

Pelatihan Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash untuk Guru SMA Sumatera Utara

Tomy Satria Alasi^{1*}

¹Sistem Informasi, STMIK Methodist Binjai, Indonesia

Jl. Jenderal Gatot Subroto, Bandar Senembah, Kecamatan Binjai Barat, Kota Binjai, Provinsi Sumatera Utara, Indonesia

Email: *¹tomysatriaalasi@live.com

(*: tomysatriaalasi@live.com)

Abstrak

Pelatihan ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru SMA di Sumatera Utara dalam merancang media pembelajaran berbasis Macromedia Flash. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini diikuti oleh 30 guru dari berbagai SMA di wilayah tersebut. Metode yang digunakan meliputi ceramah, demonstrasi, dan praktik langsung. Selama pelatihan, peserta diperkenalkan dengan dasar-dasar penggunaan Macromedia Flash serta teknik pembuatan animasi dan interaktivitas dalam media pembelajaran. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa pelatihan ini berhasil meningkatkan pemahaman dan keterampilan peserta dalam menggunakan Macromedia Flash untuk menyusun media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Selain itu, para guru juga melaporkan peningkatan motivasi dan kreativitas dalam menyusun materi ajar. Pelatihan ini diharapkan dapat berkontribusi pada peningkatan kualitas pembelajaran di SMA Sumatera Utara melalui penggunaan teknologi informasi yang lebih efektif.

Kata Kunci: Pelatihan, Media Pembelajaran, Macromedia Flash, Guru SMA, Sumatera Utara

Abstract

This training aims to enhance the competency of high school teachers in North Sumatra in designing learning media using Macromedia Flash. The community service activity was attended by 30 teachers from various high schools in the region. The methods used included lectures, demonstrations, and hands-on practice. During the training, participants were introduced to the basics of using Macromedia Flash as well as techniques for creating animations and interactivity in learning media. Evaluation results indicated that the training successfully improved participants' understanding and skills in using Macromedia Flash to develop engaging and interactive learning media. Additionally, the teachers reported increased motivation and creativity in preparing teaching materials. This training is expected to contribute to the improvement of the quality of education in North Sumatra high schools through more effective use of information technology.

Keywords: Training, Learning Media, Macromedia Flash, High School Teachers, North Sumatra

1. PENDAHULUAN

Dalam era globalisasi dan perkembangan teknologi informasi yang pesat, penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi menjadi suatu kebutuhan yang tidak dapat dihindari. Media pembelajaran yang interaktif dan menarik dapat membantu meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Salah satu perangkat lunak yang dapat digunakan untuk merancang media pembelajaran interaktif adalah Macromedia Flash.

Namun, tidak semua guru memiliki pengetahuan dan keterampilan yang memadai dalam menggunakan perangkat lunak tersebut. Berdasarkan hasil observasi awal, ditemukan bahwa banyak guru SMA di Sumatera Utara yang masih mengalami kesulitan dalam memanfaatkan teknologi ini untuk pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan upaya untuk meningkatkan kompetensi guru dalam merancang media pembelajaran berbasis Macromedia Flash.

Pelatihan ini diselenggarakan sebagai bagian dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang bertujuan untuk memberikan pemahaman dan keterampilan praktis kepada guru-guru SMA di Sumatera Utara dalam menggunakan Macromedia Flash. Diharapkan melalui pelatihan ini, para guru dapat menyusun materi ajar yang lebih menarik dan interaktif, sehingga mampu meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah masing-masing.

Pelatihan ini diikuti oleh 30 guru dari berbagai SMA di Sumatera Utara. Metode pelatihan meliputi ceramah, demonstrasi, dan praktik langsung, yang dirancang untuk memastikan para peserta tidak hanya memahami konsep dasar tetapi juga mampu menerapkannya dalam pembuatan media pembelajaran. Evaluasi akhir menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam pemahaman dan keterampilan peserta, serta peningkatan motivasi dan kreativitas dalam menyusun materi ajar. Pelatihan ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif bagi peningkatan kualitas pendidikan di Sumatera Utara.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Macromedia Flash

Macromedia Flash adalah perangkat lunak yang digunakan untuk membuat animasi, video, dan aplikasi web interaktif(Steiner, 2024). Dengan Macromedia Flash, pengguna dapat menggabungkan grafis vektor dan raster, serta menambahkan elemen interaktivitas melalui pemrograman ActionScript(Aryanti et al., 2024). Sebagai alat pembelajaran, Macromedia Flash memungkinkan guru untuk merancang materi ajar yang lebih menarik dan dinamis, sehingga dapat meningkatkan keterlibatan siswa(Purba et al., 2024) dalam proses belajar(Siagian & others, 2024).

2.2 Perancangan Media Pembelajaran

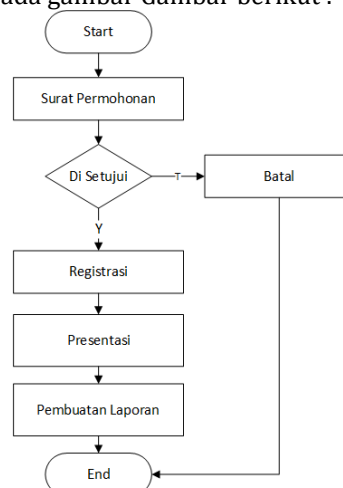
Perancangan media pembelajaran telah mengalami perkembangan signifikan berbagai tren baru yang meningkatkan efektivitas dan keterlibatan pembelajar(Aziz et al., 2024). Penggunaan Virtual Reality (VR), VR memungkinkan pembelajaran yang lebih mendalam dan imersif dengan menciptakan lingkungan simulasi yang realistis, yang sangat bermanfaat untuk praktik keterampilan dunia nyata dan pelatihan dalam situasi berbahaya(Adam et al., 2024). Kustomisasi Jalur Pembelajaran: Pembelajaran yang dipersonalisasi berdasarkan gaya belajar individu, seperti visual, auditori, kinestetik, dan membaca/menulis, semakin diminati untuk meningkatkan hasil pembelajaran(Dachi et al., 2024). Pembelajaran Berbasis Data: Desainer instruksional kini menggunakan analisis data dari sistem manajemen pembelajaran untuk mengukur efektivitas kursus dan menyesuaikan konten agar lebih sesuai dengan kebutuhan pembelajar. Aksesibilitas dan Adaptabilitas: Kursus eLearning dirancang dengan fitur aksesibilitas seperti teks transkrip, keterangan teks, dan kontras warna yang jelas, untuk memastikan semua pembelajar dapat mengakses dan memahami materi dengan mudah. Pembelajaran Sosial dan Blended Learning: Kombinasi pembelajaran tatap muka dan online semakin populer(Hendra et al., 2024), memungkinkan interaksi kolaboratif dan fleksibilitas dalam belajar, yang sangat mendukung pengalaman belajar yang lebih holistik dan efektif.

3. METODE PELAKSANAAN

Dalam melakukan kegiatan kepada masyarakat diperlukan persiapan dan perencanaan yang matang sehingga kegiatan tersebut dapat terlaksana sesuai dengan yang diharapkan, persiapan dan perencanaan yang dilakukan adalah sebagai berikut :

1. Melakukan koordinasi dengan kepala Unit penelitian dan pengabdian kepada masyarakat (UPPM) STMIK Logika untuk mendapatkan persetujuan pelaksanaan kegiatan.
2. Mengirimkan surat permohonan kepada Kepala Sekolah SMA Negeri 21 Medan untuk melaksanakan kegiatan pengabdian
3. Menjadwalkan kegiatan pengabdian kepada masyarakat sesuai dengan waktu dan jumlah peserta yang telah disepakati.

Untuk lebih lengkapnya dapat dilihat pada gambar Gambar berikut :



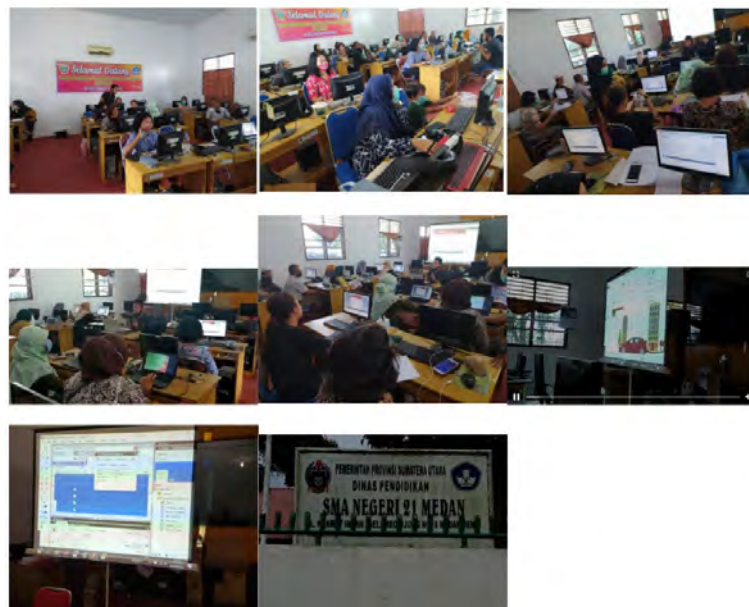
Gambar 1. Diagram alur pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada Masyarakat Pelatihan Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash untuk Guru SMA Sumatera Utara

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan pelatihan "Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash untuk Guru SMA Sumatera Utara" berlangsung dalam beberapa tahapan yang terstruktur dengan baik untuk mencapai tujuan utama peningkatan kompetensi guru dalam penggunaan teknologi pembelajaran. Tahap persiapan dimulai dengan mengidentifikasi 30 guru peserta dari berbagai SMA di Sumatera Utara. Modul pelatihan disusun mencakup dasar-dasar penggunaan Macromedia Flash, teknik pembuatan animasi, dan pembuatan media pembelajaran interaktif. Ruang pelatihan dilengkapi dengan komputer yang sudah terinstall Macromedia Flash, proyektor, dan akses internet untuk mendukung kegiatan belajar mengajar.

Pada tahap pelaksanaan, kegiatan dimulai dengan pembukaan resmi oleh Kepala Sekolah, diikuti oleh ceramah pengenalan dasar-dasar Macromedia Flash yang disampaikan oleh instruktur. kemudian pertama diisi dengan sesi teori untuk memberikan pemahaman dasar kepada peserta. selanjutnya kedua, instruktur mendemonstrasikan pembuatan animasi sederhana dan elemen interaktif menggunakan Macromedia Flash. Peserta kemudian melakukan praktik mandiri dengan bimbingan instruktur untuk mengaplikasikan pengetahuan yang telah diperoleh. sehingga ketiga fokus pada penyusunan media pembelajaran lengkap, di mana peserta bekerja dalam kelompok untuk membuat proyek yang menggabungkan animasi dan interaktivitas. Kegiatan ini bertujuan untuk mempraktikkan keterampilan kolaboratif serta memastikan setiap peserta mampu mengintegrasikan elemen pembelajaran yang telah dipelajari. Pada sesi terakhir, setiap kelompok mempresentasikan hasil proyek mereka di depan peserta lain dan instruktur. Sesi ini diikuti dengan evaluasi dan umpan balik dari instruktur untuk memberikan wawasan lebih lanjut dan memperbaiki kualitas media pembelajaran yang dibuat. Kegiatan ditutup dengan pemberian sertifikat kepada peserta yang telah menyelesaikan pelatihan sebagai pengakuan atas partisipasi dan pencapaian mereka. Penutupan resmi dilakukan oleh panitia, disertai ucapan terima kasih kepada seluruh peserta dan instruktur. Tahap akhir dari pelaksanaan kegiatan adalah evaluasi dan tindak lanjut, di mana peserta diminta untuk mengisi kuesioner evaluasi guna memberikan umpan balik mengenai pelaksanaan dan materi pelatihan. Panitia juga melakukan pemantauan implementasi untuk melihat sejauh mana keterampilan yang telah dipelajari diterapkan di sekolah masing-masing. Selain itu, direncanakan pelatihan lanjutan atau pendampingan bagi guru-guru yang membutuhkan bantuan lebih lanjut dalam penggunaan Macromedia Flash untuk menyusun media pembelajaran. Kegiatan ini diharapkan dapat berkontribusi pada peningkatan kualitas pembelajaran di SMA Sumatera Utara melalui pemanfaatan teknologi informasi yang lebih efektif.

4.1 Dokumentasi Kegiatan



Gambar 2. Dokumentasi Kegiatan Pelaksanaan



Gambar 3. Pemberian Sertifikat oleh Kepala Sekolah SMA Negeri 21 Medan

5. KESIMPULAN

Pelatihan "Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash untuk Guru SMA Sumatera Utara" berhasil meningkatkan kompetensi guru dalam menggunakan teknologi untuk pembuatan media pembelajaran yang interaktif dan menarik. Dengan metode ceramah, demonstrasi, dan praktik langsung, pelatihan ini memberikan pemahaman mendalam dan keterampilan praktis dalam penggunaan Macromedia Flash. Evaluasi menunjukkan peningkatan signifikan dalam pemahaman dan keterampilan peserta, serta peningkatan motivasi dan kreativitas dalam menyusun materi ajar. Pelatihan ini diharapkan dapat berkontribusi pada peningkatan kualitas pembelajaran di SMA Sumatera Utara melalui penggunaan teknologi informasi yang lebih efektif.

6. ACKNOWLEDGEMENTS

Terima kasih kepada Lembaga Riset Penelitian Sumatera Utara (LRPSU) yang telah menjadi mediasi didalam pengabdian.

Daftar Pustaka

- Adam, E. A. P., Musril, H. A., Okra, R., & Derta, S. (2024). Perancangan Media Pembelajaran Informatika Kelas x Menggunakan Smart Apps Creator di SMA Negeri 5 Bukittinggi. *JURNAL MEDIA INFOTAMA*, 20(1), 311–320.
- Aryanti, P. G., Lailany, A. A., Amelia, I., Regita, A. N. H., Setiawan, K., & Yel, M. B. (2024). Media Interaktif Pembelajaran Berbasis Multimedia menggunakan Adobe Flash untuk TK dan PAUD. *AJAD: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1), 61–75.
- Aziz, A. S., Najimah, N., Yusran, Y., & Islamadina, R. (2024). Perancangan Media Pembelajaran Materi Matriks Berbasis Animasi Interaktif Dengan Metode MDLC. *J-SIGN (Journal of Informatics, Information System, and Artificial Intelligence)*, 2(1), 11–24.
- Dachi, D. D., Okra, R., Musril, H. A., & Derta, S. (2024). Perancangan Media Pembelajaran Menggunakan Adobe Animate Pada Mata Pelajaran Informatika Kelas VII di SMP Negeri 1 Padang. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(2), 7127–7138.
- Hendra, R. J., Yuspita, Y. E., Darmawati, G., & Annas, F. (2024). PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TEKNOLOGI JARINGAN KABEL DAN NIRKABEL BERBASIS ANIMASI MENGGUNAKAN KINEMASTER. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Teknologi Informasi (JIPTI)*, 5(1), 126–134.
- Purba, S. L., Alasi, T. S., & others. (2024). Implementasi Fuzzy Tsukamoto Dalam Kelayakan Guru Mendapat Reward (Studi Kasus: SMA Negeri 1 Sei Bingai). *Jurnal Informatika Press*, 1(2), 38–44.
- Siagian, N. A., & others. (2024). Revolusi Pembelajaran Akuntansi Dengan Memanfaatkan Teknologi Interaktif Baru dalam Media Pembelajaran dengan Adobe Flash. *Jurnal Masyarakat Indonesia (Jumas)*, 3(01), 38–47.
- Steiner, T. (2024). Toward Making Opaque Web Content More Accessible: Accessibility From Adobe Flash to Canvas-Rendered Apps. *Companion Proceedings of the ACM on Web Conference 2024*, 1111–1114.