

---

## PELATIHAN PENGGUNAAN APLIKASI MACROMEDIA FLASH SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN INOVATIF PADA CALON GURU SEKOLAH DASAR NEGERI 20 KURAO PAGANG

Fitri Sakinah<sup>1</sup>, Yanti Fitria<sup>2</sup>, Darmansyah<sup>3</sup>

Pendidikan Dasar, Universitas Negeri Padang<sup>123</sup>, Indonesia  
e-mail: [\\*1fitrisakinah55@gmail.com](mailto:*1fitrisakinah55@gmail.com), [2yantifitria@fip.unp.ac.id](mailto:2yantifitria@fip.unp.ac.id),  
[3darmansyah@fip.unp.ac.id](mailto:3darmansyah@fip.unp.ac.id)

### ABSTRAK

Program pengabdian ini dirancang untuk meningkatkan kemampuan mengajar calon tenaga pendidik dan guru SDN 20 Kurao Pagang di Kota Padang melalui penggunaan media pembelajaran interaktif yang berbasis pada Macromedia Flash. Kegiatan ini, yang mengambil bentuk pelatihan dan lokakarya, diikuti oleh 10 guru dari SD Ada tiga fase dalam program ini: fase pertama melibatkan sosialisasi yang termasuk observasi dan wawancara dengan kepala sekolah, fase kedua adalah pelatihan dan pendampingan, dan fase ketiga adalah evaluasi. Hasil dari program ini menunjukkan bahwa dari 10 guru, 8 guru (83,33%) berhasil membuat media pembelajaran interaktif dengan menggunakan Macromedia Flash, sementara 4 guru lainnya (10%) mengalami kesulitan, yang mungkin disebabkan oleh pengalaman pertama mereka menggunakan perangkat lunak Macromedia Flash dalam pembuatan media pembelajaran.

**Kata kunci:** aplikasi macromedia, pembelajaran inovatif, calon guru

### ABSTRACT

*This community service program was designed to improve the teaching skills of prospective educators and teachers of SDN 20 Kurao Pagang in Padang City through the use of interactive learning media based on Macromedia Flash. This activity, which took the form of training and workshops, was attended by 10 teachers from the primary school. There were three phases in this program: the first phase involved socialization which included observation and interview with the principal, the second phase was training and mentoring, and the third phase was evaluation. The results of this program showed that out of 10 teachers, 8 teachers (83.33%) successfully created interactive learning media using Macromedia Flash, while the other 4 teachers (10%) experienced difficulties, which may be due to their first experience using Macromedia Flash software in the creation of learning media.*

**Keywords:** macromedia applications, innovative learning, prospective teachers

### PENDAHULUAN

Indonesia menempati peringkat 110 dari 117 negara dalam hal kualitas pendidikan, memicu upaya keras pemerintah untuk melakukan reformasi. Observasi awal mengungkapkan bahwa proses pembelajaran di kelas masih kurang optimal, termasuk metode ceramah yang dominan dan keterlibatan siswa yang minim.

Dalam proses pembelajaran, diharapkan terjadi interaksi saling

pengertian antara guru dan siswa. Meskipun guru berperan sebagai perencana dan pelaksana kegiatan belajar mengajar, seringkali mereka kesulitan memahami hambatan yang dihadapi siswa (Adawiyah, 2021). Kendala ini disebabkan oleh pilihan metode pembelajaran yang tidak selalu sesuai, menunjukkan kurangnya kemampuan guru dalam perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran (Sudrajat, 2020). Hingga saat ini, masih banyak guru yang mengandalkan

model pembelajaran konvensional, yang lebih menekankan pada cara guru mengajar daripada bagaimana siswa belajar. Maka dari itu perlunya pelatihan dan pembelajaran bagi calon guru terhadap peningkatan minat belajar siswa.

Perubahan kebiasaan proses pembelajaran dari pembelajaran konvensional menuju pembelajaran yang berpusat pada siswa memang tidak mudah, karena menuntut calon guru berpikir ekstra. Selain menguasai keterampilan mengajar, calon guru juga dituntut dapat menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan melakukan program-program pengembangan profesional (Lubis & Syahputra Siregar, 2020). Calon Guru diharapkan memiliki kemampuan dalam bidang studi yang ditekuninya, memiliki keterampilan, memahami kurikulum, menguasai ragam metodologi penilaian, menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan melakukan pengembangan profesional (Juliandi Siregar, 2016).

Calon tenaga pendidik perlu memiliki kemampuan menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dengan mengadopsi pendekatan pembelajaran yang berfokus pada siswa. Pembelajaran harus sesuai dengan konvensi hak anak, seperti yang diwakili oleh pendekatan CRC. Selain itu, guru perlu menyediakan fasilitas belajar yang menarik, termasuk penggunaan media pembelajaran yang beragam. Menurut (Rahmat, 2015) Pemanfaatan aplikasi multimedia dapat meningkatkan efisiensi, motivasi, dan mendukung metode pembelajaran yang berpusat pada siswa, mendorong pembelajaran aktif dan eksperimental.

Multimedia merupakan gabungan teks, suara, gambar, warna, gerak, dan video dengan alat bantu (tool) dan

koneksi (link) sehingga pengguna dapat bernavigasi, berinteraksi, berkarya dan berkomunikasi (Ilya Badri, 2021). Dengan karakteristik tersebut, multimedia akan menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan sehingga akan memberikan motivasi belajar yang lebih tinggi bagi mahasiswa (Wulandari et al., 2017). Salah satu media pembelajaran yang menarik disajikan dalam bentuk animasi multimedia interaktif (MMI). MMI dapat dirancang dengan menggunakan program Macromedia Flash.

Dari observasi dan wawancara dengan para guru, terungkap bahwa penguasaan teknologi mereka masih perlu ditingkatkan. Meskipun calon tenaga pendidik atau guru yang sedang praktik kerja lapangan menggunakan power point, dampaknya belum signifikan, sehingga diperlukan upaya untuk memperkaya cara penyampaian materi. Meningkatkan pemahaman teknologi calon tenaga pendidik dapat melibatkan penggunaan Macromedia Flash sebagai alat pembelajaran. Macromedia Flash memiliki kemampuan animasi yang disukai siswa dan dapat membawa pengalaman pembelajaran yang lebih berarti (meaningful learning), sesuai dengan konsep pembelajaran bermakna yang memenuhi kebutuhan peserta didik (Setiani, 2014). Menurut (Salimul Jihad, 2017) variasi media dalam pembelajaran juga dapat membantu mengatasi kesulitan belajar siswa.

(Zahwa & Syafi'i, 2022) menyatakan bahwa media pembelajaran memberikan manfaat secara umum, antara lain: (1) Menyampaikan pesan dengan lebih jelas tanpa terlalu bergantung pada verbalitas; (2) Mengatasi keterbatasan

ruang, waktu, dan indera dengan menggunakan berbagai media seperti gambar, film, video, dan model. Media pembelajaran membantu menggantikan obyek yang terlalu besar atau kecil, menangani gerak yang lambat atau cepat, merekam kejadian masa lalu, menyajikan obyek yang kompleks, serta memvisualisasikan konsep yang luas. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dan beragam dapat juga mengatasi sikap pasif siswa (Tafonao, 2018).

Oleh sebab itu butuh pelatihan bagi calon pendidik untuk meningkatkan minat belajar siswa agar siswa menjadi inovatif, maka dari itu Pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis macromedia flash ini diberikan kepada calon tenaga pendidik dan guru-guru di 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

Tujuan pengabdian ini terfokus pada 10 guru di SDN 20 Kurao Pagang, serta 4 mahasiswa yang sedang melaksanakan program praktik lapangan (PPL) Program ini mencakup pelatihan dan bimbingan dalam membuat media pembelajaran interaktif menggunakan Macromedia Flash. Hal ini bertujuan agar guru-guru dan mahasiswa tersebut dapat mengajar dengan lebih kreatif dan menarik.

Proses kegiatan meliputi:

- Materi tentang Macromedia Flash dan cara pembuatan media interaktif diberikan kepada peserta.

- Sesi tanya jawab antara tim PKM, guru dan mahasiswa untuk membahas aspek penting.
- Praktek langsung oleh peserta dalam membuat media pembelajaran interaktif.
- Presentasi karya oleh peserta dan penerapan uji coba pada siswa.
- Pengumpulan dan analisis karya peserta untuk umpan balik dan peningkatan lebih lanjut.

Tujuan tercapainya program ini diukur dengan indikator bahwa 80% guru dan mahasiswa mampu membuat media pembelajaran interaktif menggunakan Macromedia Flash secara mandiri (Marpaung & Siagian, 2016). Kegiatan ini diakhiri dengan sesi refleksi. Menurut (Raharjo, 2017) evaluasi dilakukan untuk mengukur pencapaian target yang telah ditetapkan. Selanjutnya, tim PKM akan menyusun laporan kegiatan, mengumpulkan, menganalisis, dan mendeskripsikan berbagai kegiatan dan data yang terkumpul.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan awal

Aktivitas Pendahuluan Program Kemitraan Masyarakat PKM ini dijalankan di SDN 20 Kurao Pagang Sebelum memulai, tim PKM melakukan kunjungan dan wawancara dengan kepala sekolah sebagai bagian dari persiapan. Dari wawancara dan observasi, terungkap bahwa banyak guru masih memakai metode pengajaran tradisional, yang cenderung spontan dan tidak terstruktur, sehingga pembelajaran kurang menarik dan monoton, yang berpotensi mengurangi efektivitas belajar siswa. Untuk mengatasi masalah ini, tim sepakat: (1) Memberikan pelatihan tentang penggunaan media interaktif berbasis

Macromedia Flash Professional 10 kepada guru-guru dan keempat mahasiswa yang sedang PPL, Pilihan ini didasari oleh kualitas Macromedia Flash sebagai alat profesional dalam pembuatan animasi, cocok untuk era industri 4.0. (2) Menetapkan jadwal pelaksanaan dijadwalkan pada Senin, Kegiatan ini berlangsung di SDN 20 Kurao Pagang

Persiapan Pelatihan dan Pendampingan Media Interaktif Berbasis Macromedia Flash Professional

Program Pengabdian kepada Masyarakat "Pelatihan dan Pendampingan Pembuatan Media Interaktif Menggunakan Macromedia Flash untuk Guru SDN 20 Kurao Pagang dirancang untuk meningkatkan keterampilan guru dan calon tenaga pendidik dalam mengajar dengan media interaktif berbasis Macromedia Flash. Aplikasi ini, dikenal sebagai alat desain animasi 2D yang profesional, membantu menciptakan proses pembelajaran yang lebih kreatif dan menyenangkan.

Tim PKM mempersiapkan salinan master dari Macromedia Flash untuk dibagikan kepada guru agar bisa diinstal di laptop mereka. Selain itu, mereka juga membagikan buku panduan yang telah mereka siapkan untuk pembuatan media interaktif berbasis Macromedia Flash. SDN 20 Kurao Pagang, sebagai mitra PKM, menyediakan fasilitas seperti ruang kelas yang telah dilengkapi dengan infokus untuk menampilkan tutorial pembuatan media interaktif.

Buku panduan ini dirancang untuk memenuhi kebutuhan pembuatan media interaktif berbasis Macromedia Flash. Proses penyusunan buku panduan meliputi beberapa tahapan:

Merumuskan tujuan umum dan spesifik. Tujuan umumnya adalah agar guru dan tenaga pendidik dapat mengikuti setiap langkah dalam buku panduan untuk membuat media interaktif, sementara tujuan khususnya adalah untuk mendorong guru menciptakan media yang menarik dan mengaktifkan partisipasi siswa dalam pembelajaran.

- Melakukan pemetaan konsep buku panduan, yang memberikan kerangka atau alur isi buku.
- Menentukan format media yang akan dibuat berdasarkan buku panduan ini, dengan mempertimbangkan aspek visual dan aksesoris media untuk membuat pembelajaran lebih menarik bagi 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:

Pengabdian

Program Pengabdian kepada Masyarakat ini terfokus pada pelatihan

dan bimbingan bagi guru-guru dan calon tenaga pendidik dalam pembuatan media pembelajaran interaktif menggunakan Macromedia Flash, dengan tujuan untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan efektif bagi siswa. Kegiatan ini bertujuan untuk memperluas pengetahuan guru tentang berbagai aplikasi yang bisa digunakan untuk membuat media interaktif dan meningkatkan keterampilan mereka dalam menyajikan pembelajaran yang lebih menarik. Keterampilan ini memberi kesempatan kepada guru untuk menciptakan proses belajar yang lebih dinamis dan efisien, serta mengembangkan materi pembelajaran yang kreatif dan inovatif, yang tidak hanya meningkatkan motivasi belajar tapi juga mendukung perkembangan kognitif, interpersonal, dan sosial siswa. Menurut (Huda, 2020) penggunaan teknologi dalam pendidikan mencakup berbagai aspek mulai dari proses, hingga penggunaan alat bantu, manipulasi, dan pengelolaan informasi.

Keberhasilan program ini diukur berdasarkan kemampuan para guru dalam menciptakan media pembelajaran interaktif mereka sendiri menggunakan Macromedia Flash. Kriteria keberhasilan program ini ditetapkan bahwa guru harus mampu menciptakan minimal satu media pembelajaran interaktif menggunakan Macromedia Flash untuk digunakan dalam kelas. Media yang berhasil dikembangkan oleh guru dapat diaplikasikan pada berbagai topik dalam kurikulum 2013 dan juga berkontribusi dalam peningkatan keterampilan hidup guru, seperti yang diungkapkan oleh (Fernandes, 2019).

Hasil dari pelaksanaan program ini menunjukkan bahwa dari 10 guru

yang terlibat, 8 di antaranya atau 90 % berhasil membuat media pembelajaran berbasis Macromedia Flash, meskipun dengan beberapa revisi. Sementara itu, 4 guru lainnya atau 10% belum berhasil membuat media pembelajaran menggunakan Macromedia Flash, terutama karena kesulitan dalam menggunakan teknologi dan karena ini merupakan pengalaman pertama mereka menggunakan Macromedia Flash sebagai alat untuk membuat media pembelajaran flash dengan berbagai revisi. Dan terdapat 4 orang guru atau 10% 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.

## KESIMPULAN

Program Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) yang melibatkan pelatihan dan pendampingan dalam pembuatan media interaktif menggunakan Macromedia Flash telah sukses dalam meningkatkan wawasan dan keterampilan guru di SDN 20 Kurao Pagang. Program ini telah memungkinkan guru-guru untuk menciptakan media pembelajaran interaktif yang menyesuaikan dengan berbagai topik dalam kurikulum 2013, yang secara signifikan meningkatkan kemampuan, kreativitas, dan kesadaran mereka tentang pentingnya media dalam proses belajar mengajar.

## DAFTAR PUSTAKA

Adawiyah, F. (2021). Variasi Metode Mengajar Guru Dalam Mengatasi Kejenuhan Siswa Di Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Paris Langkis*, 2(1), 68–82.

- <https://doi.org/10.37304/paris.v2i1.3316>
- Fernandes, R. (2019). Relevansi Kurikulum 2013 dengan kebutuhan Peserta didik di Era Revolusi 4.0. *Jurnal Socius: Journal of Sociology Research and Education*, 6(2), 70. <https://doi.org/10.24036/scs.v6i2.157>
- Huda, I. A. (2020). Perkembangan Teknologi Informasi Dan Komunikasi (Tik) Terhadap Kualitas Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 2(1), 121–125. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v1i2.622>
- Ilya Badri, R. (2021). Media Pembelajaran Pengenalan Komponen Komputer Menggunakan Adobe Flash Cs6. *Engineering And Technology International Journal Maret*, 3(1), 2714–2755.
- Juliandi Siregar, L. H. (2016). PKM Meningkatkan Keterampilan Mengajar Menggunakan Macromedia Flash. 01, 1–23.
- Lubis, B. S., & Syahputra Siregar, E. F. (2020). Pelatihan Dan Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Macromedia Flash. *SELAPARANG Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4(1), 396. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v4i1.3143>
- Marpaung, I. Y. O., & Siagian, S. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Macromedia Flash Profesional 8 Kelas V Sd Swasta Namira. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan*, 3(1), 28–40. <https://doi.org/10.24114/jtikp.v3i1.5003>
- Raharjo, H. (2017). Pengaruh Penggunaan Macromedia Flash Terhadap Hasil Belajar pada Pokok Pembahasan Geometri Dimensi Tiga. *Eduma: Mathematics Education Learning and Teaching*, 6(2), 9. <https://doi.org/10.24235/eduma.v6i2.2188>
- Rahmat, S. T. (2015). Pemanfaatan Multimedia Interaktif Berbasis Komputer Dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan Missio*, 7(2), 196–208. <https://doi.org/10.36928/jpkm.v7i2.35>
- Salimul Jihad, M. S. (2017). Strategi Guru Dalam Mengatasi Kesulitan Belajar Siswa Dalam Pelajaran Mufrodat Kelas VI MI NW Dasan Agung Mataram Tahun Pelajaran 2016 / 2017. *El - Tsaqafah*, xvii(3), 96–118. <https://journal.uinmataram.ac.id/index.php/eltsaqafah/article/view/480>
- Setiani, C. K. (2014). Efektivitas penerapan model pembelajaran teams games tournaments berbantuan macromedia flash untuk meningkatkan hasil belajar kewirausahaan kompetensi dasar membuat keputusan kelas X SMK Widya Praja Ungaran. *Economic Education Analysis Journal*, 3(1), 17–23.
- Sudrajat, J. (2020). Kompetensi Guru Di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Riset Ekonomi Dan Bisnis*, 13(2), 100. <https://doi.org/10.26623/jreb.v13i2.2434>
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar

- Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Wulandari, R., Susilo, H., & Kuswandi, D. (2017). Multimedia Interaktif Bermuatan Game Edukasi Sebagai Salah Satu Alternatif Pembelajaran Ipa Di Sekolah Dasar. *Graduate School Conferences*, 1–7.
- Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. (2022). Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi*, 19(01), 61–78. <https://doi.org/10.25134/equi.v19i01.3963>