

MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL SEBAGAI SARANA BELAJAR MANDIRI DI MASA PANDEMI DALAM MATA PELAJARAN SEJARAH

Oleh:

Agi Ma'ruf Wijaya
Universitas PGRI Argopuro Jember
Email: agimarufwijaya@yahoo.co.id

Ilfiana Firzaq Arifin
Universitas PGRI Argopuro Jember
Email: ilfianafirzaq@gmail.com

Mohamad Il Badri
Universitas PGRI Argopuro Jember
Email: il.badri@yahoo.com

Abstract

The development of technology at this time has penetrated in various aspects of human life. Utilization of technology is also used in helping the learning process in the classroom. The current pandemic period requires all activities to be carried out at home, including teaching and learning activities. The purpose of using this technology is to change the shape of the learning process from the delivery of teaching materials to conventional learning methods such as the lecture method by making more use of digital media. Digital media is expected to help educators communicate to students as a form of learning variation, the goal is none other than to increase students' interest in independent learning. This is because the learning process will not succeed if the interest in learning that students have is still low. So that the use of digital media in learning can help improve the independent learning spirit of students. The process of utilizing learning media has an important value in facilitating students, in presenting digital media it must be adjusted to the learning objectives achieved and this needs to be considered by educators who have roles as motivators and facilitators in the learning process in the classroom.

Keywords: *digital media, macro flash, interest in learning*

Abstrak

Perkembangan teknologi pada saat ini telah merambah dalam berbagai segi kehidupan manusia. Pemanfaatan teknologi juga digunakan didalam membantu proses pembelajaran dikelas. Masa pandemi seperti saat ini mengharuskan segala aktivitas dilakukan di rumah termasuk pada kegiatan belajar mengajar. Tujuan pemanfaatan teknologi tersebut adalah sebagai perubahan bentuk dari proses pembelajaran dari penyampaian bahan ajar dengan metode pembelajaran konvensional seperti metode ceramah dengan lebih memanfaatkan media digital. Media digital diharapkan dapat membantu komunikasi pendidik kepada peserta didik sebagai bentuk variasi pembelajaran, tujuannya tidak lain dapat meningkatkan minat belajar mandiri yang dimiliki peserta didik. Hal tersebut dikarenakan proses pembelajaran tidak akan berhasil jika minat belajar yang dimiliki peserta didik masih rendah. Sehingga dengan adanya pemanfaatan media

digital dalam pembelajaran dapat membantu meningkatkan jiwa belajar mandiri yang dimiliki peserta didik. Proses pemanfaatan media pembelajaran memiliki nilai penting dalam memfasilitasi peserta didik, dalam menyajikan media digital tersebut harus disesuaikan oleh tujuan pembelajaran yang dicapai dan hal tersebut perlu diperhatikan oleh pendidik yang memiliki peran sebagai motivator dan fasilitator dalam proses pembelajaran dikelas.

Kata kunci: media digital, macro flash, minat belajar

PENDAHULUAN

Kejadian pandemi covid 19 yang telah berjalan satu tahun ini memberikan dampak besar terhadap dunia secara umum termasuk di Indonesia. Banyak aspek kehidupan yang terdampak dari kehadiran covid 19 seperti dalam aspek sosial, ekonomi, termasuk dalam dunia pendidikan saat ini. Kehadiran pandemi covid 19 ini mau tidak mau merubah kebiasaan lama atau terdahulu sebelum adanya pandemi covid 19 terutama dalam dunia pendidikan Indonesia dimana pembelajaran yang semula banyak bertatap muka harus berubah menjadi pembelajaran yang bersifat secara daring.

Berdasarkan hal tersebut bagi guru dan peserta didik harus secara cepat memulai dengan merubah pola pembelajaran dan beradaptasi dengan kebiasaan baru yang sebelumnya mungkin belum pernah atau sudah pernah dilakukan namun tidak secara penuh dilaksanakan. Saat ini banyak dan hampir di setiap jenjang pendidikan melaksanakan pembelajaran secara online dengan menggunakan aplikasi teknologi yang telah tersedia dalam menunjang pembelajaran secara online seperti zoom, google meet, whatsapp.

Penggunaan aplikasi pembelajaran tersebut di masa pandemi ini sangatlah membantu guru dan peserta didik dalam komunikasi pembelajaran. Akan tetapi, kejenuhan mulai tampak selama pelaksanaan pembelajaran daring. Pembelajaran merupakan suatu proses saling mempengaruhi antara pendidik dan peserta didik dalam proses belajar. Proses

pembelajaran dikatakan berhasil apabila sebagian besar peserta didik terlibat secara aktif, baik fisik, mental maupun sosial dalam proses pembelajaran. Belajar didefinisikan oleh Gagne (1985), merupakan perubahan yang terjadi dalam kemampuan manusia setelah belajar secara terus menerus, bukan hanya disebabkan oleh proses pertumbuhan saja. Apalagi di era dunia ini yang tengah diperkaya akan banyaknya teknologi yang sudah masuk berbagai lini kehidupan termasuk didalam dunia pendidikan. Keberhasilan atau kemunduran suatu pembelajaran dapat dilihat dari kualitas pendidikan yang dihasilkan. Kualitas pendidikan terutama didalam proses pembelajaran yang masih kurang dapat diperbaiki dengan cara meningkatkan pengetahuan pendidik tentang bagaimana merancang metode-metode pembelajaran yang lebih efektif dan memiliki daya tarik.

Salah satu cara efektif dan menarik adalah dengan memberikan kombinasi pembelajaran dengan menerapkan media pembelajaran digital yang diharapkan dapat meningkatkan kemandirian belajar peserta didik di masa pandemi. Tujuan utama dari hal tersebut adalah untuk kemandirian peserta didik didalam proses pembelajaran daring, pendidik dituntut untuk menjadikan pembelajaran lebih inovatif sehingga dapat mendorong peserta didik untuk belajar secara optimal di rumah masing masing, baik belajar mandiri maupun berkelompok dengan memanfaatkan teknologi yang mereka miliki.

Teknologi yang dapat berkembang pesat memberikan manfaat khususnya dalam

penggunaan teknologi komputer didalam pembelajaran sehingga menurut Suwarsito (2011:91) dapat memberikan inovasi-inovasi pembelajaran yang baru. Perkembangan dari teknologi yang pesat tersebut juga berdampak kepada dunia pendidikan, dimana didalam dunia pendidikan terdapat suatu proses komunikasi. Komunikasi tersebut dapat disampaikan dengan berbagai cara termasuk dengan menggunakan media yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau materi didalam proses pembelajaran. Manfaat perkembangan teknologi tidak hanya dirasakan oleh dunia pendidikan pendidikan, akan tetapi lebih kepada untuk mengantisipasi perubahan sistem pembelajaran dimasa yang akan datang Pathmantara (2014:245). Media pembelajaran memiliki peranan penting didalam proses pembelajaran. Pentingnya penggunaan media pembelajaran sebagai salah satu sumber pembelajaran dapat membantu pendidik menyampaikan materi kepada peserta didik sehingga wawasan pengetahuan yang dimiliki peserta didik akan bertambah. Media pembelajaran yang digunakan pendidik dapat menjadi sumber pengetahuan bagi peserta didik dengan tujuan penggunaan media tersebut oleh pendidik adalah digunakan untuk dapat membangkitkan minat dan prestasi belajar dari peserta didik.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan jika media pembelajaran memiliki peranan penting sebagai salah satu komponen didalam pembelajaran. Fungsi media menurut Kemp dan Dayton (dalam Arsyad,1985:28) memiliki tiga fungsi utama : sebagai pemberi intruksi, dapat menyajikan informasi, dan memotivasi minat dan tindakan. Hal tersebut dikarenakan didalam media terkandung informasi yang didapat dari berbagai macam sumber-sumber. Hal ini juga diperkuat oleh pendapat (Smaldino, 2002:2) yang menyatakan bahwa proses penyampaian materi pembelajaran kepada

peserta didik sangat dipengaruhi oleh metode media pembelajaran, dan peralatan yang dibutuhkan siswa untuk belajar.

Pemilihan media pembelajaran yang tepat oleh pendidik dapat berjalan dengan baik bilamana pendidik dapat mengetahui nilai, fungsi, cara menggunakan, dan manfaat yang dapat diperoleh dari media. Penggunaan multimedia akan sangat menguntungkan dalam memperlancar proses pembelajaran Anitah (2009:93). Berdasarkan hal tersebut diharapkan media pembelajaran dapat membantu tercapainya tujuan yang diinginkan didalam proses pembelajaran.

Salah satu cara agar kemandirian belajar peserta didik akan tumbuh adalah dengan penggunaan media pembelajaran digital. Penggunaan media ini menggunakan sistem didalam komputer dengan program Macromedia Flash. Penggunaan program Macromedia Flash diharapkan dapat membantu dalam proses pembelajaran daring. Selain itu tujuan lain penggunaan program Macromedia Flash dapat memberikan variasi baru dalam metode pembelajaran daring di masa pandemi agar peserta didik tidak jenuh dengan adanya pembelajaran daring yang terkesan monoton dengan menggunakan media aplikasi yang telah ada ataupun dengan penugasan yang bersifat konvensional. Berdasarkan uraian di atas peneliti menganggap bahwa perlu dikembangkan media pembelajaran yang dapat membantu pendidik didalam menyampaikan materi pembelajaran dengan tujuan dapat menumbuhkan kemandirian belajar terutama di masa pandemi.

METODE PENELITIAN

Kajian ini menggunakan metode literatur yang bersifat deskriptif-analitis. Deskriptif-analitis merupakan metode yang mendeskripsikan suatu objek yang diteliti melalui data atau sampel yang telah dikumpulkan apa adanya tanpa melakukan

analisis dan membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum (Sugiono: 2009; 29). Literatur yang digunakan dalam kajian ini bersumber dari artikel, buku dan jurnal online yang berkaitan dengan judul kajian. Adapun langkah-langkah yang dilakukan dalam kajian literatur ini diantaranya mendefinisikan ruang lingkup topik yang akan di review, mengidentifikasi sumber-sumber yang relevan, mereview literatur, menulis literatur dan mengaplikasikan literatur pada kajian yang akan dilakukan.

PEMBAHASAN

Masa pandemi seperti saat ini mengharuskan segala aktivitas dilakukan di rumah termasuk pada kegiatan belajar mengajar. Sesuai anjuran pemerintah agar kegiatan belajar mengajar yang semula dilakukan secara tatap muka kini menjadi daring atau pembelajaran jarak jauh (PJJ). Peran teknologi pada dunia pendidikan menjadi sangat penting dalam proses kegiatan belajar mengajar. Dengan kata lain saat ini teknologi berperan sebagai media interaksi dan alat untuk transfer informasi terkait pembelajaran. Inti dari pelaksanaan pembelajaran daring adalah bagaimana cara memilih metode pembelajaran yang dibantu dengan adanya teknologi agar dapat menyampaikan materi pembelajaran meskipun tidak bertemu secara tatap muka. (Latip, 2020; 108).

Media Pembelajaran Digital

Kata media berasal dari bahasa latin *medius*, dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang berarti perantara atau pengantar. Sedangkan dalam bahasa Arab media diartikan *wasala*, yang artinya perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Beberapa pendapat ahli seperti Gagne (dalam Sadiman dkk, 1993:1) menyatakan, bahwa media

adalah berbagai jenis komponen dan lingkungannya. Sedangkan Martin dan Briggs (1986), mengatakan bahwa media pembelajaran mencakup semua sumber yang diperlukan untuk melakukan komunikasi dengan si belajar. Heinich dkk (1982) mengemukakan istilah *medium* sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima. Jadi televisi, film, foto, radio, rekaman audio, gambar yang diproyeksikan, bahan-bahan cetakan, dan sejenisnya adalah media. Berdasarkan pendapat di atas secara umum media pembelajaran adalah alat bantu proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan pebelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar.

Penggunaan media didalam proses pembelajaran ditujukan untuk membantu pendidik menyampaikan pesan-pesan secara mudah kepada peserta didik dan mengarahkan perhatian peserta didik agar dapat berkonsentrasi pada materi pelajaran yang dipelajari. Disamping itu penggunaan media pembelajaran juga dapat membantu peserta didik meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, memadatkan informasi. Berdasarkan hal tersebut media pembelajaran adalah salah satu alat atau cara yang dapat digunakan sebagai penyampaian pesan dari sumber pesan kepada penerima yang berlangsung dalam proses pembelajaran. berdasarkan kemampuannya media pembelajaran dapat membangkitkan rangsangan pada indra penglihatan, pendengaran, perabaan, penciuman dan pengecap, sehingga secara umum media pembelajaran memiliki ciri-ciri dapat diraba, dilihat, didengar, dan diamati oleh panca indra, (Ankowo dan Kosasih, 2007:11).

Secara umum media pembelajaran adalah alat bantu proses belajar mengajar.

Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan siswa, sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Sedangkan Media digital oleh Ron Rice didefinisikan sebagai media baru yang merupakan media teknologi komunikasi melibatkan komputer di dalamnya (baik mainframe, PC, gadget) yang memfasilitasi penggunaannya untuk berinteraksi antar sesama pengguna ataupun dengan informasi yang diinginkan. Menurut Everett M. Rogers (dalam Abrar, 2003:17-18) merangkumkan perkembangan media komunikasi ke dalam empat era. Pertama, era komunikasi tulisan, Kedua, era komunikasi cetak, Ketiga, era telekomunikasi, dan Keempat, era komunikasi interaktif. Media baru adalah media yang berkembang pada era komunikasi interaktif. Oleh karenanya, media berupa benda asli tersebut dapat diatasi dengan mengubah sifat/strukturnya kedalam bentuk digital berbentuk multimedia interaktif.

Sejalan dengan berkembangnya teknologi telah mulai dikembangkan sistem pembelajaran berbasis multimedia. Media digital dalam hal ini dapat menyajikan pembelajaran secara kontekstual, audio, maupun visual secara menarik dan interaktif dalam Umam (2013:101). Media interaktif merupakan kombinasi berbagai media dari komputer, video, audio, gambar dan teks. Pembelajaran dengan menggunakan multimedia menurut oleh (Hitch, 1974,47-89) akan memudahkan seseorang untuk mengingat dan mempelajari sesuatu melalui melihat dengan mata serta mendengarkan dengan telinga yang merupakan sistem kerja dasar dari memori, dengan adanya hal tersebut sehingga siswa tidak akan terlalu terbebani oleh multi-instruksi yang diterimanya dan hal itu sangat membantu kerja otak dalam hal manajemen memori.

Berdasarkan definisi Hofstener (2001:2), multimedia interaktif adalah pemanfaatan komputer untuk menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) menjadi satu kesatuan dengan link dan tool yang tepat sehingga memungkinkan pemakai multimedia dapat melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi. Hal lain dikemukakan oleh Berk (2011:24-35), dimana dia berpendapat kecanggihan sebuah *tools* pembelajaran tidak akan ada artinya jika tidak didukung oleh desain antar-muka dan desain interaktifitas itu sendiri. Pada proses pembelajaran menggunakan *tools* bertujuan agar dapat membantu guru dalam menyajikan informasi dan menciptakan pengalaman belajar bagi siswa. Pemanfaatan teknologi tersebut dirancang dan dibuat untuk membantu penyampaian informasi kepada siswa yang mungkin tidak dapat disampaikan langsung oleh guru.

Produk media pembelajaran ini adalah media pembelajaran berbentuk digital yang dioperasikan melalui perangkat teknologi komputer ataupun gadget yang pemakainnya dapat melakukan kegiatan interaksi didalam penggunaannya. Tujuan dari penerapan media digital ini diharapkan dapat meningkatkan kemandirian belajar peserta didik di masa pandemi. Oleh sebab itu dengan adanya kemandirian belajar yang baik dari peserta didik dengan pemanfaatan media pembelajaran digital ini diharapkan dapat membantu serta memberikan kombinasi pembelajaran yang baik bagi peserta didik dan membantu bagi guru dalam penyampaian pesan ataupun untuk mengetahui tingkat pemahaman materi yaang diperoleh siswa dimasa pembelajaran daring.

Macromedia Flash

Pengunaan teknologi di abad ke-21 mengharuskan siswa mengembangkan

berbagai keterampilan teknologi. Media, perpustakaan, komunikasi dan melek teknologi model pendidikan bermunculan, menempatkan wajah baru untuk kelas sekolah dasar dan menengah. Peran masing-masing guru dan siswa berubah, sebagai guru menjadi panduan dan fasilitator, sedangkan siswa sering mengarahkan pembelajaran mereka sendiri. Di New Tech School of Napa (California), siswa: belajar di lingkungan yang inovatif dan profesional dipupuk dengan menggunakan metode pembelajaran canggih dan teknologi. Kedua staf dan siswa memahami komitmen yang diperlukan untuk menerapkan kurikulum yang ketat dan relevan, di mana teknologi, standar, dan pengembangan keterampilan yang tertanam (dari website sekolah).

Pemanfaatan teknologi di sekolah dapat memungkinkan untuk proyek-proyek pembelajaran desain berorientasi pemecahan masalah dan, yang mendukung inisiatif siswa dan penemuan. Teknologi, misalnya dapat digunakan untuk memajukan tujuan dari program pendidikan global sebuah sekolah dengan memanfaatkan potensi sumber daya konektivitas; siswa memiliki akses yang lebih mudah ke berbagai penelitian ilmiah dan dapat terlibat dalam proyek-proyek dunia nyata yang membahas berbagai masalah yang muncul dalam bidang ilmu pengetahuan medis atau studi lainnya (Little Tom. 2013: 93).

Terapan teknologi berupa perangkat lunak (software) maupun perangkat keras (hardware) sudah semakin menyatu dengan kehidupan manusia. Dalam bidang pelajaran, kehadiran media pembelajaran sudah dirasakan banyak membantu tugas pendidik dalam mencapai tujuan pembelajaran (Munir, 2012: 121). Ada banyak software yang dapat dimanfaatkan untuk membangun pembelajaran multimedia, terutama sekali dengan memanfaatkan kualitas software serta dukungan spesifikasi computer yang dimiliki.

Diantara software yang sudah familier sejak tahun 1994 di Indonesia, yang sering digunakan dalam membangun animasi adalah Macromedia Flash (Darmawan, 2012: 231).

Flash tidak hanya digunakan dalam pembuatan animasi, tetapi pada zaman sekarang ini flash juga banyak digunakan untuk keperluan lainnya seperti dalam pembuatan game, membangun web, presentasi, animasi pembelajaran. Animasi yang dihasilkan flash adalah animasi berupa file movie. Movie yang dihasilkan dapat berupa grafik atau teks. Grafik yang dimaksud disini adalah grafik yang berbasis vektor, sehingga saat diakses melalui internet, animasi akan ditampilkan lebih cepat. Selain itu flash dapat mengimpor file suara, video maupun file gambar dari aplikasi lain. Flash adalah program grafis yang diproduksi pertama kali tahun 1996 oleh Macromedia corp, yaitu sebuah software yang bergerak dibidang animasi web. Macromedia flash dalam perkembangannya telah diproduksi dalam beberapa versi dan Versi terakhir adalah Macromedia flash 8 kemudian Sekarang Flash telah berpindah vendor ke Adobe.

Macromedia Flash adalah sebuah program animasi yang telah banyak digunakan oleh para desainer untuk menghasilkan desain yang professional. Diantara program animasi, program Macromedia Flash merupakan program yang paling fleksibel untuk keperluan animasi sehingga banyak yang menggunakan program tersebut. Macromedia Flash berguna untuk membuat animasi, baik animasi interaktif maupun animasi non interaktif (Madcoms, 2004: 2). Keunggulan program Macromedia Flash dibanding program lain;

- Dapat membuat tombol interaktif dengan movie atau objek yang lain.
- Dapat membuat perubahan transparansi warna dalam movie

- Dapat membuat perubahan animasi dari satu bentuk ke bentuk lain
- Dapat membuat gerakan animasi dengan mengikuti alur yang telah ditetapkan
- Dapat dikonversi dan dipublikasikan kedalam beberapa tipe, diantaranya, swf, html, gif, jpg, png, exe, mov.
- Dapat mengolah dan membuat animasi dari objek bitmap
- Flash program animasi berbasis vector memiliki fleksibilitas dalam pembuatan objek-objek vector (Madcoms. 2007:3)

Flash merupakan sarana bagi para desainer untuk membuat presentasi, program aplikasi, dan sarana lain yang membuat pemakai program itu berinteraksi. Untuk itu flash memiliki kemampuan-kemampuan sebagai berikut.

- Flash Dapat Menangani Image Bitmap
Walaupun terbatas, flash dilengkapi dengan sarana sebagai image editing program. Penanganan yang dapat dilakukan meliputi melakukan transformasi (free transformation, scale, rotate & skew, scale & rotate, /flip vertical, flip horizontal), mengatur perataan objek bitmap dan mengatur susunan objek dalam tumpukan.
- Flash Adalah Vektor Program
Kebanyakan dari sarana yang tersedia pada Flash adalah untuk membuat gambar berbasis vektor. Kemampuan alat gambarnya mirip dengan fasilitas pokok yang dimiliki Freehand maupun Illustrator. Bahkan beberapa sarana yang dimiliki Flash lebih dulu ada dibanding dengan Freehand. Flash memiliki alat

gambar untuk menggambar secara bebas maupun pembuat garis-garis secara presisi, bentuk-bentuk, serta menggambar path.

- Flash Sebagai Program Animasi Vektor

Jika program-program animasi yang dibuat terdahulu berbasis bitmap, maka Flash yang mula-mula dikenal sebagai program animasi berbasis vektor. Format file Flash berbasis vektor. Hal inilah yang menyebabkan file animasi yang dibuat dengan Flash berukuran lebih kecil karena dengan image vektor pada masing-masing frame hanya menyimpan definisi lokasi titik dan garis dari objek vektor tersebut. Sementara pada animasi bitmap (misalnya Quick Time), yang disimpan adalah keseluruhan bobot gambar bitmap itu. Sebuah proyek yang dibuat dengan Flash dapat mengandung animasi sederhana, video content hingga ke suatu program presentasi yang rumit hingga segala sesuatu yang menyangkut fasilitas-fasilitas sekitar itu, misalnya membuat sebuah Games yang interaktif dan sebagainya. Secara umum, elemen-elemen individual yang dibuat dengan Flash disebut sebagai application atau aplikasi, sekalipun mungkin is hanya berupa sebuah animasi dasar. Dalam sebuah aplikasi Flash, dapat berisi gambar, suara, video, maupun efek-efek khusus.

- Flash Sebagai Pembuat Program
Flash dapat dikatakan sebagai pembuat program multimedia, atau program pembuat lingkungan multimedia (misalnya pada halaman web) yang mencakup

penanganan terhadap sound (file suara), still graphic (gambar mati/gambar diam), moving graphic (gambar bergerak/movie), masih ditambah kemampuan untuk membuatnya menjadi interaktif. File kerja yang dibuat dengan flash dapat berdiri sendiri dan dapat dimainkan hanya dengan flash player saja (program kecil yang dapat diperoleh secara gratis), tanpa harus menginstal macromedia flash.

- **Flash Sebagai Animaton Sequencer**
Animator sequencer adalah pengatur sequen-sequen yang ada dalam sebuah movie. Dalam hal ini flash dapat dipergunakan untuk merangkai atau mengorganisir tampilan beberapa scene sehingga dapat ditentukan mana yang harus dimainkan dulu, mengatur waktu/ kecepatan tampil pada timeline, mengorganisir setelah animasi yang satu kemudian yang mana yang akan dimainkan sehingga movie selesai. Saat ini Flash telah dipakai pada hampir semua halaman web karena kecilnya bobot file aplikasi Flash. Untuk membuat gambar yang akan dianimasi, Flash menyediakan sarana alat gambar sehingga Anda dapat menggambar langsung melalui layar flash. Selain itu, Anda juga dapat mengimpor gambar-gambar yang dibuat melalui program lain sehingga setelah diterima di layar flash, Anda tinggal menganimasikannya saja dan apabila membuat file di Flash, maka file dokumen Flash itu akan tersimpan menggunakan

extension fla (Kusrianto. 2006: 2-4)

Belajar Mandiri

Belajar mandiri merupakan salah satu bentuk sikap dan aktivitas yang harus dimiliki siswa saat ini di masa pembelajaran daring. Secara definisi mandiri dalam belajar merupakan bentuk bagaimana siswa mampu berusaha menyelesaikan tugas yang diberikan guru atau mampu menangkap apa yang telah disampaikan oleh guru.

Belajar mandiri atau *self-directed learning* merupakan kesiapan seseorang dalam bentuk sikap bagaimana belajar tanpa bantuan orang lain yang dapat merumuskan tujuan pembelajaran, memilih dan melaksanakan strategi pembelajaran yang sesuai (Fisher, 2010). Konsep belajar mandiri memiliki makna berupa *collaborative learning* antar teman atau dengan guru untuk dapat berinteraksi yang bersifat membangun dan memiliki pesan untuk dapat tersampaikan (Liyana, 2007).

Maka dalam belajar mandiri memiliki beberapa tahapan menurut (Broket, 1991); *Preplanning* adalah menciptakan lingkungan belajar yang positif, mengembangkan rencana belajar, mengidentifikasi aktivitas belajar, monitoring pembelajaran, dan mengevaluasi hasil belajar individu. Peserta didik dalam proses belajar mandiri harus mampu membuat, merancang, serta mengontrol kegiatan belajar mereka sendiri. Sehingga dengan belajar mandiri dimasa pandemi saat ini peserta didik tetap mampu menyerap pesan dan tujuan pembelajaran yang telah dirancang oleh guru dapat tercapai. Selain itu faktor sarana prasarana, lingkungan, teman, guru dan kontrol orang tua sangat diperlukan di dalam pembelajaran secara mandiri.

Hasil yang diharapkan setelah melakukan belajar mandiri dengan pemanfaatan media pembelajaran digital adalah diharapkan terjadi perubahan

perilaku baik aspek kognitif, psikomotorik, dan afektif peserta didik. Sehingga mereka dapat bertanggung jawab dalam kegiatan belajar daring serta mampu membuat keputusan sendiri.

SIMPULAN

Proses pembelajaran jarak jauh pada masa pandemi ini menekan peserta didik untuk mampu belajar secara mandiri. Masalah dan hambatan dalam pembelajaran jarak jauh menjadi topik yang menarik karena segala aktivitas di batasi, namun pembelajaran harus tetap berjalan. Teknologi pendidikan merupakan proses yang kompleks untuk memecahkan masalah pendidikan yang terjadi saat ini. Peran media pembelajaran sebagai salah satu teknologi dalam pembelajaran diharapkan mampu menjadi sebuah fasilitator dalam pembelajaran jarak jauh untuk memunculkan kemandirian belajar peserta didik.

Maka dari itu, penggunaan media pembelajaran harus lebih variatif dan efektif dalam penyampaian materi, sehingga minat belajar yang dimiliki peserta didik dapat meningkat serta dapat memicu sikap mandiri belajar peserta didik. Namun keberhasilan sebuah media pembelajaran pada proses pembelajaran jarak jauh ini tidak hanya dipengaruhi oleh peran sebuah teknologi atau media pembelajaran saja, tetapi juga dipengaruhi oleh kualitas sumber daya manusia sebagai operator media. Sehingga peran media pembelajaran ini dapat berpengaruh secara signifikan terhadap belajar mandiri peserta didik baik dari segi kognitif, psikomotorik, dan afektif peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

Arsyad, Azhar. 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
Baddeley, A.D., &G..J. Hitch. 1974. Working Memory, *In G.A. Bower*

(Ed.), *The Psychology of Learning and Motivation: Advances in Research and Theory*, Vol. 8, pp. 47-89. New York: Academic Press.

- Berk, R. A. 2011. Research on Powerpoint®: From Basic Features to Multimedia. *International Journal of Technology in Teaching and Learning*.7(1), 24- 35.
- Borg, W.R dan Gall, M.D. 1983. *Educational Research an Introduction Fourth Edition*. Amerika: Manufactured in the USA.
- Brockett, R.G. & Hiemstra, R. (1991) *Self Direction in Adult Learning: Perspectives on Theory, Research, and Practice*. London and New York: Routledge
- Deni Darmawan. 2012. *Inovasi Pendidikan Pendekatan Praktek Teknologi Multimedia dan Pembelajaran Online*. Bandung: PT Remaja Rosada Karya.
- Fisher M, King J, Taque G. Development of a self- directed learning scale for nursing education.2010.
- Gagne, E.D. 1985. *The Cognitive Psychology of School Learning*. Boston, Toronto. Little, Brown and Company.
- Gagne R. M. dan Briggs L. J. 1988. *Principles of Instructional Design*. New York : HoltRinehart and Winston.
- Heneich, R. Molenda, M., Russell & Smaldino, S.E (2002), *Instructional Media And Technology For Learning, 7th Edition*. New Jersey: Prentice Hall. Inc
- Kemp dan Dayton . 1985. *Planning and Producing Intrucional Media (Fifth Edition)* New York: Happer & Row, Publisher.
- Little Tom. 2013. *John 21st Century Learning and Progressive Education*:

- An Intersection. International Journal of Progressive Education, Volume 9 Number 1, 2013.
- Liyan S, Jannere R. A conceptual Model for Understanding Self-directed Learning in Online environments. Journal of Interactive Online Learning. 2007
- Madcoms. 2004. *Macromedia Flash MX 2004*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Madcoms. 2007. *Mahir Dalam 7 Hari Macromedia Flash Pro 8*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Paul Mihalidis dan James N Cohen. Volume 2013 (1). *Exploring Curation as a core competency in digital and media literacy education*. The Open University Journal Interactive Media In Education.
- Slameto. 2013. *Belajar dan Faktor-faktor Yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta
- Sri Anitah. 2009. *Teknologi Pembelajaran*. Surakarta: Yuma pustaka.
- Suwarsito. 2013. Pengembangan Media Pembelajaran Digital Mata Kuliah Geografi Perkotaan dalam Peningkatan Motivasi Belajar Mahasiswa. Jurnal Juita, Volume 1.
- Syaad Pathmantara. 2014. Pengembangan Pembelajaran Interaktif Perkuliahaan Dasar-Dasar Rangkaian Listrik Dengan Berbasis Internet. Jurnal Cakrawala, Th XXXIII. No. 2
- Zaini, Imam. 2013, Penerapan Media Digital Dalam Pembelajaran Apresiasi Batik Kelas X SMA Negeri 1 Blega.