

**EYESCHATCHER BERBANTUAN SWISHMAX SEBAGAI MEDIA  
PEMBELAJARAN ALTERNATIF BAGI GENERASI MILENIAL**

Samsiya dan Fury Styo Siskawati  
[samsiye0308@gmail.com](mailto:samsiye0308@gmail.com) dan [furystyo@gmail.com](mailto:furystyo@gmail.com)  
Universitas Islam Jember

**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran alternative yang sesuai untuk generasi milenial. Media pembelajaran ini diberi nama *eyeschatcher*, media ini dibuat dengan berbantuan aplikasi *swishmax*. Penelitian ini dilakukan di SMPN 01 PAKUSARI, dengan metode pengumpulan datanya meliputi: wawancara, observasi, dokumentasi, tes dan angket. Kemudian model penelitian pengembangan yang digunakan yaitu mengadaptasi dari model pengembangan ASSURE yang terdiri dari enam tahapan, meliputi menganalisis peserta didik, menyatakan tujuan, memilih metode, media, dan materi, memanfaatkan media dan materi, membutuhkan partisipasi pelajar, mengevaluasi dan meninjau. Berdasarkan tahapan yang telah dilakukan dapat dipaparka bahwa keseluruhan tahapan telah dilalui dan dapat dikatakan berhasil dikembangkan *eyeschatcher* berbantuan *swishmax* sebagai media pembelajaran alternatif bagi generasi milenial

**Kata Kunci:** *eyeschatcher*, *swishmax*, generasi milenial

**Abstrack**

*The aim of this research to develop alternative learning media that comfort for milenial generation. This media is given name of eyeschatcher; it is making with swishmax application. This research was done in SMPN 01 PAKUSARI with the data colleting methode are interview, observation, documentation, test and questioner. And than the development model that used is ASSURE that consists of six stages, including analyzing students, stating objectives, choosing methods, media, and materials, utilizing media and materials, requiring student participation, evaluating and reviewing. Based on the stages that have been carried out it can be explained that the entire stages have been passed and can be said successfully developed eyeschatcher assisted by swishmax as an alternative learning media for millennial generation*

**Keywords:** *eyeschatcher*, *swishmax*, millennial generation

## **PENDAHULUAN**

Dalam Kurikulum 2013, proses pembelajaran merupakan salah satu elemen dari standar proses yang mengalami perubahan guna pencapaian keberhasilan pembelajaran dan pembentukan kompetensi siswa. Dalam pembelajaran kurikulum 2013 banyak buku pegangan siswa yang materinya sulit dipahami contoh dalam pembelajaran materi lingkaran. Pada pembelajaran materi lingkaran masih banyak siswa yang kesulitan dalam mengerjakan soal-soal tentang keliling dan luas lingkaran. Sehingga siswa merasa bosan dan kurang berminat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Keadaan tersebut juga mengakibatkan hasil belajar siswa sangat rendah atau belum mencapai KKM. Jika materi ini disajikan dengan manual tanpa menggunakan animasi, maka materi ini akan menjadi semakin abstrak diterima oleh siswa.

Berdasarkan hasil observasi penulis di SMP Negeri 01 PAKUSARI diperoleh informasi bahwa sekolah tersebut sudah memiliki fasilitas yang cukup diantaranya tersedia lab komputer sebagai fasilitas untuk penggunaan media pembelajaran berbantuan komputer. Namun, dari hasil tanya jawab terhadap para siswa di sekolah tersebut diperoleh informasi bahwa pemanfaatan komputer sebagai media pembelajaran masih belum optimal. Hal ini ternyata berpengaruh terhadap minat siswa, dimana siswa merasa bahwa penyampaian materi terlihat membosankan dan tentu juga akan berpengaruh pada hasil belajar siswa. Melihat keadaan di SMPN 01 PAKUSARI dimana pembelajaran masih berpusat pada guru, serta segala sesuatu terpaku pada buku pegangan siswa dengan memberikan materi setiap pertemuan. Dalam penyampain materi, guru seringkali menggunakan media papan tulis. Selain itu siswa ditugaskan untuk mencatat sebagai tugas harian. Pembelajaran kurang mengoptimalkan fasilitas sekolah seperti komputer dan internet. Padahal teknologi dapat dimanfaatkan sebagai sarana untuk mempermudah akses pengetahuan luas secara cepat dan mudah. Hal ini didukung oleh siswa yang hampir sebagian besar dapat mengoperasikan komputer. Sehingga dengan kemampuan siswa tersebut dapat dimanfaatkan sebagai pendukung pembelajaran menggunakan teknologi. Suasana yang variatif dapat meningkatkan minat belajar dan menciptakan kondisi yang kondusif.

Atas situasi ini, guru matematika hendaknya memikirkan dan melaksanakan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan mengemas proses pembelajaran yang lebih bermakna dan menarik. Salah satu contoh pembelajaran yang bermakna dan menarik yaitu menggunakan media pembelajaran yang bervariasi sehingga membuat siswa aktif dalam melaksanakan pembelajaran. Media pembelajaran yang bervariasi sangat penting digunakan dalam proses pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran matematika karena matematika cenderung membosankan dan sangat abstrak. Salah satu solusi yang bisa dilakukan adalah dengan menggunakan media pembelajaran berbantuan komputer dalam pembelajaran.

Dengan menggunakan media berbantuan komputer yang sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dapat membantu siswa meningkatkan hasil belajarnya. Penggunaan komputer sebagai media pembelajaran merupakan salah satu cara untuk menarik minat siswa dalam mengikuti dan memahami materi. Sebagaimana dikemukakan oleh Lesh (1990) komputer sebagai salah satu media pembelajaran, baik secara fisik ataupun manipulasi, gambar dan kata-kata yang ditulis bisa menghubungkan antara ide matematika yang berbentuk kongkrit dengan ide matematika yang berbentuk abstrak. Sementara Sowell (1989) mengemukakan bahwa manipulasi komputer juga dapat meningkatkan nilai tes retensi dan pemecahan masalah. Di samping itu sikap siswa terhadap matematika meningkat ketika mereka belajar dengan menggunakan bantuan manipulasi komputer. Ditambahkan pula bahwa adanya komputer dapat membuat konsep matematika menjadi lebih bermakna bagi siswa, karena melalui aktivitas komputer siswa dapat melihat konsep matematika yang abstrak dari sisi kongkrit Anonim (2018)

Salah satu aplikasi dalam komputer yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran yang menarik adalah swishmax. Swishmax adalah salah satu program animasi grafis yang banyak digunakan para designer untuk menghasilkan karya-karya profesional, khususnya di bidang animasi. Program ini cukup fleksibel untuk keperluan pembuatan animasi. Swishmax sering digunakan para animator untuk pembuatan animasi interaktif maupun non interaktif, seperti animasi pada halaman web, animasi kartun, presentasi, portofolio sebuah

perusahaan, game, dan beberapa media animasi lainnya. Program animasi ini akan lebih maksimal penggunaannya apabila ditunjang dengan beberapa program grafis lainnya sebagai penunjang kinerja *swishmax*.

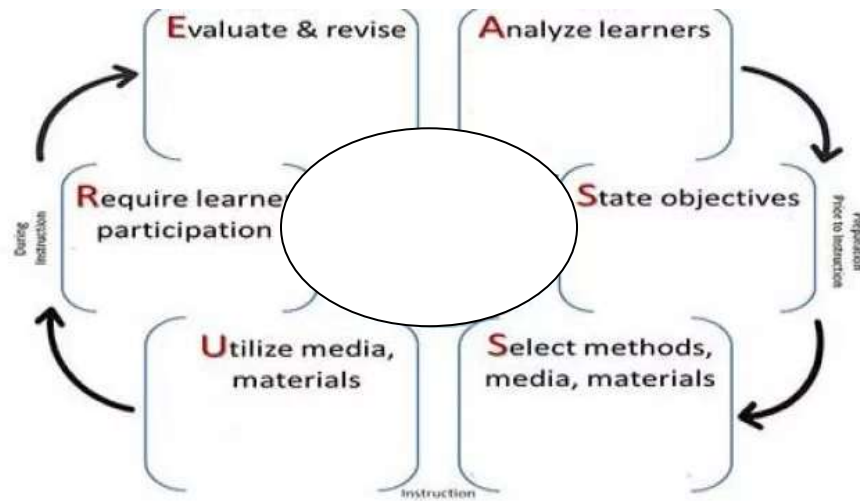
*Swishmax* sangat mudah dipelajari dan dapat membuat animasi dengan teks, gambar dan suara dalam waktu singkat, *swishmax* memiliki tools untuk menggambar garis, rectangles, elips, kurva acak, motion path, sprites, tombol dan form masukan dengan cara yang lebih mudah. Tentu saja kemudahan itu akan mengurangi fungsi bagi para pengguna yang ingin berkreasi lebih dengan menggunakan ekstensi flash. Flash yang dihasilkan oleh *swishmax* secara kualitas tidak kalah dengan yang dihasilkan oleh *Macromedia Flash MX* atau *Adobe Flash*. *Swishmax* sangat cocok untuk para pemula yang ingin mempelajari *flash*, program *swishmax* sudah lebih dari cukup untuk membuat berbagai animasi *flash* apalagi kelengkapan fitur pada *swishmax* semakin ditambah. Kelebihan lainnya, bila sudah mahir menggunakan *swishmax*, maka bila ingin beralih belajar *Macromedia Flash MX* atau *Adobe Flash* akan lebih mudah karena sudah memiliki dasar konsep pada *swishmax*. *Swishmax* juga dapat dijadikan alternatif selain menggunakan *flash* yang telah banyak digunakan. Sebelum *swishmax* dikembangkan *software flash* lebih dahulu tenar di kalangan desain grafis. Namun setelah *software* ini dikeluarkan para animator lebih memilih menggunakan *software swishmax* dari pada *macromedia flash* karena penggunaan script animasinya lebih mudah dipergunakan dan lebih efektif. Dibanding dengan *software* lain, *swishmax* menyediakan banyak desain button, sehingga memudahkan animator untuk mendesain. Selain itu *software swishmax* mempunyai kelebihan dibanding *software animasi flash* terdahulu, yaitu diantaranya *swishmax* relative lebih mudah digunakan dibandingkan dengan *macromedia flash* dan dengan hasil relatif sama, *swishmax* sudah dilengkapi dengan berbagai animasi yang menarik dan mudah dalam penggunaannya, *swishmax* juga mampu menangani link antar objek maupun dokumen.

Kemudian juga berpedoman pada Siskawati (2018) yang menyatakan bahwa belajar lebih efektif ketika siswa melakukan sendiri apa yang dipelajari. Dengan acuan tersebut menunjukkan bahwa dibutuhkan adanya pembiasaan belajar bermakna bagi siswa. Dengan terbiasa belajar bermakna siswa akan

mudah memahami dan menyelesaikan apa yang dihadapinya. Dengan demikian maka pencapaian hasil belajar siswa akan lebih maksimal. Selain itu juga pembelajaran bermakna dipilih sebagai salah satu alternatif solusi terkait cara penyampaian konsep pada siswa dengan acuan pendapat yang menyatakan bahwa belajar bermakna dapat merekem lebih lama apa yang telah dipelajari sehingga dapat bertahan lama tersimpan dalam ingatan, kemudia juga pengetahuan-pengetahuan baru yang dibangun siswa akan membantu memudahkn proses belajar berikutnya, serta ketika apa yang dipelajari sudah terlupakan nantinya pengetahuan baru yang terbentuk akan memudahkan prosesnya karena pengalaman belajar sebelumnya yang telah terbangun Ariesta (2018). Kemudian juga didukung pemanfaatan media pembelajarana dapat mengkongkritkan sesuatu yang abstrak. Telah kita ketahui bahwa matematika merupakan mata pelajaran yang abstrak maka diperlukan adanya sesuatu yang dapat mengkongkritkan keabstrakan matematika, untuk itu perlu dimunculkan adanya media pembelajaran. Adanya media pembelajaran berperan untuk menyampaikan pesan yang dibutuhkan sehingga lebih mudah dalam memehami konsep. Kemudian adanya media pembelajaran dapat mempermudah dalam proses belajar, meningkatkan efisiensi belajar, serta membantu siwa untuk lebih konsentrasi Ekayani (2017). Berpandangan pada pedapat-pendapat tersebut maka dikembangkanlah *eyesatcher* berbantuan swishmax sebagai media pembelajaran alternatif bagi generasi milenial.

## **METODE**

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan dengan pendekatan yang digunakan yaitu pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Penelitian ini dilakukan di SMPN 1 Pakusari. Dengan metode pengumpulan data yang digunakan yaitu meliputi: wawancara, observasi, dokumentasi, tes dan angket. Kemudian model penelitian pengembangan yang digunakan yaitu mengadaptasi dari model pengembangan ASSURE yang terdiri dari enam tahapan utama yang meliputi menganalisis peserta didik, menyatakan tujuan, memilih metode, media, dan materi, memanfaatkan media dan materi, membutuhkan partisipasi pelajar, serta mengevaluasi dan meninjau. Secara lebih jelasnya berikut ini disajikan diagram alir dari keseluruhan tahapan model pengembangan ASSURE Yaumi(2018),



**Gambar 1. Diagram Alir Model Pengembangan ASSURE**

Kemudian untuk analisis datanya menggunakan kriteria sebagai berikut

Tabel 1. Kriteria Validitas

Persentase (%)	Kriteria Validitas
76 – 100	Valid
56 – 75	Cukup Valid
40 – 55	Kurang Valid
0 – 39	Tidak Valid

Yusriani (2017)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini diberi nama *eyeschatcher*. Sesuai dengan namanya media ini dibuat untuk mempermudah siswa dalam memahami konsep tentang lingkaran. Dengan hanya sekali pandang diharapkan media ini mampu membuat siswa terpicat dan menjadi lebih mudah dalam memahaminya. Media pembelajaran *eyeschatcher* ini berisi ringkasan materi, yang disertai dengan contoh soal dan latihan soal sekaligus. Pembuatan media ini dibantu dengan adanya aplikasi swishmax Media ini nantinya disajikan menggunakan komputer bisa juga dibantu dengan LCD proyektor untuk disajikan pada kelas besar. Sebagai pemaparan tahapan pelaksanaan penelitian ini berikut disajikan dengan rinci model pengembangan yang mengadaptasi dari model pengembangan ASSURE.

### 1) Menganalisis siswa (*analyze learners*)

Tahap ini dilakukan untuk mengetahui karakteristik siswa yang akan dijadikan subjek uji coba pengembangan media. Berdasarkan analisis yang telah dilakukan diperoleh hasil bahwa sebagian besar siswa memiliki gaya belajar

yang tergolong dalam gaya belajar visual dengan demikian maka pemberian media pembelajaran yang dapat ditampilkan membuat siswa dapat lebih mudah memahami materi pelajaran.

2) Menyatakan tujuan (*state objectives*)

Pada tahapan ini dilakukan analisis terhadap silabus kemudian dipilih materi yang paling menjadi masalah di kelas selanjutnya disusun tujuan pembelajaran yang harus dicapai melalui adanya pengembangan media ini. Hasil yang diperoleh berupa rincian tujuan pembelajaran yang harus dicapai sesuai dengan kurikulum yang dijadikan acuan. Adapun tujuan yang berhasil dirumuskan sebanyak sepuluh tujuan besar.

3) Memilih metode, media, dan materi (*select method, media, material*)

Tahapan ini dilakukan untuk memilih metode pembelajaran yang akan digunakan, media dan juga materi yang akan disampaikan. Hasil yang diperoleh pada tahap ini untuk metode yang digunakan berupa metode ekspositori dengan materi yang dipilih yaitu lingkaran karena materi ini susah untuk dikuasai maksimal oleh siswa. Selanjutnya pada media yang digunakan dipilih media pembelajaran berbantuan komputer tepatnya menggunakan aplikasi swishmax.

4) Memanfaatkan media dan materi (*utilize media, materials*)

Pada tahap ini media dimanfaatkan untuk mempermudah penyampaian materi yang menjadi masalah bagi siswa. Hasil yang diperoleh berupa media pembelajaran jadi yang siap dipakai

5) Membutuhkan partisipasi pelajar (*require learner participation*)

Pada tahap ini setelah media siap digunakan selanjutnya dilakukan uji coba produk untuk mengetahui kebermanfaatannya, kelebihan dan kelemahannya. Hasil yang diperoleh pada tahap ini yakni media yang dibuat sudah layak digunakan setelah beberapa kali revisi dari validator materi dan media.

6) Mengevaluasi dan meninjau (*evaluate and revise*)

Pada tahap ini harus dilakukan evaluasi terkait penambahan materi yang perlu disampaikan dimana pada media yang telah jadi materinya masih kurang dan latihan soal yang diberikan kurang berupa pengembangan masih dianggap soal rutin belum nonrutin. Diharapkan dapat dikembangkan menjadi soal non

rutin dan setelah diperbaiki akhirnya diperoleh media pembelajaran yang sudah layak digunakan.

Berdasarkan keseluruhan tahap yang telah dilalui dapat dikatakan bahwa telah berhasil dikembangkan *eyeschatcher* berbantuan swishmax sebagai media pembelajaran alternatif bagi generasi milenial. Adapun persentase nilai yang diberikan oleh validator adalah sebagai berikut

**Tabel 2. Hasil Validasi**

No	Validator Materi	Validator Media	Validator Bahasa
1	80	90	85
2	80	80	80
Rata	80	85	82.5
%	80 %	85%	83 %

Berdasarkan hasil tersebut tampak bahwa keseluruhan hasil menunjukkan kriteria valid. Dengan demikian maka media *eyeschatcher* berbantuan swishmax valid digunakan sebagai media pembelajaran alternatif bagi generasi milenial

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang telah dipaparkan sebelumnya maka kesimpulan yang dapat diambil yaitu telah berhasil dikembangkan *eyeschatcher* berbantuan swishmax sebagai media pembelajaran alternatif bagi generasi milenial. Dimana model pengembangan yang digunakan mengadopsi model pengembangan ASSURE yang terdiri dari enam tahapan, meliputi menganalisis peserta didik, menyatakan tujuan, memilih metode, media, dan materi, memanfaatkan media dan materi, membutuhkan partisipasi pelajar, mengevaluasi dan meninjau.

Kemudian berdasarkan kesimpulan yang telah disampaikan maka saran yang dapat diajukan dalam penelitian ini yaitu sebagai seorang guru kita harus dapat berupaya kreatif dan inovatif untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna. Dimana untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna dapat dilakukan melalui penyediaan bahan ajar yang kreatif dan inovatif serta mengikuti perkembangan jaman selain itu hendaknya bahan ajar yang digunakan sudah berbasis digital.



**DAFTAR RUJUKAN**

- Ariesta, Freddy Widya. 2018. *Pentingnya Pembelajaran Bermakna (Meaningfull Learnin)*. <https://pgsd.binus.ac.id/2018/11/23/pentingnya-pembelajaran-bermakna-meaningfull-learning/> [Diakses 20 Desember 2019]
- Ekyani, Ni Luh Putu. 2017. *Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa*. [https://www.researchgate.net/publication/315105651\\_pentingnya\\_penggunaan\\_media\\_pembelajaran\\_untuk\\_meningkatkan\\_prestasi\\_belajar\\_siswa](https://www.researchgate.net/publication/315105651_pentingnya_penggunaan_media_pembelajaran_untuk_meningkatkan_prestasi_belajar_siswa) [Diakses 20 Desember 2019]
- Siskawati, Fury Styo. 2018. Pengembangan “PAKSOBRI” Dengan Quiz Faber Mata Kuliah Aljabar Linier Elementer Di Universitas Islam Jember. *Gammath*. 03 (02): 26 – 37
- Yaumi, M. 2018. Penerapan Model Assure dalam Pengembangan Media dan Teknologi Pembelajaran PAI. *Seminar Nasional Dan Workshop Tentang Pengembangan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Era Millennial*. 30 April 2, Makasar
- Yusrian 2017. Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Model Assure Pada Konsep Getaran Harmonis. *Skripsi*. UIN Ar Raniry, Banda Aceh