah disesuaikan dengan keadaan peserta didik dengan baik untuk menunjang keefektivitasan media tersebut terhadap peserta didik, baik keadaan psikologis, filosofis, maupun sosiologis anak.

4) Ketersediaan

Media merupakan alat mengajar dan belajar, peralatan tersebut harus tersedia ketika dibutuhkan untuk memenuhi keperluan siswa dan guru. Jika media tidak tersedia ketika belajar maka guru harus bisa memanfaatkan kondisi sekitar untuk menjadikan media dalam pembelajarannya.

5) Biaya Kecil

Biaya yang dikeluarkan untuk memperoleh dan menggunakan media hendaknya benar-benar seimbang dengan hasil-hasil yang akan dicapai.

6) Keterampilan Guru

Apapun media yang dipilih, guru harus mampu menggunakannya dalam proses pembelajaran.

7) Moto Teknis

Kualitas media jelas mempengaruhi tingkat ketersampaian pesan atau materi pembelajaran kepada anak didik.

---

<sup>15</sup> Rudi, *Media pembelajaran* (Bandung: CV. Wacana Prima, 2007), 69.

Adapun terkait dengan jenis dan karakteristik media pembelajaran dapat dijelaskan sebagai berikut:

a. Media Grafis

Yudhiantoro mengemukakan media grafis adalah media yang melibatkan indra penglihatan. Terdapat dua jenis pesan yang dimuat dalam media grafis yaitu pesan verbal dan non verbal, pesan verbal adalah pesan yang terdiri atas kata-kata dalam bentuk tulisan, pesan non verbal adalah pesan yang dituangkan kedalam simbol-simbol. Posisi simbol-simbol non verbal yakni sebagai bahasa grafis. Bahasa visual inilah yang kemudian menjadi *software*-nya media grafis.<sup>16</sup>

Banyak jenis media visual, beberapa diantaranya akan diuraikan secara singkat di bawah ini:

- 1) Gambar atau Foto: media gambar adalah media yang merupakan reproduksi bentuk asli dalam dua dimensi, yang berupa foto atau lukisan.
- 2) Sketsa: Sadiman menyatakan media sketsa (gambar garis atau *stick figure*) adalah gambar yang sederhana, atau *draff* kasar yang melukiskan bagian-bagian pokoknya tanpa detail.<sup>17</sup>
- 3) Diagram: Menurut Yudhiantoro media diagram susunan garis-garis dan menyerupai peta dari pada gambar.<sup>18</sup>
- 4) Bagan/*Chart*: Yudhiantoro menyatakan media bagan (*chart*) hampir sama dengan diagram, bedanya bagan lebih menekankan kepada suatu perkembangan atau suatu proses atau susunan suatu organisasi. Bagan ada kalanya disertai simbol ataupun gambar maka hal ini sifatnya piktorial.<sup>19</sup>
- 5) Grafik (*graphs*): Menurut Sadiman media grafik adalah gambar sederhana yang menggunakan titik-titik, garis, atau gambar untuk melengkapinya seringkali simbol-simbol verbal digunakan pula.<sup>20</sup>
- 6) Kartun: Sadiman menyatakan media kartun sebagai salah satu bentuk komunikasi grafis adalah suatu gambar interpretatif yang menggunakan

---

<sup>16</sup> Yudhiantoro, *Membuat Animasi Web dengan Macromedia Flash Professional* (Yogyakarta: CV. Andi Offset, 2006), 81.

<sup>17</sup> Sadiman, dkk., *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya* (Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada, 2010), 29-33.

<sup>18</sup> Yudhiantoro, *Membuat...*, 93

<sup>19</sup> *Ibid.*, 93-94.

<sup>20</sup> Sadiman, dkk., *Media...*, 40.

simbol-simbol untuk menyampaikan suatu pesan secara cepat dan ringkas atau suatu sikap terhadap orang, situasi, atau kejadian-kejadian tertentu.<sup>21</sup>

- 7) Poster: Menurut Sadiman media poster adalah gambar yang besar, yang memberi tekanan pada satu atau dua ide pokok, sehingga dapat dimengerti dengan melihatnya sepintas.<sup>22</sup>
- 8) Peta: Yudhiantoro menyatakan media peta adalah gambar permukaan bumi atau sebagian lainnya. Peta juga bisa disebut juga sebagai bagan secara tidak langsung peta mengungkapkan sangat banyak informasi seperti data-data budaya dan kemasyarakatan seperti populasi atau pola bahasa/adat istiadat, dan data-data ekonomi.<sup>23</sup>
- 9) Papan flanel/*flannel board*: Menurut Sadiman media papan flanel adalah media grafis yang efektif sekali untuk menyajikan pesan-pesan tertentu kepada sasaran tertentu pula.<sup>24</sup>
- 10) Papan buletin (*bulletin board*): Sadiman menyatakan berbeda dengan papan flanel, papan buletin ini tidak dilapisi kain flanel tetapi langsung ditempel gambar-gambar atau tulisan-tulisan.<sup>25</sup>

#### b. Media Audio

Angkowo dan Kosasih menyatakan media audio adalah media yang penggunaannya menekankan pada aspek pendengaran. Indra pendengaran merupakan alat utama dalam penggunaan media jenis ini. Dalam penggunaan media audio, pesan yang akan disampaikan dituangkan ke dalam lambang-lambang auditif, baik verbal (ke dalam kata-kata atau bahasa lisan) maupun non verbal. Ada tiga macam jenis media audio:<sup>26</sup>

- 1) Radio: Media radio adalah media audio yang penyampaian pesannya dilakukan melalui pancaran gelombang *elektromagnetik* dari suatu pemancar.
- 2) Alat perekam pita magnetik: Sadiman menyatakan media alat perekam pita magnetik atau *tape recorder*.<sup>27</sup>
- 3) Laboratorium bahasa: Menurut Sadiman media laboratorium bahasa adalah alat untuk melatih siswa mendengar dan berbicara dalam bahasa asing dengan

---

<sup>21</sup> *Ibid.*, 45.

<sup>22</sup> *Ibid.*, 47.

<sup>23</sup> Yudhiantoro, *Membuat...*, 96.

<sup>24</sup> Sadiman, dkk., *Media...*, 48.

<sup>25</sup> *Ibid.*, 49.

<sup>26</sup> Angkowo, R dan A, Kosasih, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT. Grasindo, 2007), 13.

<sup>27</sup> Sadiman, dkk., *Media...*, 52.

cara menyajikan materi pelajaran yang disiapkan sebelumnya. Media yang dipakai adalah alat perekam.

c. Media Kinestetik

Musfiqon menyatakan media kinestetik adalah media yang penggunaan dan pemfungsian memerlukan sentuhan (*touching*) antara guru dan siswa atau perlu perasaan mendalam agar pesan pembelajaran bisa diterima dengan baik. Biasanya media jenis ini lebih menekankan pengalaman dan analisi suasana dalam penerapannya. Sebab media tidak hanya bersifat fisik saja, tetapi lingkungan dan suasana juga bagian dari media pembelajaran. Terdapat banyak jenis media kinestetik, beberapa diantaranya adalah:<sup>28</sup>

- 1) Dramatisasi: Dramatisasi adalah teknik sekaligus media pembelajaran yang menggunakan ekspresi dan gerak. Pada dramatisasi ini biasanya anak-anak sendiri sebagai pelaku untuk mendramatisasikan segala peristiwa atau keadaan yang berkenaan dengan pelajaran sejarah/cerita masa lampau.
- 2) Demonstrasi: Demonstrasi merupakan teknik dan media pembelajaran yang bersifat kinestetik (gerak), Media ini digunakan sejak lama. Seorang ibu yang mengajarkan cara memasak suatu kepada anak-anaknya adalah dengan mendemonstrasikan didepan mereka, juga seorang guru olahraga melemparkan sebuah bola untuk memberi contoh kepada siswa-siswanya.
- 3) Permainan dan simulai: Menurut Sadiman permainan adalah setiap kontes antara para pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu pula. Simulasi adalah suatu model hasil penyederhanaan suatu realitas.<sup>29</sup>
- 4) Karya wisata: Karya wisata dilakukan di bawah bimbingan guru dengan membuat perencanaan yang matang terlebih dahulu, perumusan tujuan dan tugas yang harus dilakukan.
- 5) Perkemahan sekolah: Kemah juga merupakan salah satu media pembelajaran yang bersifat kinestetik. Siswa diajak secara langsung ke alam lingkungan untuk berkema.
- 6) *Survey* masyarakat: *Survey* merupakan bagian dari media pembelajaran dan studi deskriptif yang bertujuan untuk mencari kedudukan atau status fenomena

---

<sup>28</sup> Musfiqon, *Pengembangan Media & Sumber Pembelajaran* (Jakarta: Prestasi Pustakarya, 2012), 94.

<sup>29</sup> Sadiman, dkk., *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya* (Jakarta: Rajagrafindo Persada, 2010), 77.

dan menentukan kesamaan status dengan cara membandingkan dengan standar yang sudah ditentukan.

*Adobe flash player* adalah program animasi berbasis vektor yang bias menghasilkan file kecil (ringan) sehingga mudah diakses tanpa membutuhkan waktu loading yang lama. *Flash* dapat dibuka tanpa menginstal perangkat lunak *flash player*, tetapi cukup menggunakan *flash player* yang dipasang pada browser berbasis windows. *Adobe flash* adalah sebuah program yang dimaksud untuk merancang animasi, pembuatan web, presentase yang bertujuan untuk bisnis maupun proses pembelajaran serta pembuatan game interaktif serta tujuan-tujuan lain yang lebih spesifik.<sup>30</sup>

Yudhiantoro mengemukakan beberapa versi produk *adobe flash*. Beberapa versi tersebut adalah;<sup>31</sup>

1. *Adobe flash 4* dikenal secara luas pada tahun 1999 dengan versi empat (4). Saat itu adobe membuat dan mendistribusikan secara grafis *flash player*, yaitu sebuah program untuk memainkan file animasi yang menggunakan aplikasi flash tanpa harus memiliki (menginstal) aplikasi *adobe flash* ke dalam komputernya dengan menggunakan *flash player*.
2. *Adobe flash 5* diedarkan mulai tahun 2000. *Adobe flash 5* merupakan penyempurnaan dari *adobe flash 4*. Merupakan suatu *software* yang penggunaannya lebih mudah dioperasikan dari produk *adobe flash* sebelumnya.
3. *Adobe flash 6 (Flash MX)* dikenal dengan *macromedia studio MX*. Pembuatan file-file animasi akan lebih mudah menggunakan *adobe flash 6* karena menyediakan tool atau peralatan yang lebih lengkap. Program *flash 6 (Flash MX)* ini diedarkan pada tahun 2000.
4. *Adobe flash 7 (Flash MX 2004)* merupakan suatu aplikasi *adobe flash* yang dibuat oleh perusahaan adobe pada tahun 2004. Aplikasi ini merupakan penyempurnaan dari *software adobe flash 6*. Terdapat penambahan fasilitas yang sangat signifikan dari versi sebelumnya yaitu kemampuan interaksi dengan objek 3D yang dapat diimpor dari *software 3D* populer seperti *3DS Max*, *Light Wave* dan lain-lain,
5. *Adobe flash basic 8* dan *adobe flash professional 8* Perusahaan adobe mengeluarkan kedua program tersebut secara bersamaan pada tahun 2005. Kedua program mempunyai fungsi sama. Membuat animasi serta untuk pengembang (pembuat

---

<sup>30</sup> Yudhiantoro, *Membuat Animasi Web dengan Macromedia Flash Professional* (Yogyakarta: CV. Andi Offset, 2006), 2.

<sup>31</sup> *Ibid.*, 3-4.

program baik dari sisi artistik maupun database) dan pembuat aplikasi interaktif yang memerlukan fasilitas lebih dari fasilitas dasar *adobe flash*.

Dengan pemilihan media *flash player* banyak didukung dengan alasan sebagai berikut.

1. *Flash* mempunyai ukuran yang kecil.
2. *Flash* mampu mengimpor hampir semua file gambar dan file-file audio sehingga penggunaan *flash* lebih menarik.
3. Animasi dapat dibentuk, dijalankan, dan dikontrol.
4. *Flash* mampu membuat file *executable* (\*. exe). *flash* dapat dijalankan pada PC atau notebook manapun tanpa harus menginstal program *flash* terlebih dahulu.
5. *Font* presentasi tidak akan berubah meskipun PC yang digunakan tidak memiliki font tersebut,
6. Gambar tidak akan pecah ketika di-*zoom* beratus-ratus kali,
7. *Flash* dapat membuat berbagai macam bentuk tombol interaktif,
8. *Flash* mampu dijalankan pada sistem operasi Windows maupun Macintosh,
9. Hasil akhir dapat disimpan dalam berbagai macam bentuk seperti \*. avi, \*. gif, \*. mov, ataupun file dengan format lain.

*Adobe flash* merupakan suatu *software* yang mempunyai banyak keunggulan. *Adobe flash* merupakan *software* yang memiliki banyak versi. Keunggulan serta banyaknya versi yang dimiliki *adobe flash* dapat dijadikan acuan untuk membuat media interaktif pembelajaran yang bermutu. *Adobe flash professional 8* dibuat oleh perusahaan *software Adobe* untuk keperluan membuat suatu aplikasi web yang interaktif dan menarik. *Adobe flash professional 8* sering digunakan untuk membuat animasi dan untuk keperluan lain seperti membuat *game* dan tutorial. Karena *adobe flash professional 8* dapat menampilkan teks, gambar, animasi, dan audio secara bersama maka sangat mungkin apabila *adobe flash professional 8* digunakan sebagai sarana pengembangan media pembelajaran.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah memberikan pengaruh terhadap dunia pendidikan khususnya dalam proses pembelajaran. Komunikasi sebagai media pendidikan dilakukan dengan menggunakan media-media komunikasi seperti e-book, telepon, komputer, internet, e-mail, dan sebagainya. Interaksi antara guru dan siswa tidak hanya dilakukan melalui hubungan tatap muka tetapi juga dilakukan dengan menggunakan media-media tersebut. Solusi untuk pembelajaran yang aktif, kreatif,

inovatif , efektif dan menyenangkan adalah menggunakan media flash player yang berbentuk buku digital atau yang biasa kita sebut dengan e-book dalam pembelajaran IPS.

Bentuk buku digital mirip dengan bentuk buku sebenarnya. Perbedaannya adalah jika buku pada umumnya terdiri dari kumpulan kertas yang berisikan teks. Berbeda dengan yang disajikan, buku digital ini berisikan teks, audio dan gambar. Buku digital dapat dipakai melalui komputer, laptop, *smartphone* dan tablet PC. Buku digital yang disajikan berformat .exe untuk dapat menggunakan buku digital yang berformat .exe maka pengguna harus menginstal perangkat lunak *Adobe Flash Player*.

Fungsi dari buku digital adalah Sebagai salah satu alternatif media belajar. Berbeda dengan buku cetak, buku digital dapat memuat konten multimedia di dalamnya sehingga dapat menyajikan bahan ajar yang lebih menarik dan membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Fungsi lain dari buku digital yaitu sebagai media berbagi informasi, buku digital dapat disebarluaskan secara lebih mudah, baik melalui media seperti website, kelas maya, email dan media digital yang lain.

Ada beberapa tujuan pengembangan buku digital:

1. Memberikan kesempatan bagi pembuat konten untuk lebih mudah berbagi informasi, dengan cara yang lebih menarik dan interaktif. Dengan membuat konten dalam bentuk digital, pengarang tidak perlu mendatangi penerbit untuk menerbitkan bukunya. Ia cukup berkunjung ke salah satu laman toko buku daring dan mendistribusikan bukunya secara mandiri.
2. Melindungi informasi yang disampaikan. Berbeda dengan buku fisik yang dapat rusak, basah, ataupun hilang, buku digital yang berupa data di komputer terlindungi dari masalah-masalah tersebut. Andaikata data tersebut hilang, pengguna dapat dengan mudah mencari penggantinya baik dari internet maupun meminta kembali pada pembuat buku.
3. Mempermudah proses memahami materi ajar. Dalam perangkat lunak buku digital, Guru dapat memberikan catatan tertentu pada materi, mencari kata atau kalimat tertentu dalam materi, menampilkan file multimedia (audio dan video) yang dapat diputar untuk memperkaya konten buku. Hal tersebut sangat membantu siswa memahami materi ajar dengan lebih baik dan lebih cepat.

Dengan buku digital dimasukan kedalam proses pembelajaran maka akan terjadi perubahan pada hal-hal sebagai berikut :

1. Kegiatan pembelajaran yang semula *teacher learning oriented* berubah menjadi *student learning oriented*
2. Dari penggunaan media tunggal yaitu ceramah ke multimedia
3. Terjadi kerja kolaborasi
4. Dari pengiriman informasi ke pertukaran informasi
5. Dari siswa pasif ke siswa aktif

## 6. Dari konteks artificial ke konteks dunia nyata

Kegiatan pembelajaran pada dasarnya merupakan kegiatan interaksi antara siswa dan guru. Interaksi yang dibangun dalam kegiatan ini adalah interaksi yang bersifat dua arah dan menempatkan siswa bukan sebagai objek belajar tetapi sebagai subjek belajar. Kedudukan siswa sebagai subjek belajar berarti siswa merupakan individu yang aktif, bukan yang pasif, yang hanya menerima apa yang diberikan oleh guru. Dalam model pembelajaran ini siswa dituntut untuk banyak melakukan aktivitas sesuai dengan tema yang dikembangkan dalam materi pembelajaran. Siswa dituntut untuk menemukan konsep-konsep penting yang dikembangkan dalam tema materi pembelajaran atau melakukan inquiri. Guru berperan sebagai fasilitator untuk mengantarkan siswa hingga menemukan konsep-konsep tersebut.

Salah satu kelebihan buku digital adalah proses penyebaran informasinya yang lebih cepat dibandingkan dengan bentuk buku tercetak. Tentunya dengan memanfaatkan teknologi informasi yang telah ada saat ini buku digital dapat dengan lebih cepat sampai ke tangan guru maupun siswa di seluruh Indonesia.

Dalam pembelajaran IPS pembuatan media pembelajaran haruslah memperhatikan kelancaran proses mengajar supaya anak-anak dapat belajar dengan sebaik-baiknya. Guru sendiri tentulah perlu mempersiapkan berbagai alat yang dapat dikerjakan. Sekarang ini mungkin sekolah telah mampu menyediakan LCD Proyektor, sehingga guru dapat merancang seteliti dan secermat mungkin pembuatan media pembelajaran. Dalam hal ini perlu penanganan yang baik agar persiapannya menjadi optimal, sehingga pemakaian biaya dapat seefesien dan sekreatif mungkin sehingga tidak terkesan seolah-olah hanya sebagai pengganti papan tulis biasa. Setidaknya pengembangan media pembelajaran IPS haruslah disesuaikan dengan kebutuhan siswa dalam penerimaan pembelajaran yang baik.

Dalam implementasi pembelajaran buku digital dapat berfungsi sebagai media dan sumber belajar. Hal yang dapat diperoleh dari buku digital adalah informasi. Dalam proses pembelajaran informasi dapat dijadikan sebagai sumber materi pembelajaran. Pembelajaran IPS menggunakan buku digital adalah upaya guru dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa-siswanya.

## **Simpulan**

Media merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Banyak berbagai jenis media yang bisa diterapkan dalam pembelajaran antara lain media grafis, audio dan kinestetik. Disamping itu perlu juga diperhatikan ciri-ciri dalam pemilihan media seperti ciri fiksatif (*fixative property*), manipulatif (*manipulative property*) dan distributif (*distributive property*).

Pembelajaran yang membosankan dan menggunakan media yang ketinggalan zaman tentunya sudah tidak menarik bagi siswa. Sebagai pendidik harus mampu mengantar dan memotivasi siswa agar memiliki semangat belajar yang tinggi. Lingkungan sekitar siswa saat ini tentunya tidak asing lagi dengan perangkat atau media media yang menggunakan berbasis komputer. Pembelajaran IPS yang menggunakan buku digital sangatlah relevan. Hal ini dikarenakan, untuk mengembangkan tema dalam pembelajaran IPS membutuhkan media dan sumber belajar yang kaya.

Penggunaan buku digital dapat memperkaya sumber informasi dari tema yang dikembangkan dalam pembelajaran. Berbagai bentuk informasi dapat diperoleh melalui penggunaan buku digital baik informasi yang bersifat tertulis atau dokumen, sumber lisan, dan hasil kinerja yang nampak yang dapat dilihat melalui visualisasi yang dilakukan melalui media buku digital.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Angkowo, R dan A, Kosasih. 2007. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Grasindo.
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Mufiqon. 2012. *Pengembangan Media & Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustakarya.
- Munadi, Yudhi. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Press Group.
- Pramono, Andi. 2006. *Presentasi Multimedia dengan Macromedia Flash*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Sadiman, Arief S. , R. Raharjo, Anung Haryono, Rahardjito. 2010. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Sapriya. 2009. *Pendidikan IPS*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kharisma Putra Utama.

Susilana, Rudi, Cepi Riyana. 2007. *Media pembelajaran*. Bandung: Wacana Prima.

Wahab, Abdul Azis. 2009. *Metode Dan Model-Model Mengajar (IPS)*. Bandung: Alfabeta.

Yudhiantoro, Dhani. 2006. *Membuat Animasi Web dengan Macromedia Flash Professional 8*. Yogyakarta: Andi Offset.