

## PELATIHAN *ADOBE FLASH* UNTUK MENDUKUNG KEMAMPUAN GURU DALAM MEMBUAT APLIKASI PEMBELAJARAN DI SMP BINA SATRIA

Lahmudin Sipahutar<sup>1</sup>, Nursyah Handayani<sup>2</sup>, M. Fauzan Rivaldo Purnama<sup>3</sup>

Universitas Potensi Utama<sup>1,2,3,4</sup>

\*Email: mudinsipa@gmail.com<sup>1</sup>, nursyahhandayani972@gmail.com,<sup>2</sup> zan130909@gmail.com<sup>3</sup>

### Abstrak

Berdasarkan analisis situasi di atas maka tim pengabdian menyelenggarakan kegiatan pelatihan pembuatan media pembelajaran bagi guru-guru di sekolah dengan pemanfaatan program Adobe Flash. Adobe Flash adalah program aplikasi presentasi yang memiliki kemampuan membuat animasi yang kompleks dalam waktu cepat. Bagi yang sudah mengenal program Macromedia Flash, akan merasakan kemudahan dan kekuatan program ini. Apabila di dalam Macromedia Flash dibutuhkan waktu yang relative lama untuk membuat animasi yang kompleks, Adobe Flash memungkinkan untuk membuatnya dengan mudah tanpa kendala waktu). Hal lain yang menonjol dalam Adobe Flash adalah hasil karya dapat diekspor ke dalam format file SWF, yaitu format file yang digunakan oleh Macromedia Flash sehingga animasi yang dibuat dapat dimainkan di setiap PC yang sudah terinstalasi Flash Player. Animasi Flashmax dapat disisipkan ke dalam halaman Web, atau diimport ke dalam dokumen Microsoft Powerpoint.

**Kata Kunci** : *Adobe Flash*, Pembelajaran, Pengabdian Masyarakat, Pelatihan

### Abstract

*Based on the situation analysis above, the service team organized training activities on creating learning media for teachers at schools using the Adobe Flash program. Adobe Flash is a presentation application program that has the ability to create complex animations quickly. For those who are familiar with the Macromedia Flash program, you will feel the ease and power of this program. If in Macromedia Flash it takes a relatively long time to create complex animations, Adobe Flash makes it possible to create them easily without time constraints). Another thing that stands out in Adobe Flash is that the work can be exported in the SWF file format, which is the file format used by Macromedia Flash so that the animations created can be played on every PC that has Flash Player installed. Flashmax animation can*

**Keyword** : *Adobe Flash*, Learning, Community Service, Training

## 1. PENDAHULUAN

Pembelajaran adalah bentuk kegiatan di mana terjadi hubungan interaksi dalam mengajar dan proses belajar guna mengembangkan perilaku peserta didik sesuai dengan tujuan Pendidikan (Saputra, 2020; Makapedua dkk, 2021). Dalam pembelajaran salah satu bagian yang sangat penting yaitu media belajar (Tafanao, 2018). Media belajar dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi materi dalam proses belajar mengajar, dengan pemakaian media belajar dapat membangkitkan minat yang baru dan meningkatkan motivasi belajar terhadap peserta didik (Pondaag dkk, 2021). Proses Pembelajaran adalah satu rangkaian kegiatan yang sangat kompleks, tidak hanya bertujuan untuk mentransfer pengetahuan kepada siswa (Sumardi dkk, 2021), akan tetapi sebelum itu guru harus menyiapkan banyak hal dan salah satunya adalah membuat siswa bermotivasi, senang dan tertarik terhadap pelajaran tersebut, sehingga proses pembelajaran berjalan sesuai harapan (Husamah, 2014). Terutama dalam pengenalan organ tubuh manusia yang cukup sulit untuk siswa tingkat Sekolah Dasar (SD).

Seiring dengan berkembangnya teknologi Android dalam media komunikasi dan informasi yang memberikan kemudahan dalam segala hal (Istiyanto, 2013). Sistem Operasi Android pada perangkat seluler seperti telepon pintar, dan komputer tablet (Yundatama, 2015). Sistem Operasi ini bersifat terbuka untuk pengembang aplikasi untuk perangkat bergerak. Google Inc membeli Android Inc sebagai pengembangan untuk perangkat bergerak. Teknologi informasi ditujukan untuk membantu pekerjaan dengan menyediakan informasi dan melakukan berbagai tugas yang berhubungan dengan pengolahan informasi (Hanum & Saifudin, 2019).

Kemajuan teknologi dapat membantu pekerjaan manusia untuk lebih mudah dan lebih efisien. Perkembangan teknologi komputer diikuti dengan pengembangan interface (antar muka) oleh para praktisi/ pengembang, baik perangkat keras maupun aplikasi [1]. Antar muka perangkat keras umumnya berupa alat-alat masukan serta keluaran (input-hasil), sedangkan antar muka software meliputi ragam macam sebuah program software komputer [2].

Berdasarkan analisis situasi di atas maka tim pengabdian menyelenggarakan kegiatan pelatihan pembuatan media pembelajaran bagi guru-guru disekolah dengan pemanfaatan program Adobe Flash. Adobe Flash adalah program aplikasi presentasi yang memiliki kemampuan membuat animasi yang kompleks dalam waktu cepat. Bagi yang sudah mengenal program Macromedia Flash, akan merasakan kemudahan dan kekuatan program ini. Apabila di dalam Macromedia Flash dibutuhkan waktu yang relative lama untuk membuat animasi yang kompleks, Adobe Flash memungkinkan untuk membuatnya dengan mudah tanpa kendala waktu (Syarif: 2005:1). Hal lain yang menonjol dalam Adobe Flash adalah hasil karya dapat diekspor ke dalam format file SWF, yaitu format file yang digunakan oleh Macromedia Flash sehingga animasi yang dibuat dapat dimainkan di setiap PC yang sudah terinstalasi Flash Player. Animasi Flashmax dapat disisipkan ke dalam halaman Web, atau diimport ke dalam dokumen Microsoft Powerpoint.

Meskipun program aplikasi ini sebenarnya merupakan program untuk membuat presentasi namun fasilitas yang ada dapat dipergunakan untuk membuat program pembelajaran. Program yang dihasilkan pun akan cukup menarik. Keuntungan lainnya adalah bahwa program ini bisa disambungkan ke jaringan internet. Pelatihan yang dikembangkan dan diterapkan ini diharapkan akan memberikan wawasan baru dalam pembuatan media pembelajaran, mengingat kemampuan program ini dalam hal pembuatan animasi untuk media pembelajaran multimedia yang menarik dengan caranya relatif mudah. Dengan dikuasanya media pembelajaran multimedia ini diharapkan akan memicu minat siswa untuk lebih bersemangat dalam mengikuti pelajaran, dan pada akhirnya akan meningkatkan kualitas pembelajaran secara keseluruhan.

## **2. RUMUSAN MASALAH**

Berdasarkan uraian latar belakang di atas maka yang menjadi rumusan masalah pada kegiatan ini adalah :

- a. Bagaimana sistem dan pelatihan Adobe Flash untuk mendukung kemampuan guru dalam membuat aplikasi pembelajaran?
- b. Bagaimana mempermudah guru dalam membuat aplikasi pembelajaran?

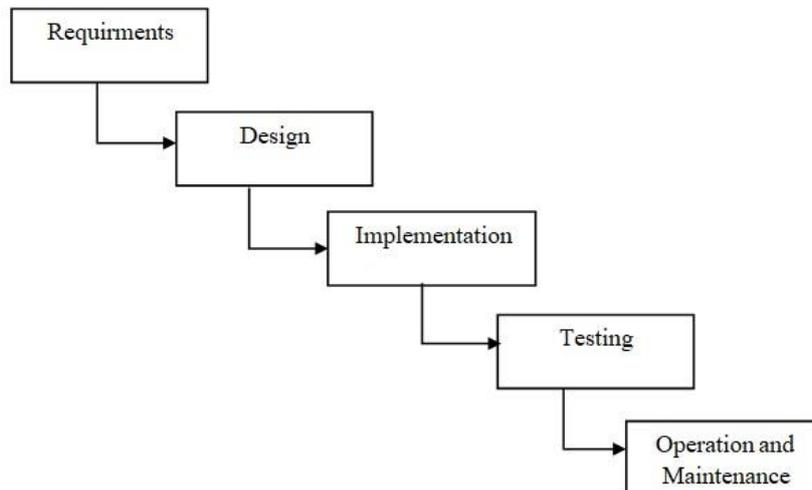
## **3. METODE PELAKSANAAN**

Metode penelitian ini menjelaskan mengenai kerangka kerja penelitian dan melakukan beberapa cara dalam menyelesaikan masalah yang dihadapi pada penelitian ini yang digunakan sebagai acuan dalam penelitian. Dalam metodologi penelitian ada kerangka kerja penelitian yang

memiliki beberapa tahapan yang berguna dalam menggambarkan proses penelitian dari awal hingga memperoleh hasil dari penelitian yang nantinya mudah dipahami.

### 3.1 Kerangka Kerja

Kerangka kerja menyelesaikan permasalahan dalam penelitian. Hal ini diterapkan agar peneliti dapat dilakukan secara terstruktur, dapat dilihat pada gambar 1.



**Gambar 1. Kerangka Kerja Penelitian**

### 3.2 Pelatihan dan Pendampingan

Pelatihan dilakukan oleh Tim PKM kepada guru -guru dengan perancangan pembuatan media pembelajaran berbasis android. Proses pelatihan dimulai bagaimana cara membuat aplikasi pendaftaran. Pendampingan juga dilakukan oleh anggota tim PKM serta guru dalam menggunakan aplikasi berbasis android. Pelatihan dan pendampingan yang dilakukan oleh tim PKM dapat terlihat sebagai berikut.



**Gambar 2. Dokumentasi**

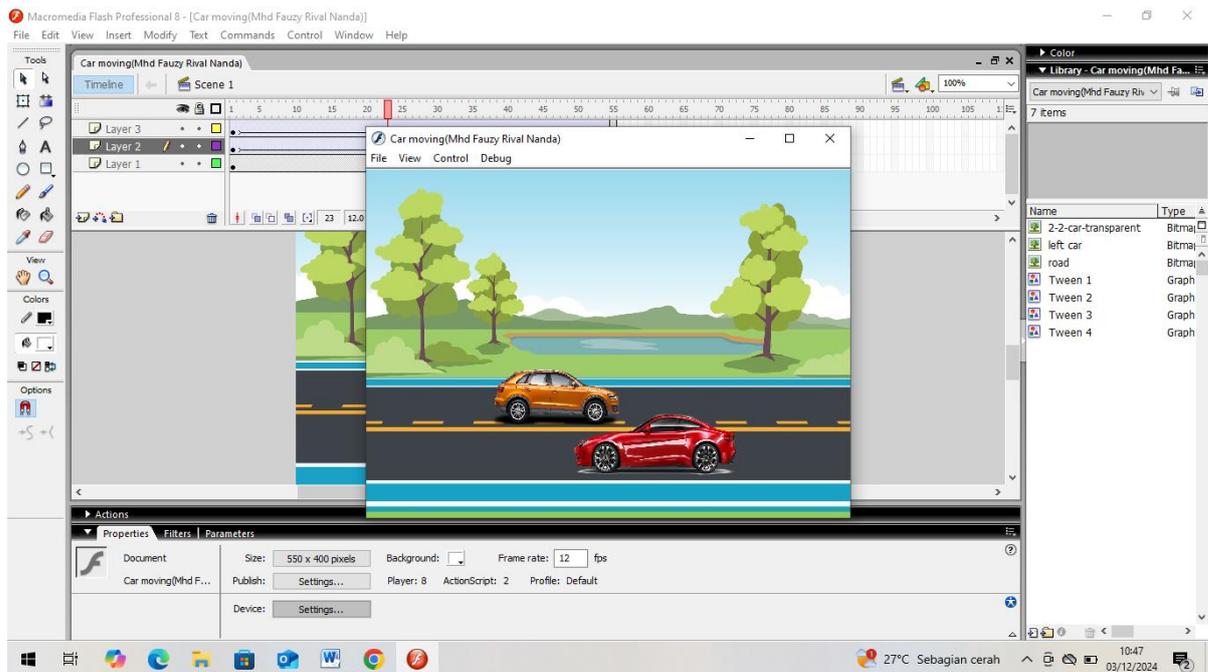
## **4. HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **4.1 Hasil Lokakarya dan Pelatihan**

Berdasarkan wawancara, tanya jawab dan pengamatan langsung selama kegiatan berlangsung, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini memberikan hasil sebagai berikut :

- a. Meningkatkan Kemampuan guru – guru dalam menggunakan Adobe Flash untuk mendukung kemampuan guru dalam membuat aplikasi pembelajaran.
- b. Mempermudah guru dalam membuat aplikasi pembelajaran?

### **4.2 User Interface Berbasis *Adobe Flash***



**Gambar 3. Tampilan Media Pembelajaran**

#### 4.3 Faktor Pendukung dan Faktor Penghambat

Beberapa faktor yang mendukung terlaksananya kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah besarnya minat dan antusiasme peserta selama kegiatan, sehingga kegiatan berlangsung dengan lancar dan efektif. Sedangkan faktor penghambatnya adalah keterbatasan waktu pelatihan serta masih kurangnya ketersediaan laptop atau komputer untuk media belajar bagi guru -guru dalam peatihan ini.

#### 5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

1. Dengan pelatihan ini meningkatkan kesadaran serta pengetahuan para guru akan pentingnya menguasai kemampuan menggunakan aplikasi berbasis android meningkat.
2. Meningkatnya minat serta motivasi para guru dalam mempelajari media pembelajaran dengan berbasis android.
3. Proses pembelajaran menjadi lebih mudah dan cepat sehingga dapat meningkatkan kualitas mengajar di sekolah tersebut.

#### UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Universitas Potensi Utama karena telah membantu terlaksananya kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini. Penulis juga berterima kasih kepada mitra kegiatan karena telah meluangkan waktu dan tenaga demi terlaksananya kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini.

#### DAFTAR PUSTAKA

Agrianur Rahman, Farida Aryanti, Abdullah Siring. (2018). "Pengembangan Media Video Bimbingan Konseling untuk Mengurangi Perilaku Bullying." Jurnal Psikologi Pendidikan & Konseling Vol 4, No 2:129–36.

- Alfina, O., & Harahap, F. (2019). Pemodelan Uml Sistem Pendukung Keputusan Dalam Menentukan Siswa Siswa Tunagrahita. *Methomika : Jurnal Manajemen Informatika & Komputerisasi Akuntansi*, 3(2), 143–150.
- Cahyadi, C. M., & Susanto, G. (2020). Rancang Bangun Sistem Informasi Bimbingan Konseling Di SMK Tamansiswa Mojokerto Berbasis Web Menggunakan Model Waterfall. *RAINSTEK: Jurnal Terapan Sains & Teknologi*, 2(1), 61-70.
- Gunawan, Hendra, and Wawan Hermansyah. 2022. “Etnografi Komunikasi Wasiat Renungan Masa Pengalaman Baru Karya TGKH. Muhammad Zainuddin Abdul Majid.” *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 5(8): 3173–78
- Hanafi, R., Wibowo, N. C., & Putra, A. B. (2020). Sistem Informasi Bimbingan Konseling Berbasis Web (Studi Kasus: SMK Negeri 1 Mojoagung). *Jurnal Informatika dan Sistem Informasi*, 1(1), 38-51.
- Handika, M., & Herdi, H. (2021). Efektivitas Layanan E-Counseling dalam Membantu Permasalahan Siswa Selama Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Paedagogy*, 8(4), 506-511.