

PELATIHAN DAN PENDAMPINGAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS *MACROMEDIA FLASH*

Baihaqi Siddik Lubis¹⁾, Eko Febri Syahputra Siregar¹⁾

¹⁾Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, Medan, Sumut, Indonesia

Corresponding Author: Baihaqi Siddik Lubis, Eko Febri Syahputra Siregar
Email: baihaqisiddik@umsu.ac.id

Diterima 07 Oktober 2020, Direvisi 22 Oktober 2020, Disetujui 22 Oktober 2020

ABSTRAK

Pengabdian Kepada Masyarakat ini bertujuan untuk mengembangkan kompetensi guru dalam mengajar di dalam kelas dengan menggunakan media interaktif berbasis *macromedia flash* bagi guru SD Muhammadiyah Kota Medan. Pelatihan dan pendampingan tersebut dalam bentuk *training and workshop*. Pengabdian diikuti oleh 12 orang guru dari 2 sekolah, SD Muhammadiyah 29 Sei Mencirim dan SD Muhammadiyah 38 Medan Krio. Kegiatan pengabdian ini terdiri dari tiga tahapan, yaitu tahapan pertama sosialisasi dengan mengadakan observasi dan wawancara kepada kepala sekolah, tahap kedua pelatihan dan pendampingan dan tahap ketiga evaluasi. Hasil pelatihan dan pendampingan ini menunjukkan bahwa 10 guru (83,33%) guru mampu membuat media pembelajaran interaktif berbasis *macromedia flash* dan 2 guru (16,7%) belum mampu membuat media pembelajaran berbasis *macromedia flash*. Hal ini terjadi karena guru baru pertama kali menggunakan software *macromedia flash* untuk membuat media pembelajaran.

Kata Kunci: media interaktif; *macromedia flash*; kompetensi guru.

ABSTRACT

This community services activity aims to develop teacher competences in teaching in the class by using Interactive Media based on macromedia flash for teachers' of SD Muhammadiyah Medan City. Training and mentoring take the form training and workshop. The service is followed by 12 teachers' from two schools, SD Muhammadiyah 29 Sei Mencirim and SD Muhammadiyah 38 Medan Krio. This service activity consists of three stages, namely the first stage of socialization by conducting observations and interviews with the head master, the second stage of training and mentoring and the third stage of evaluation. The results of training and mentoring show that 10 teachers' (83,33%) have been able to create learning active media based on macromedia flash dan 2 teachers' (16,7%) have not been able to create learning interactive media based on macromedia flash. This thing occurs as teachers' have just used Macromedia flash software for the first time to create learning media.

Keywords: interactive media; macro media flash; teacher competences.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha yang dilakukan untuk meningkatkan sumber daya manusia secara global. Pendidikan penting dilakukan untuk menciptakan peradaban manusia yang berkualitas. Seiring berkembangnya pendidikan, maka semakin berkembang pula pengetahuan dan teknologi yang digunakan untuk mempermudah pekerjaan manusia dalam segala bidang termasuk dunia pendidikan itu sendiri. Perkembangan pengetahuan dan teknologi memberikan gambaran besar tentang perubahan dunia yang semakin kompleks sehingga informasi yang dihasilkan juga dapat diakses melalui teknologi seperti internet, smartphone, sosial media dan lain sebagainya.

Sani (2014) menyatakan bahwa kemajuan teknologi pada era revolusi 4.0

memberikan dampak dalam kegiatan pembelajaran disekolah, guru harus dapat mengoperasikan teknologi untuk meningkatkan proses pembelajaran yang lebih baik. Diantaranya adalah menggunakan aplikasi seperti *photoshop*, *coreldraw*, *adobe illustrator*, dan *macro media flash*.

Saat ini kompetensi guru sangat diuji untuk dapat bersaing dengan perkembangan teknologi dan kecepatan memperoleh informasi sehingga guru tidak hanya memiliki tingkat pendidikan yang tinggi dan intelektual yang memumpuni tetapi juga memiliki pola pikir yang visioner, profesionalitas dalam mengajar, sikap dan mampu menguasai teknologi. Kompetensi profesional guru pada abad 21 ini ditantang dengan untuk dapat beradaptasi dengan pemanfaatan teknologi informasi (Kartimi et al., 2019)

Menurut laporan badan pusat statistik (BPS) menunjukkan bahwa kualifikasi guru SD yang mempunyai kemampuan dibidang teknologi secara nasional hanya 6,90% (Tri & Atika, 2018). Ini menunjukkan masih rendahnya kemampuan guru dalam menggunakan teknologi ditambah lagi kondisi covid-19 akan menambah permasalahan pembelajaran di Indonesia. Zaman yang semakin canggih ini bila tidak diikuti oleh guru, akan berdampak pada mutu pendidikan di Indonesia.

Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara kepada guru-guru menemukan tingkat penguasaan teknologi guru masih perlu ditingkatkan. Pemanfaatan teknologi yang selama ini digunakan guru dalam bentuk *power point* belum memberikan dampak yang signifikan. Upaya ini perlu dilakukan agar guru dapat menyampaikan materi secara bervariasi. Untuk meningkatkan penguasaan teknologi oleh guru, *macromedia flash* dapat juga dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam pembelajaran. *Macromedia flash* memiliki kemampuan yang dapat menyampaikan materi melalui animasi yang lebih disenangi oleh siswa dan mampu membawa siswa kepada pembelajaran yang lebih bermakna (*meaningfull learning*). Nurgayah (2011) menyatakan bahwa pembelajaran bermakna merupakan pembelajaran yang dapat memberikan pemenuhan kebutuhan bagi peserta didik. Mulyono, (2009) menyatakan bahwa kesulitan belajar akan teratasi bila pembelajaran juga memiliki variasi media di dalamnya.

Menurut Surachman (2013) menyatakan bahwa media pembelajaran memiliki manfaat secara umum sebagai berikut: (1) Memperjelas penyajian suatu pesan agar tidak terlalu bersifat verbal; (2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera seperti: (a) Obyek terlalu besar dapat digantikan dengan realita, gambar, film, video atau model; (b) Obyek yang kecil dibantu dengan proyektor micro, slide, video, gambar; (c) Gerak yang terlalu lambat atau cepat dapat dibantu dengan timelapse, highspeed fotografi, atau slow motion play back video; (d) Kejadian atau peristiwa yang terjadi pada masalah dapat ditampilkan lagi melalui rekaman film, video dan foto; (e) Obyek yang terlalu kompleks dapat disajikan dengan model, diagram, dll; (f) Konsep yang terlalu luas dapat divisualkan dalam bentuk film, slide, gambar atau video; (g) Menggunakan media pembelajaran secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif siswa.

Beberapa penelitian terkait penggunaan *macromedia flash* di dalam

pembelajaran menunjukkan keefektifan aplikasi *macromedia flash* sebagai media pembelajaran diantaranya, Rahmaibu et al. (2017) menyatakan bahwa *macromedia flash* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Sementara itu, Sari & Negara (2011) menyatakan dengan menggunakan *macromedia flash*, bentuk animasi teks dan gambar dapat menarik para siswa untuk lebih semangat mempelajari IPA. Sejalan dengan itu, Ali (2018) menyatakan bahwa *macromedia flash* adalah software berbasis animasi vektor yang dapat menciptakan pengalaman multimedia interaktif, mampu menampilkan animasi gambar bergerak dan video tiga dimensi sehingga siswa lebih semangat dalam belajar.

Pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis *macromedia flash* ini diberikan kepada guru-guru di 2 sekolah tersebut. Media pembelajaran berbasis *macromedia flash* ini dapat digunakan oleh guru tanpa internet.

Pelatihan dan pendampingan ini bertujuan untuk mengembangkan kemampuan guru dalam mengajar di dalam kelas menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *macromedia flash*.

METODE

Khalayak sasaran pengabdian ini adalah guru di SD Muhammadiyah 38 Medan Krio dan SD Muhammadiyah 29 Sei Mencirim yang berjumlah 12 orang dan 2 mahasiswa. Pelatihan dan pendampingan dalam bentuk *training and workshop* pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis *macromedia flash* yang dilaksanakan dengan memberikan pelatihan dan pendampingan pembuatan media interaktif berbasis *macromedia flash* kepada para guru SD sehingga guru mampu mengajar siswa dengan kreatif dan menyenangkan.

Adapun langkah-langkah kegiatan ini dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Para peserta diberikan materi mengenai *macromedia flash* dan cara membuat media interaktif menggunakan *macromedia flash*
2. Tim PKM melakukan tanya jawab dengan para guru mengenai hal-hal yang perlu didiskusikan
3. Peserta berlatih untuk membuat media pembelajaran interaktif berbasis *macromedia flash*
4. Peserta melakukan presentasi untuk memperoleh penilaian oleh peserta yang lain dan ujicoba kepada siswa

5. Hasil karya peserta akan dikumpulkan dan dianalisis untuk diberikan masukan dan perbaikan lanjutan.

Indikator ketercapaian PKM ini adalah 80% guru-guru sudah memahami dan dapat membuat media pembelajaran interaktif berbasis *macromedia flash* sendiri (Umbara et al., 2019)

Pada akhir kegiatan pengabdian diadakan refleksi kegiatan. Angraini et al., (2019) menyatakan kegiatan evaluasi dilakukan untuk melihat ketercapaian target indikator yang telah direncanakan. Selanjutnya, tim pkm akan membuat laporan kegiatan pkm dengan mengakumulasi, menganalisis dan mendeskripsikan kegiatan dan data.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan Koordinasi Awal

Pelaksanaan kegiatan program kemitraan masyarakat PKM ini dilaksanakan di SD Muhammadiyah 29 Sei Mencirim dan SD Muhammadiyah 38 Medan Krio. Pada pra-kegiatan tim PKM mengadakan perencanaan dengan mengunjungi untuk melakukan wawancara untuk kegiatan PKM ini dengan kepala sekolah SD Muhammadiyah 29 sei mencirim, dan kepala sekolah SD Muhammadiyah 38 medan krio.

Berdasarkan hasil wawancara dan fakta-fakta dilapangan, banyak ditemukan guru masih menggunakan media pembelajaran konvensional, yaitu media pembelajaran yang tersedia dan dilakukan tanpa adanya perencanaan, menyiapkan bahan dan menyusunnya sendiri. Hal ini tentunya akan berdampak pada kemampuan siswa, pembelajaran menjadi tidak menarik, bersifat monoton dan tidak sesuai dengan kebutuhan siswa.

Dengan adanya permasalahan yang muncul tersebut, ada beberapa yang disepakati, antara lain yaitu, (1) Jenis media yang akan diberikan pelatihan kepada para guru, maka jenis media yang akan dilatihkan kepada guru yaitu media interaktif berbasis *macromedia flash professional 8*. Pemilihan media interaktif berbasis *macromedia flash professional 8* karena *macromedia* merupakan aplikasi profesional dalam membuat animasi. Animasi 2D termasuk media yang digunakan oleh para guru profesional dalam era revolusi industri 4.0, (2) Jadwal pelaksanaan pengabdian; berdasarkan kesepakatan pelaksanaan pengabdian masyarakat akan dilaksanakan pada bulan *Mei* namun karena kondisi masih dalam suasana pandemic Covid-19, maka kegiatan ini diundur dan dilaksanakan pada hari senin 22 juni 2020. Kegiatan PKM ini dilaksanakan di SD Muhammadiyah 29 Sei

Mencirim yang diikuti oleh 12 guru dari dua sekolah yang setiap sekolah mengirimpkan 6 guru dari perwakilan setiap kelas serta melibatkan 2 mahasiswa.

Persiapan Pelatihan dan Pendampingan Media Interaktif Berbasis *Macromedia Flash Professional 8*

Kegiatan pengabdian masyarakat yang berjudul "Pelatihan dan Pendampingan Media Interaktif Berbasis *Macromedia Flash* bagi guru SD Muhammadiyah Kota Medan" bertujuan untuk mengembangkan kompetensi guru dalam mengajar di dalam kelas dengan menggunakan media interaktif berbasis *macromedia flash*. *Macromedia flash* merupakan aplikasi profesional dalam mendesain animasi 2D yang dapat menciptakan pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan.

Tim PKM menyiapkan *master macromedia flash* untuk dibagikan kepada guru supaya dapat diinstal di laptopnya masing-masing dan membagikan buku pedoman pembuatan media interaktif berbasis *macromedia flash* yang sebelumnya telah disusun oleh tim PKM. Sementara itu, mitra PKM SD Muhammadiyah 29 Sei Mencirim menyediakan ruangan untuk kegiatan pengabdian serta peralatan seperti infokus. Ruangan yang digunakan adalah salah satu kelas yang telah dilengkapi infokus untuk menampilkan tutorial pembuatan media interaktif berbasis *macromedia flash*.

Buku pedoman dalam pelatihan dan pendampingan ini disusun berdasarkan kebutuhan dalam membuat media interaktif berbasis *macromedia flash*. Tahapan dalam penyusunan buku pedoman ini yaitu:

Perencanaan, di dalam perencanaan ini ada beberapa langkah yang dilakukan yaitu (1) Merumuskan tujuan umum dan khusus. Tujuan umum dalam pembuatan buku pedoman ini adalah guru dapat mengikuti setiap langkah yang ada dapan buku pedoman ini dalam membuat media interaktif berbasis *macromedia flash*, sedangkan tujuan khususnya guru dapat berkreasi dalam membuat media interaktif yang menarik dan mendorong siswa dapat aktif dalam pembelajaran; (2) Pemetaan konsep buku pedoman. Pemetaan konsep buku digunakan oleh penulis untuk memberikan gambaran/alur dari buku pedoman yang akan dihasilkan; (3) Menentukan bentuk media yang dihasilkan. Penting menentukan bentuk media yang akan dihasilkan berdasarkan buku panduan ini sebab tampilan da nisi serta aksesoris media akan mendukung pembelajaran lebih diminati oleh siswa.

Persiapan, pada langkah persiapan ini buku pedoman akan dirancang sebagai berikut: (1) mengurutkan ide. Menjabarkan materi-materi yang telah disusun berdasarkan pemetaan konsep dari buku panduan; (2) mempertimbangkan sumber-sumber yang mendukung. Keakuratan informasi yang dibutuhkan dalam membuat buku pedoman ini menjadi unsur yang harus dipertimbangkan; (3) menentukan desain grafis. Desain grafis yang menarik akan membuat pembaca menjadi tertarik untuk mempelajari buku panduan tersebut; (4) menentukan komponen fisik buku pedoman. Komponen fisik dari buku pedoman ini terdiri dari jenis kertas (A4), margin (normal), warna dan ukuran.

Perancangan, membuat rancangan awal buku pedoman (prorotype). Berikut ini buku panduan yang telah dirancang oleh penulis:



Gambar 1. Buku Pedoman Pembuatan Media Interaktif Berbasis *Macromedia Flash*

Berdasarkan buku panduan di atas, akan dihasilkan sebuah media pembelajaran interaktif berbasis *macromedia flash*. Media interaktif yang akan dihasilkan memiliki tampilan peta Indonesia yang telah diberikan tanda pada setiap provinsinya dan *background* menggunakan bendera Indonesia, merah putih. Tanda yang diberikan pada setiap provinsi ini bila disorot dengan kursornya akan berubah warna, dan bila diklik tanda pada provinsi tersebut akan muncul jendela informasi tentang keanekaragaman budaya dari provinsi tersebut. Berikut ini tampilan awal dari media pembelajaran interaktif berbasis *macromedia flash*:



Gambar 2. Tampilan Awal Media Interaktif Berbasis *Macromedia Flash*

Pelaksanaan Pengabdian

Pengabdian dilaksanakan kepada guru-guru berupa pelatihan dan pendampingan pembuatan media interaktif berbasis *macromedia flash* yang kreatif dan menyenangkan bagi siswa. Melalui kegiatan ini, akan membuka wawasan guru bahwa banyak aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat media interaktif dan mengembangkan keterampilan guru dalam menyajikan pembelajaran yang menarik bagi siswa dengan menggunakan media interaktif berbasis *macromedia flash*. Selain itu, dengan adanya keterampilan tersebut, masyarakat sasaran memiliki kesempatan menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik dan efektif; dapat mengembangkan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif untuk mendorong motivasi, perkembangan kognisi, perkembangan interpersonal dan perkembangan aspek sosial yang dimiliki. Rahmawati et al. (2017) menyatakan bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat meliputi berbagai hal yang berkaitan dengan proses, alat bantu, manipulasi dan pengelolaan informasi

Keberhasilan kegiatan PKM ini dapat diukur dan dilihat dengan mengamati kinerja para guru yang mampu membuat sendiri media interaktif berbasis *macromedia flash*. Selain itu juga, dengan adanya indikator pencapaian yang telah ditetapkan bahwa pengabdian ini dinyatakan berhasil apabila guru sudah memiliki minimal 1 media interaktif berbasis *macromedia flash* untuk dapat digunakan di dalam kelas. Pengembangan media interaktif berbasis *macromedia flash* yang sukses dibuat oleh para guru dapat diimplementasikan pada tema-tema yang berbeda yang terdapat di dalam kurikulum 2013. Selain itu juga dapat meningkatkan *life skill* guru (Nugraheny et al., 2018)

Berdasarkan hasil pelaksanaan PKM ini terdapat 10 guru yang mampu membuat media pembelajaran berbasis *macromedia flash* atau 83,33% guru yang mampu membuat media pembelajaran berbasis *macromedia*

flash dengan berbagai revisi. Dan terdapat 2 orang guru atau 16,66% belum mampu membuat media pembelajaran menggunakan *macromedia flash*. Hal ini terjadi karena guru masih kesulitan menggunakan teknologi dan masih pertama sekali menggunakan *macromedia flash* sebagai aplikasi pembuat media pembelajaran.

Tabel 1.

Revisi media pembelajar berbasis
Macromedia Flash

No	Revisi
1	Tingkat kerapihan susunan media
2	Masih terdapat kesalahan melakukan <i>hyperlink</i>
3	Kreativitas penyusunan mulai terlihat
4	Bahasa yang digunakan harus sesuai dengan perkembangan anak
5	Susunan part-part dari media terbalik-balik

Dalam pelaksanaan pengabdian ini, ada beberapa kendala yang dihadapi oleh tim PKM diantaranya laptop yang dimiliki oleh guru terkadang *eror* saat penginstalan *software macromedia flash*, guru belum memiliki kemampuan digital yang baik sehingga perlu dilatih.

Berikut tim pengabdian memberikan pelatihan dan pendampingan kepada mitra dalam pembuatan media pembelajaran berbasis *macromedia flash*



Gambar 3. Pendampingan Guru Membuat Media Pembelajaran Berbasis *Macromedia Flash*

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Program kepada masyarakat (PKM) melalui pelatihan dan pendampingan pembuatan media interaktif berbasis

macromedia flash ini berhasil membuka wawasan guru dan mengembangkan kemampuan guru dalam membuat media pembelajaran di SD Muhammadiyah Kota Medan. Para guru telah mampu mengembangkan media interaktif dengan menggunakan *macromedia flash* dengan berbagai tema yang terdapat dalam kurikulum 2013. Untuk itu kegiatan ini dapat memberikan manfaat dalam meningkatkan kemampuan guru, kreativitas dan kesadaran pentingnya media dalam pembelajaran.

Saran

Untuk keberlanjutan kegiatan PKM ini perlu juga perhatian dari segala pihak terutama Bapak kepala sekolah selaku supervisor sekolah untuk mengontrol dan mengawasi guru dalam menggunakan media interaktif berbasis *macromedia flash* dan dikarenakan keterbatasan waktu juga tidak banyak materi yang tersampaikan ditambah lagi guru baru pertama kalinya menggunakan *macromedia flash* sebagai media interaktif.

DAFTAR RUJUKAN

- Ali, M. (2018). *Macromedia Flash Untuk Inovasi Pengajaran Matematika Dan Sains SDN Kota Baubau. Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat MEMBANGUN NEGERI*, 2(2), 85–93.
- Angraini, L. M., Sudiarta, I. W., Qomariyah, N., Alaa, S., & Handayana, I. G. N. Y. (2019). Peningkatan Kompetensi Komputasi Fisika Dan Kimia Untuk Mahasiswa Program Studi Fisika FMIPA Universitas Mataram. *SELAPARANG. Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 2(3), 37–41.
- Kartimi, Mulyani, A., & Riyanto, O. R. (2019). Pemberdayaan Guru Dalam Implementasi Pembelajaran Abad 21. *DIMASEJATI*, 1(2), 160–170.
- Mulyono, A. (2009). *Pendidikan Bagi Anak Kesulitan Belajar*. Rineka Cipta.
- Nugraheny, D., Wintolo, H., Kusum, A., & Sudaryanto. (2018). Pendampingan Pembuatan Bahan Ajar Berbasis Multimedia Menggunakan Macromedia Flash Bagi Para Guru SD IT Salsabila Al Muthi ' in, Yogyakarta. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bidang Teknologi, KACANEGARA*, 1(1), 23–28.
- Nurgayah. (2011). *Strategi Dan Metode Pembelajaran*. Cita Pustaka.
- Rahmaibu, F. H., Ahmadi, F., & Prasetyaningsih, F. D. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran

- Menggunakan Adobe Flash Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn. *Jurnal Kreatif: Jurnal Kependidikan Dasar*, 7(1).
- Rahmawati, F., Haryanto, & Alamsyah. (2017). Pelatihan Model Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi Bagi Guru SMP Negeri 2 Jati Agung Lampung Selatan. *Adiguna: Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 2(2), 20–24. <http://jurnal.stkipgribl.ac.id/index.php/adiguna>
- Sani, A. R. (2014). *Pembelajaran Saintifik Untuk Implementasi Kurikulum 2013* (Y. S. Hartati (ed.)). Bumi Aksara.
- Sari, H. L., & Negara, E. K. (2011). Media Pembelajaran Kimia Terpadu Pada Madrasah Tsanawiyah Negeri (MAN) 2 Kota Bengkulu. *Jurnal Media Infotama*, 7(2), 103–120.
- Surachman, E. (2013). Workshop Pemanfaatan Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatkan Efektifitas Pembelajaran Serta Profesionalitas Pendidik Di SMP Negeri 194 Jakarta. *Jurnal Sarwahita*, 13(2), 111–119. [https://doi.org/DOI : https://doi.org/10.21009/sarwahita.132.06](https://doi.org/DOI:https://doi.org/10.21009/sarwahita.132.06)
- Tri, S., & Atika, N. H. (2018). *Penggunaan dan Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (P2TIK) Sektor Pendidikan 2018*.
- Umbara, U., Rosyid, A., & Setiawan, D. L. (2019). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Flash Menggunakan Adobe Animate bagi Guru SMP di Kabupaten Kuningan. *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 4(1), 93–104. <https://doi.org/10.30653/002.201941.84>