



Sosisalisasi Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash kepada Siswa Kelas IX di Sekolah SMP Advent Kabanjahe

Socialization of Macromedia Flash-Based Learning Media Creation for Grade IX Students at Kabanjahe Adventist Middle School

Ernawati Br Barus^{1*}, Vera Charoline Br Barus², Harry Dito Meliala³

^{1,2,3} Prodi Keperawatan Diploma Tiga, Sekolah Tinggi ilmu Kesehatan (STIKES) Arta Kabanjahe, Indonesia

Address: Jl.Letjen Jamin Ginting No.27 Kabanjahe

Author correspondence: ernabarus46@gmail.com

Article History:

Received: Juni 07, 2025;

Revised: Juni 21, 2025;

Accepted: Juli 05, 2025;

Online Available: Juli 07, 2025

Keywords: Macromedia Flash, Multimedia, Sosisalisasi

Abstract: The use of computers in the teaching and learning process aims to improve the quality of teaching and learning. One of the competencies of teachers is applying information and communication technology in learning. Some problems that exist in society, especially in some schools, are the lack of multimedia-based learning materials in the classroom; learning using conventional methods; and the lack of use of information technology among teachers. Therefore, a workshop on how to create multimedia-based materials was proposed. The purpose of this workshop is to train teachers to build from scratch to multimedia-based teaching materials and train them to use information technology tools optimally. Some of the benefits requested are that teachers can learn new knowledge especially about multimedia; applications made by teachers can be used as initial applications to be used as one of the tools to transfer topics or subjects to their students. This workshop was held for one day from May 15, 2025 joining 20 educators from SMP Advent Kabanjahe. The result of this Socialization is the application of learning media teaching materials based on macromedia flash and can be used as one of the tools in the classroom to transfer knowledge to the class.

Abstrak

Penggunaan komputer dalam proses belajar mengajar bertujuan untuk meningkatkan kualitas belajar mengajar. Satu dari kompetensi guru menerapkan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran. Beberapa masalah yang ada di masyarakat khususnya di beberapa sekolah adalah kurangnya bahan pembelajaran berbasis multimedia dikelas; belajar menggunakan metode konvensional; dan kurangnya penggunaan teknologi informasi di kalangan guru. Oleh karena itu, lokakarya tentang cara membuat materi berbasis multimedia diusulkan. Tujuan dari lokakarya ini adalah untuk melatih guru membangun dari awal hingga materi pengajaran berbasis multimedia serta melatih mereka menggunakan informasi alat teknologi secara maksimal. Beberapa manfaat yang diminta adalah para guru dapat mempelajari pengetahuan baru khususnya tentang multimedia; aplikasi yang dibuat oleh guru dapat digunakan sebagai aplikasi awal untuk digunakan sebagai salah satu alat untuk mentransfer topik atau mata pelajaran kepada siswa mereka. Lokakarya ini diadakan selama satu hari dari 15 Mei 2025 bergabung dengan 20 tenaga pendidik dari SMP Advent Kabanjahe. Hasil dari Sosisalisasi ini adalah aplikasi bahan ajar media pembelajaran berbasis macromedia flash dan dapat digunakan sebagai salah satu alat di kelas untuk mentransfer pengetahuan ke kelas.

Kata Kunci: Macromedia Flash, Multimedia, Sosisalisasi

1. PENDAHULUAN

Macromedia flash, sebuah platform yang menggunakan teknologi dalam memungkinkan pembuatan media pendidikan telah menjadi sebuah keharusan di pembelajaran interaktif yang menarik. Di SMP era digital ini. Salah satu teknologi yang dapat N. 4 Kota Tebing Tinggi, upaya untuk memperkaya proses pembelajaran adalah memperkenalkan dan mensosialisasikan pembuatan media pembelajaran berbasis Macromedia Flash kepada siswa kelas IX merupakan langkah strategis dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Melalui media pembelajaran ini, diharapkan siswa dapat lebih terlibat dan memiliki pemahaman yang lebih baik terhadap materi pelajaran yang diajarkan. Pendahuluan ini akan menguraikan latar belakang pentingnya penggunaan Macromedia Flash dalam pendidikan, relevansinya dengan kondisi saat ini, serta tujuan dari sosialisasi ini untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran di SMP N. 4 Kota Tebing Tinggi.

Penggunaan media secara kreatif akan memungkinkan siswa belajar lebih baik dan dapat meningkatkan performa mereka sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai (Rivai, 2001:64). Pengabdian masyarakat ini terselenggara setelah adanya izin antara dari sekolah SMP Advent Kabanjahe untuk melakukan Sosialisasi pengembangan media pembelajaran menggunakan macromedia flash kepada guru – guru di SMP Negeri 4 Tebing Tinggi. Adapun tujuan dari Sosialisasi ini yaitu, pertama: sebagai salah satu bentuk pengabdian dosen STIKes Arta Kabanjahe terhadap masyarakat sekitar khususnya guruguru di SMP Advent Kabanjahe; kedua, dari hasil Sosialisasi ini diharapkan guru dapat membuat sebuah aplikasi sederhana berupa bahan ajar berbasis multimedia yang dapat digunakan sebagai alat bantu dalam proses kegiatan belajar mengajar.

Manfaat dari kegiatan ini antara lain: pertama, memperluas jaringan kerjasama dan pengenalan STIKes Arta Kabanjahe terhadap masyarakat umum; kedua, para guru memperoleh ilmu baru khususnya tentang dasar-dasar multimedia dan mengetahui langkah- langkah membuat sebuah aplikasi bahan ajar berbasis multimedia sederhana.

2. TINJAUAN PUSTAKA

Rusman (2012: 162) media pembelajaran adalah alat yang memungkinkan siswa untuk mengerti dan memahami sesuatu dengan mudah dan mengingatnya dalam waktu yang lama dibanding dengan penyampaian materi dengan cara tatap muka dan ceramah tanpa alat bantu.

Pemilihan program ini dikarenakan *software Macromedia Flash 8* memiliki beberapa kelebihan pada saat digunakan dalam media pembelajaran dibandingkan dengan *software* lain dan juga *Macromedia Flash* mempunyai kemampuan yang lebih unggul dalam menampilkan multimedia, gabungan antara grafis, animasi, suara, serta interaktifitas *user*.

Metode Pelaksanaan

Program pengabdian pada masyarakat ini akan diikuti oleh 20 peserta yakni tenaga pendidik di SMP Advent Kabanjahe yang berlokasi di jl. Protokol Aek Batu Desa Asam Jawa Kec. Torgamba. Pelaksanaan kegiatan Sosialisasi pembuatan media pembelajaran berbasis macromedia flash ini dilaksanakan pada tanggal 20 Mei 2025. Metode yang digunakan dalam Sosialisasi ini berupa bimbingan teknis langkah per langkah pembuatan bahan ajar basis multimedia yang dimulai dari pembuatan papan cerita sampai bahan ajar siap digunakan.

Mata Pelajaran yang akan digunakan untuk bahan ajar Sosialisasi adalah materi ilmu pengetahuan alam kelas VII tentang Tata Surya. Beberapa perangkat keras maupun lunak yang perlu disiapkan antara lain laptop dan Macromedia Flash 8 Professional sebagai perangkat lunak utama, dan juga Microsoft Power Point, Paint sebagai perangkat lunak.

Studi terdahulu oleh Johnson (2017) mengemukakan bahwa media pembelajaran interaktif, seperti Macromedia Flash, dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Pendekatan ini dapat memfasilitasi pembelajaran yang lebih dinamis dan menarik bagi siswa, serta membantu dalam pemahaman konsep-konsep yang abstrak.

Penelitian oleh Smith et al. (2019) menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan membantu mereka mempertahankan informasi yang dipelajari lebih baik dalam jangka panjang. Hal ini khususnya relevan di era digital saat ini, di mana siswa memiliki akses luas terhadap teknologi dan informasi melalui berbagai perangkat elektronik.

3. PEMBAHASAN

Kegiatan dilaksanakan pada hari senin dan selasa, tanggal 12-13 November 2022. Acara terlaksana dengan baik mulai tepat waktu sesuai rencana dari pukul 13.00 WIB sampai dengan pukul 16.00 WIB. Lokasi pelaksanaan pengabdian masyarakat di lingkungan sekolah SMP Advent Kabanjahe. Sasaran dalam kegiatan tersebut adalah seluruh tenaga pendidik di SMP Advent Kabanjahe.

Pelaksanaan yang dilakukan selama dua hari memiliki empat sesi agenda. Hari pertama pada sesi pertama, peserta diwajibkan untuk melakukan registrasi kemudian dilanjutkan dengan sesi pembukaan. Kemudian pada sesi kedua, materi I diberikan yaitu mengenai pengenalan multimedia, komponen-komponen sistem multimedia, dan ciri-ciri multimedia dalam pengajaran dan pembelajaran. Setelah itu materi II mengenai pengenalan papan cerita dan langkah-langkah membuat papan cerita. Selanjutnya pada hari yang kedua, pada sesi I, pengenalan tentang perangkat lunak Macromedia Flash Professional 8 versi portable. Setiap tool-tool yang ada, stage, timeline dan lain-lain yang ada di kerja Flash dijelaskan dengan singkat sebagai awal pengenalan terhadap lingkungan kerja perangkat lunak. Selanjutnya, dari papan cerita yang sudah dibuat di hari sebelumnya, dituangkan ke dalam bentuk animasi yang dibangun langkah per langkah dibawah bimbingan instruktur.

Hasil dari Sosialisasi yaitu aplikasi bahan ajar berbasis multimedia yang dapat dijadikan referensi untuk dapat dikembangkan menjadi bahan ajar yang lebih baik. Materi yang diberikan pada saat Sosialisasi antara lain materi pengenalan tentang multimedia, komponen-komponen dasar yang ada di multimedia, ciri-ciri bahan ajar berbasis multimedia, pengenalan IDE dari Macromedia Flash 8 versi portable, membuat scene, membuat animasi dengan motion tween, menggunakan action script pada tombol untuk navigasi antar scene, mengimport video dan suara.



Gambar 1. Kegiatan belajar

4. KESIMPULAN

Dari hasil kegiatan Sosialisasi pengembangan media pembelajaran dengan berbasis macromedia flash kepada tenaga pendidik di SMP Advent Kabanjahe dapat

disimpulkan bahwa kegiatan ini memberikan manfaat kepada tenaga pendidik di dalam upaya untuk meningkatkan kreatifitas, kemampuan dan keterampilan membuat media pembelajaran interaktif agar kelak di kemudian hari pengetahuan yang di dapat bisa bermanfaat dalam menunjang proses kegiatan belajar mengajar di lingkungan SMP Advent Kabanjahe terkhususnya.

DAFTAR REFERENSI

- Arsyad, A. (2013). *Media pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press.
- Asyhar, R. (2012). *Kreatif mengembangkan media pembelajaran*. Jakarta: Referensi.
- Madcoms. (2007). *Mahir dalam 7 hari: Macromedia Flash Profesional 8*. Yogyakarta: ANDI Offset.
- Musfiquon, H. M. (2012). *Pengembangan media dan sumber pembelajaran*. Jakarta: PT Prestasi Pustakaraya.
- Rivai, A., & Sujana, N. (2001). *Media pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Rusman. (2012). *Belajar dan pembelajaran berbasis komputer*. Bandung: Alfabeta.
- Sadiman, A. (2009). *Media pendidikan: Pengertian, hakikat, pengembangan, pemanfaatan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sutirman. (2013). *Media & model-model pembelajaran inovatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu.