



**PELATIHAN PEMBUATAN MEDIA INTERAKTIF ADOBE FLASH
PADA PEMBELAJARANKURIKULUM MERDEKA BELAJAR DI
SEKOLAH DASAR**

Feri Tirtoni¹
feri.tirtoni@umsida.ac.id
Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

Informasi Artikel :

Diterima: 13-10-2022

Disetujui: 16-12-2022

Dipublikasikan: 19-01-2022

Abstrak

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk mengatasi permasalahan kurangnya pemahaman dan informasi civitas sekolah terhadap perkembangan teknologi informasi khususnya media interaktif Adobe Flash. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat menjadi pilihan untuk membuat inovasi media yang menjadi hal baru dan menjadi materi yang menarik bagi siswa. Salah satu cara agar pembelajaran menjadi menarik yaitu dengan menggunakan media pembelajaran. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Dimana media pembelajaran tersebut digunakan untuk keefektifan pembelajaran dikelas dikarenakan banyak siswa yang telah terbiasa menggunakan pembelajaran daring. Karena adanya era New normal dan sekolah telah menerapkan pembelajaran tatap muka maka sekolah dalam hal ini guru, perlu mempunyai inovasi rancangan pembelajaran yang menarik tapi juga efektif. Dengan permasalahan tersebut peneliti mengadakan pelatihan pembuatan media interaktif Adobe Flash pada kurikulum Merdeka yang dilaksanakan di SDN Keboananom

Kata Kunci : Kurikulum Merdeka, Adobe Flash, Media interaktif

Abstact

This community service activity aims to overcome the problem of lack of understanding and information from the school community on the development of information technology, especially Adobe Flash interactive media. The use of technology in learning can be an option to make media innovations that are new and become interesting material for students. One way to make learning interesting is by using learning media. The use of learning media in the teaching and learning process can generate new desires and interests, generate motivation and stimulation of learning activities, and even bring psychological effects on students. Because of the New Normal era and schools have implemented face-to-face learning, schools, in this case teachers, need to have innovative learning designs that are attractive but also effective. With this problem, the researchers held training on making Adobe Flash interactive media on the Merdeka curriculum which was held at SDN Keboananom

Keyword : Independent Curriculum, Adobe Flash, Interactive Media

PENDAHULUAN

Era New Normal. merupakan suatu dampak perubahan perilaku. Untuk tetap menjalankan aktivitas seperti biasa tetapi selalu menerapkan protokol kesehatan ditengah pandemi Covid 19 (Sohrabi,2020). Mengingat wabah pandemi Coronavirus Disease 2019 (Covid 19) yang melanda Negara Indonesia ini berdampak kepada semua aspek dalam kehidupan, termasuk dalam bidang pendidikan. Siswa yang telah cukup lama menjalani pembelajaran secara daring dan sekarang menjalani pembelajaran secara luring cenderung cepat merasa bosan.

Dengan situasi tersebut guru didesak untuk membuat inovasi pembelajaran dengan merancang pembelajaran secara interaktif dan efektif untuk menunjang pembelajaran dikelas. Kemampuan untuk membuat inovasi pendidikan perlu dimiliki oleh setiap tenaga pendidik. Inovasi dalam dunia pendidikan dapat dilakukan dengan berbagai cara, salah satunya dapat melalui teknologi informasi dan komunikasi (Widiyastuti, 2018). Penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat menjadi pilihan untuk membuat inovasi media yang menjadi hal baru dan menjadi materi yang menarik bagi siswa(Lestari,2020). Materi yang dikemas menarik dapat meningkatkan kualitas pembelajaran menjadi lebih baik

Salah satu cara agar pembelajaran menjadi menarik yaitu dengan menggunakan media pembelajaran. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap

siswa(Suryani, 2015). Alternatif yang dapat dipilih untuk media pembelajaran yaitu media interaktif *Adobe Flash*. Media Flash memiliki fungsi dan manfaat untuk membuat animasi objek, membuat presentasi, animasi iklan, game, pendukung animasi halaman web, serta untuk membuat film animasi. Media pembelajaran *Adobe Flash CS6* tidak hanya digunakan sebagai pemancing keingintahuan siswa, media pembelajaran *Adobe Flash* juga dapat didesain sebagai bahan ajar, pedoman atau panduan belajar serta fungsi hiburan dalam game-game terkait materi yang dipelajari (Slameto, 2018). Berdasarkan uraian masalah yang telah dijelaskan, Peneliti akan mengadakan pelatihan pembuatan media interaktif adobe flash di SDN Keboananom Sidoarjo.

METODE

Berdasarkan hasil identifikasi masalah, tim pengusul melakukan perumusan metode pelaksanaan pelatihan pembuatan media bagi guru Mitra yaitu seluruh guru SDN Keboananom adapun langkah-langkah metode pelaksanaan sebagai berikut Metode workshop dan Pelatihan Pembuatan Media Interaktif Adobe Flash Untuk Mendukung terlaksananya Kurikulum Merdeka.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Media interaktif *Adobe Flash* memiliki fungsi dan fitur yang beragam sehingga mampu menghubungkan gambar, suara dan animasi secara bersamaan(Ramadani, 2021). Selain itu *Adobe Flash CS6* juga memiliki fitur yang beragam, sehingga media bisa tersimpan dalam handphone agar lebih praktis (Yayuk ,2021) . Media pembelajaran interaktif dengan aplikasi *Adobe Flash CS6* dapat menggabungkan grafis, animasi, suara, serta memiliki kemampuan untuk melakukan interaksi dengan pengguna (Arsyad, 2018).

Pada pelatihan kali ini guru akan diajarkan melalui media interaktif Adobe Flash diharapkan mampu memberikan pengalaman belajar menarik sekaligus interaktif kepada siswa Adapun pembelajaran interaktif itu sendiri merupakan pembelajaran yang berpusat pada siswa (Abidin, 2020). Pembelajaran interaktif dengan media Adobe Flash ini akan membuat individu memiliki inisiatif sendiri, dengan atau tanpa bantuan dari pihak lainnya dalam mencapai tujuan belajar (Apriyani, 2021). Artinya disini siswa yang mempunyai peran dalam belajar. Hal tersebut akan lebih kreatif dan lebih unggul daripada siswa yang belum menggunakan media interaktif Adobe Flash.



Dokumentasi pelaksanaan Abdimas

Penelitian ini mengajak mitra yaitu guru di SDN Keboananom untuk sama-sama membuat media Adobe Flash.

Respon yang diberikan para dewan guru begitu baik, setiap guru membentuk beberapa kelompok menurut rombongan belajar yang diampu. Masing-masing anggota dari setiap kelompok saling memberi masukan untuk produk yang mereka buat. Materi yang digunakan dalam media yaitu materi dari Kurikulum Merdeka yang mana pada kurikulum tersebut pada setiap akhir bab terdapat asesmen yang perlu diberikan guru untuk siswa. Program tersebut dapat dimasukkan langsung kedalam media Adobe Flash menjadi sebuah kuis diakhir program aplikasi. Kendala yang terjadi adalah masih banyaknya guru yang belum menguasai secara penuh aplikasi tersebut, dikarenakan tidak banyak yang memahami adanya flash maker yang dapat digunakan sebagai media pendidikan dari informasi yang dihimpun para guru dan tenaga pendidik biasanya menggunakan fasilitas menu dalam edit materi menggunakan slide show serta efek Show pada PowerPoint sehingga adanya adobe flash maker tidak banyak dimengerti lebih dalam mengenai fungsi dan kegunaan dalam pembuatan animasi serta desain konten materi pembelajaran di sekolah dasar. workshop ini diawali dengan sebuah sosialisasi guna mengubah mindset para peserta yang hadir yaitu guru dan tenaga kependidikan agar mereka mau melakukan pola inovasi dimulai dengan tayangan yang menunjukkan bahwa adaptasi m dapat digunakan sebagai media pendidikan guna mensukseskan pembelajaran daring maupun luring

pada saat pasca covid-19. Disamping itu harapannya juga bisa memberikan sebuah support system untuk pelaksanaan kurikulum Merdeka belajar yang telah diselesaikan oleh pemerintah. kegiatan berikutnya adalah melakukan sebuah pengelompokan materi yang akan digunakan sebagai bahan isian dalam menyusun media pembelajaran berbasis adobe flash maker. kegiatan ini jauhkan dengan mengakomodir dilakukan sebuah klasifikasi menurut jenjang mengajar yang dilakukan oleh masing-masing guru, setelah klasifikasi materi dan jenjang dilakukan maka tiba saatnya untuk mengajarkan sebuah vektor dan pattern dalam penataan media berbasis digital menggunakan aplikasi Adobe Flash maker. setelah materi workshop dilakukan maka tiba melakukan brainstorming terhadap peserta workshop pada hari itu, dapat diperoleh hasil 72% peserta workshop telah memiliki wawasan mengenai desain pembelajaran dengan menggunakan adobe flash maker dengan range rata-rata usia guru mulai dari 30 hingga 45 tahun . Hasil yang diperoleh pada pelatihan melalui workshop ini adalah diperoleh nya sebuah keterampilan peserta dalam mengoperasikan aplikasi adobe flash untuk melakukan penyusunan media pembelajaran alternatif guna persiapan menyusun perangkat pembelajaran menyambut kurikulum merdeka belajar yang sudah dijalankan di sekolah dasar pada semester tahun ajaran saat ini, sehingga membantu guru untuk lebih kreatif dan inovatif dalam melakukan pembelajaran.

KESIMPULAN

Pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif Adobe Flash pada kurikulum Merdeka ini nantinya sangat membantu karena media interaktif Adobe Flash dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan efektif. Dalam hal ini sebisa mungkin media tersebut bisa memberikan sebuah pengalaman belajar kepada siswa. Oleh karena itu. Sebuah solusi sudah ditawarkan dan akan dilaksanakan sebagai sebuah solusi konkrit yang dapat dilaksanakan, yang berupa pelatihan dan pendampingan bagi guru sekolah dasar.

UCAPAN TERIMAKASIH

Pelaksana kegiatan Pengabdian Masyarakat ini berterima kasih kepada DRPM Universitas Muhammadiyah Sidoarjo yang telah memberikan support kepada kami guna melaksanakan abdimas.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Zainal, Adeng Hudaya, and Dinda Anjani. "Efektivitas pembelajaran jarak jauh padamasa pandemi covid-19." *Research and Development Journal of Education* 1.1 (2020): 131-146.
- Arsyad. 2018. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Rosada Karya
- Lestari, Maya Dewi, Yoyo Zakaria Ansori, and Roni Rodiyana. "Pengaruh Penggunaan Media Ular Tangga Terhadap Pemahaman Konsep IPS Siswa." *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*. Vol. 2. 2020.
- Ramadani, Yona Desri, and Risda Amini. "Pengembangan Media Pembelajaran aBerbasis Adobe Flash CS6 di Kelas IV SD." *Jurnal Pendidikan Matematika Tambusai* 5.1 (2021): 1032-1040.
- Slameto Slameto, Elvira Hoesein Radia. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Software Adobe Flash Materi Bumi Dan Alam Semesta." *Perspektif Ilmu Pendidikan* 32.1 (2018): 77-84.
- Sohrabi, Catrin, et al. "World Health Organization declares global emergency: A review of the 2019 novel coronavirus (COVID-19)." *International journal of surgery* 76 (2020): 71-76.
- Suryani, Nunuk. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis It1." (2015): 1-12. Vina, Apriyani. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash Pada Tema 3 Kelas V Sd/Mi*. Diss. UIN Raden Intan Lampung, 2021.
- Widiyastuti, Nia, Slameto Slameto, and Elvira Hoesein Radia. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Software Adobe Flash Materi Bumi Dan Alam Semesta." *Perspektif Ilmu Pendidikan* 32.1 (2018): 77-84
- Yayuk, Erna, Arina Restian, and Nizam Firdaus Ramadhani. "Penggunaan Adobe Flash Cs3 untuk Mengembangkan Media Pembelajaran Berbasis Animated Video Materi Tematik Kelas I SD." *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)* 9.2 (2021): 144- 157.