

Implementasi Sistem Pembelajaran Dengan Macromedia Flash Untuk Guru Di Madrasah Ibtidaiyah Darul Qur'an Depok

Dewi Leyla Rahmah^{1*}, Een Juhriah²

^{1,2,3} Program Studi Teknik Informatika, Universitas Indraprasta PGRI

^{1,2,3} Jl. Raya Tengah No.80, RT.6/RW.1, Kel. Gedong, Kec. Ps. Rebo, Kota Jakarta Timur, Jakarta 13760

e-mail: leyladewiiskandar@gmail.com^{1}, eenzuhriah29@gmail.com²

* Penulis korespondensi

Diajukan: 15 Desember 2024

Diterima: 30 Desember 2024

Direvisi: 28 Desember 2024

Dipublikasikan: 31 Desember 2024

Abstrak

Pengaruh teknologi dalam dunia pendidikan sangatlah besar. Banyak sekolah menerapkan teknologi guna mencapai tujuan pembelajaran. Salah satunya dengan Implementasi Sistem Pembelajaran Dengan Macromedia Flash. Kemajuan teknologi tentunya meningkatkan kemampuan komputasi komputer serta telepon genggam membuat banyak aplikasi digunakan dengan mudah. Madrasah Ibtidaiyah Darul Qur'an merupakan salah satu sekolah dasar pendidikan pada anak-anak tingkat sekolah dasar. Ada banyak masalah yang ditemui oleh guru sepanjang dalam edukasi dikelas yaitu diantaranya: permasalahan kebatasan alat yang dipakai, edukasi yang statis. Team Abdimas lewat program software Macromedia Flash meningkatkan tools evaluasi interaktif berbentuk program software berdasarkan pembelajaran dan memberi publikasi pengetahuan untuk guru-guru di Madrasah Ibtidaiyah Darul Qur'an Depok untuk bisa dijadikan salah satu media terbaru dalam penyampaian materi bagi guru agar siswa/i tingkat sekolah dasar. Untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia, peningkatan inovasi teknologi di bidang pendidikan dibutuhkan untuk mendukung pembelajaran. Institusi pendidikan yang maju dan guru yang inovatif dan kreatif dengan infrastruktur dan fasilitas pendidikan berbasis teknologi di zaman revolusi industri 4.0. Dalam penerapan aktivitas pengabdian kepada masyarakat (PkM) yang dilakukan di Madrasah Ibtidaiyah Depok diharapkan memberikan solusi penerapan kecerdasan dalam dunia Pendidikan. Hasil uji praktikalitas oleh siswa diperoleh rata-rata 92% dengan kategori sangat praktis.

Kata kunci : Implementasi, sistem pembelajaran Macromedia Flash

Abstract

The influence of technology in the world of education is very significant. Many schools implement technology to achieve learning objectives. One of them is the implementation of the Learning System with Macromedia Flash. The advancement of technology certainly enhances the computational capabilities of computers and mobile phones, making many applications easy to use. Madrasah Ibtidaiyah Darul Qur'an is one of the elementary schools providing education for children at the elementary level. There are several challenges faced by teachers during classroom instruction, including: limited tools used, and static teaching methods. The Abdimas team, through the Macromedia Flash software application, developed interactive learning tools in the form of educational software applications and provided knowledge dissemination for teachers at Madrasah Ibtidaiyah Darul Qur'an Depok to be used as one of the latest media for delivering material to teachers for elementary school students. To improve the quality of human resources, the enhancement of technological innovation in the field of education is needed to support learning. Advanced educational institutions and innovative, creative teachers with technology-based educational infrastructure and facilities in the era of the 4.0 industrial revolution. In the implementation of community service activities (PkM) conducted at Madrasah Ibtidaiyah Depok, it is expected to provide solutions for the application of intelligence in the world of education. The results of the practicality test by the students obtained an average of 92% with a very practical category.

Keywords: Implementation, Macromedia Flash learning system

1. PENDAHULUAN

Perubahan Teknologi Informasi dunia pendidikan tidak bisa terlepas dari perubahan perkembangan teknologi informasi. Computer memegang peranan penting dalam faktor perubahan perkembangan teknologi informasi. Program computer atau program computer dapat digunakan untuk tingkatkan bahan ajar ditingkat pendidikan seperti SD atau Madrasah Ibtidaiyah lewat sebuah program evaluasi interaktif untuk

memberikan dukungan kekuatan pelajar agar belajar lebih bagus dan pelajar tidak merasakan cepat jemu dengan belajar yang sudah ada sebelumnya.

Pada era ke 21 guru dituntut harus kuasai beragam kekuatan dan ketrampilan. Guru semestinya mempunyai kekuatan dalam mengurus media evaluasi yang di mengatur dalam kurikulum yang berjalan. Media evaluasi bisa menggerakkan pelajar untuk berpikiran dengan nyata dan kurangi pelajar memakai verbalisme dalam dianya (Rejeki, Adnan, & Siregar, 2020)

Ketika ini umumnya mekanisme evaluasi di Sekolah Dasar (SD) atau Madrasah Ibtidaiyah tetap memakai mekanisme lama yaitu memakai buku sebagai media evaluasi. Begitupun dengan mekanisme evaluasi di Madrasah Ibtidaiyah Darul Qur'an, terutama pelajaran bahasa Arab dengan materi dasarnya pengenalan huruf Hijaiyah. Selain belajar mengenal huruf dan menghafal siswa juga belajar mengenal benda dengan menggunakan bahasa Arab. Siswa belajar membaca melihat buku atau penjelasan guru di papan tulis. Dalam hal ini tidak semua siswa mudsh mencerna pelajaran untuk mengingat, mengenali huruf Hijaiyah dan mengenali benda dalam bahasa Arab, terkadang rangkaian kaca masih sukai kebalik. Ini dikarenakan oleh pelajar masih asing dalam bahasa dan berpengaruh minimnya pengetahuan pelajar saat proses belajar berjalan.

Macromedia Flash adalah software yang dikembangkan oleh Adobe. Software ini bisa dipakai untuk animasi, game, dan program pengayaan internet yang bisa digerakkan pada piranti yang mempunyai program adobe flash player (Kusumadewi, 2013; Sukamto, 2015; Khairani dan Febrinal, 2016). Macromedia Flash ialah basis multimedia dan piranti lunak yang dipakai untuk pembikinan animasi, game dan program pengayaan internet yang bisa disaksikan, dimainkan, dan digerakkan di Adobe Flash Player (Masykur, Nofrizal, dan Syazali 2017). Pendayagunaan Macromedia Flash sebagai media evaluasi dijadikan alat tolong dalam sampaikan materi ajar dan mengadakan evaluasi. Media ini bisa memancing stimulan pelajar supaya bisa merekayasa beberapa konsep dan bisa ketahui bentuk riil ide matematika yang abstrak (Yudi, 2016). Multimedia evaluasi interaktif berbasis software macromedia flash 8 bisa menolong menerangkan lebih detil mengenai materi yang dihadirkan karena sanggup menggabungkan tayangan suara, teks, gambar, animasi, movie, musik, dan latihan permasalahan interaktif sampai informasi yang disebutkan lebih kaya dibandingkan buku konvensional. Berdasarkan hasil analisis, karena itu peneliti berminat untuk membuat dan tingkatkan multimedia penilaian interaktif berbasis software macromedia flash 8 agar peserta didik tidak bosan dengan penilaian yang hanya berdasarkan pada guru dan buku teks.

Tujuan dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah Guru dapat memanfaatkan macromedia flash untuk menyediakan pengalaman pembelajaran yang lebih personal dan adaptif, yang sesuai dengan tingkat pemahaman masing-masing siswa. Ini membantu siswa belajar dengan lebih efektif dan capai hasil yang lebih bagus. Pengenalan macromedia flash kepada guru adalah langkah penting dalam memperbaiki pendidikan dan membantu siswa mencapai potensi mereka. Ini juga membantu guru mengatasi tantangan- tantangan dalam pengajaran modern dan mempersiapkan mereka untuk menghadapi perubahan dalam dunia pendidikan yang semakin terhubung dengan teknologi. Dengan media evaluasi lebih interaktif dengan memakai macromedia flash berbentuk software game pembelajaran yang memikat, membuat pelajar lebih gampang ingat dan responsif pada materi yang sudah dikatakan oleh guru karena media yang dipakai dibikin penampilan yang menggembirakan.

2. METODE PELAKSANAAN

Menyaksikan kondisi yang terdapat di Madrasah Ibtidaiyah Darul Qur'an, karena itu Team Abdimas kami menolong membuat media evaluasi yang bisa dipakai pada proses belajar lewat aktivitas dedikasi ke warga dengan melangsungkan publikasi pemakaian program software Macromedia Flash untuk mendukung aktivitas belajar dan mengajarkan di Madrasah Ibtidaiyah Darul Qur'an. Hasil dari interviu dengan kepala sekolah, Team menulis sejumlah masalah yang terdapat, yakni kurang informasi pada ketrampilan dalam pemakaian Computer program software Macromedia Flash.

Tahapan pelaksanaan ada pada gambar berikut :

1. Survei

Survey awalnya dilaksanakan oleh team dedikasi warga dengan tujuan untuk membahas materi yang akan diberikan dan mengetahui kebutuhan yang diperlukan.

2. Perencanaan

Tim pengabdian masyarakat bekerjasama dengan Madrasah Ibtidaiyah Darul Qur'an menata rencana penerapan training mencakup penetapan agenda tatap muka, tempat tatap muka, jadwal, tenaga pelatih dan kepanitiaan.

3. Perizinan

Team dedikasi warga lakukan perizinan ke beberapa pihak berkaitan untuk mensosialisasikan pemanfaatan Macromedia Flash.

3. Penentuan peserta pelatihan

Peserta pelatihan adalah guru Madrasah Ibtidaiyah (MI) Darul Qur'an.

4. Pelaksanaan

Kegiatan ini dilakukan oleh tim dosen pengabdian kepada masyarakat Universitas Indraprasta PGRI. Sementara itu, pihak mitra bekerja sediakan fasilitas prasarana untuk lancarnya aktivitas seperti sumber listrik, tempat.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Perijinan

Langkah awal kegiatan, kami berkunjung ke sekolah Madrasah Darul Quran dan bertemu dengan pimpinan sekolah yaitu Bapak A.M. Fahmy Basyir,S.Ag.,M.Pd. Hasil yang didapat dari pertemuan ini adalah tim mendapatkan perijinan untuk melakukan kegiatan PkM dengan tema Implementasi Sistem Pembelajaran Dengan Macromedia Flash Untuk Guru Di Madrasah Ibtidaiyah Darul Qur'an Depok. Kegiatan ini berlokasi di sekolah dan diikuti oleh 20 peserta guru yang mengajar di Madrasah Darul Qur'an.

2. Survei Pendahuluan

Tim lakukan survey pendahuluan yakni memperhatikan aktivitas yang sudah dilakukan di lingkungan sekolah berkenaan bagaimana proses belajar, sistem evaluasi yang dipakai, media yang dipakai saat sampaikan materi. Bagaimana materi bisa dimengerti oleh pelajar di saat proses evaluasi atau belajar berdikari di luar sekolah. Karena itu penting untuk guru memperlengkapi pelajar dalam rencana mengatur mekanisme belajar dan memakai tehnologi pendidikan secara arif dan efisien. Guru dan pelajar harus sanggup meningkatkan ketrampilan belajar berdikari dan saat pelajar memanfaatkan tehnologi pendidikan. Evaluasi berdikari terpusat pada kebebasan pelajar saat mengeruk dan memproses informasi. Makin mengembangkannya

jaman, menuntut semua sektor termasuk pendidikan untuk menyesuaikan atau bekerjasama untuk pecahkan permasalahan.

3. Observasi Lapangan

a. Pertemuan dengan kepala sekolah

Hasil observasi dan wawancara yang dilakukan dengan pimpinan Bapak A.M. Fahmy Basyir, S.Ag., M.Pd, tim menemukan bahwa belum diterapkannya teknologi notebook dan infocus untuk jadi media yang bisa mendukung proses evaluasi yang berjalan dalam kelas, walau sebenarnya di sekolah yang berkaitan tersedianya energi listrik mencukupi, dan netbook dan infocus sebagai alat bisa dipakai oleh guru. Seperti umumnya guru cuma memakai media papan tulis, membuat gambar yang di printout dan di tempel pada papan tulis saat proses penilaian jalan.

Berdasarkan penilaian yang penulis lakukan karena itu terlihat beberapa kondisi yang terjadi waktu dalam proses penilaian satu diantaranya: (1) sulitnya peserta didik dalam ketahu materi yang disebutkan guru, (2) sejumlah peserta didik belajar secara pasif dan peserta didik lainnya ribet dengan kegiatan mereka masing - masing seperti mengobrol dengan rekanan.

Analisis Masalah Mitra

Berdasar dari persoalan itu, karena itu ada banyak jalan keluar yang diujakan, salah satunya ialah :

- 1) Para guru mendapatkan pengetahuan tentang pemanfaatan aplikasi Macromedia Flash sebagai salah satu metode pembelajaran yang menarik guna meningkatkan pengetahuan peserta.
- 2) Para peserta memahami langkah – langkah apa saja yang mereka harus dilakukan dalam pemanfaatan aplikasi Macromedia Flash.
- 3) Membantu peserta kegiatan pengabdian kepada masyarakat dalam meningkatkan keahlian dan wawasan teknologi.

4. Realisasi Kegiatan Abdimas

a. Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat

Pelaksanaan kegiatan ini diikuti oleh dua puluh peserta guru. Kegiatan tersebut membahas penggunaan aplikasi macromedia flash.

b. Pemberian Modul Materi Penyuluhan

Tim dedikasi warga memberi materi berbentuk modul. Adapun rincian pelaksanaan kegiatan pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat adalah sebagai berikut :

- 1) Tahap penyediaan materi disampaikan oleh tim dosen. Tim dosen memberi modul dan penjelasan materi tentang pengetahuan computer dan tehnologi yang berkaitan dengan topik aktivitas Penggunaan aplikasi pembelajaran menggunakan teknologi macromedia flash.

- 2) Tahap pelatihan yaitu membuat visualisasi tampilan media ajar merubah *text* menjadi video yang menarik diharapkan dengan tampilan visual ini menjadikan peserta guru dan siswa memahami maksud dan tercapainya tujuan pembelajaran. Dengan konten yang menarik, mudah dipahami informasinya jelas memiliki nilai tinggi di masyarakat.
- 3) Tahap uji coba dimana masing – masing peserta guru menunjukkan hasil karya yang berhasil dibuat.

Pembahasan Hasil Kegiatan

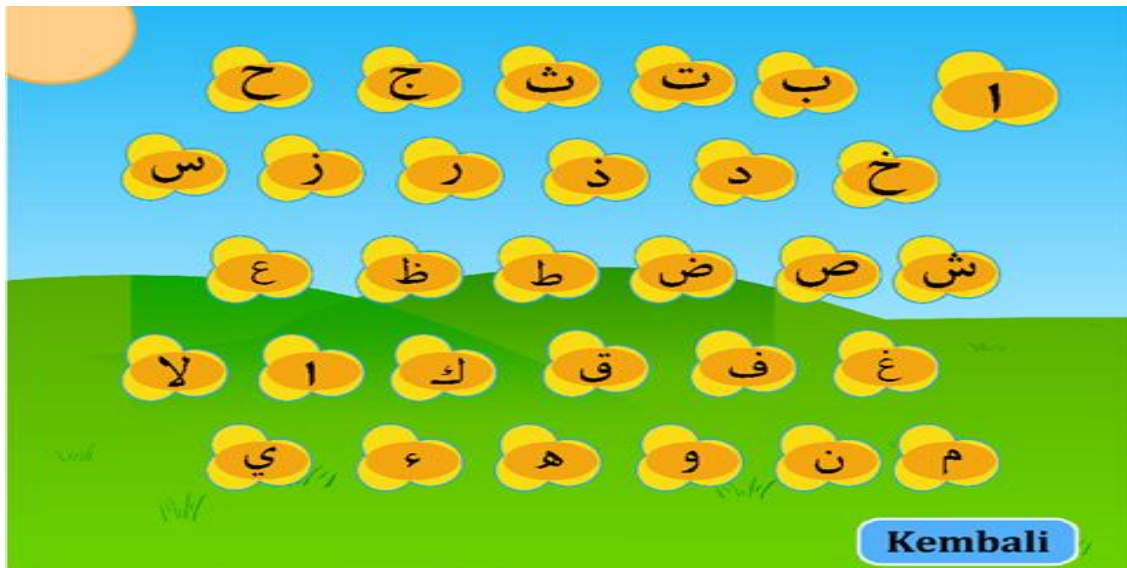
Saat sebelum team menggunakan multimedia evaluasi interaktif pada proses evaluasi, periset lebih dulu lakukan tes praktikalitas dengan minta respon guru pada multimedia evaluasi interaktif yang dikembangkan. Hasil tes praktikalitas oleh guru didapat rerata sebesar 96% dengan kelompok benar-benar ringkas. Sesudah dilaksanakan tes praktikalitas oleh guru karena itu seterusnya multimedia evaluasi interaktif yang dikembangkan ditescobakan ke pelajar pada proses evaluasi. Sesudah dilaksanakan uji-coba, karena itu seterusnya disuruh respon atau tanggapan pelajar berkaitan kepraktisan multimedia yang dikembangkan. Hasil tes praktikalitas oleh pelajar didapat rerata 92% dengan kelompok benar-benar ringkas. Hasil dari praktikalitas yang sudah dilakukan oleh guru dan pelajar bisa diambil kesimpulan jika multimedia evaluasi interaktif memakai software macromedia flash 8 benar-benar ringkas dipakai di Madrasah Darul Quarn.

Berikut gambar aktivitas ketika penerapan aktivitas Dedikasi kepada Masyarakat di pesantren Madrasah Ibtidaiyah Darul Quran Depok.

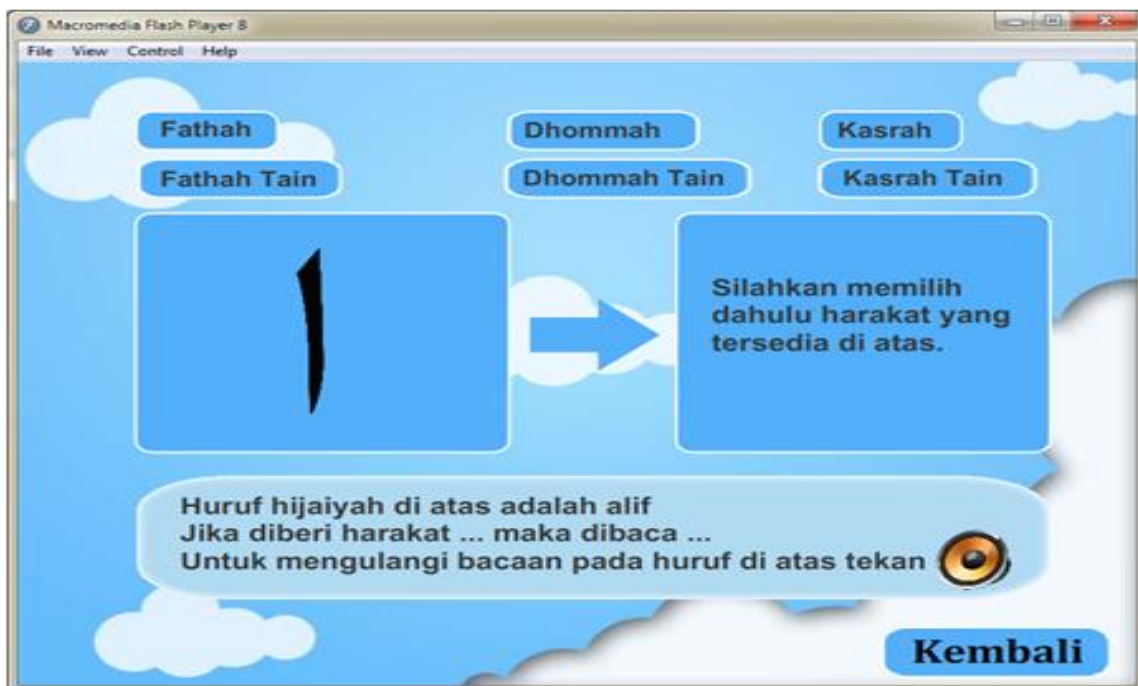


Gambar 1. Tampilan Menu Utama Aplikasi Pengenalan Huruf Hijaiyah

Pada penampilan di atas ialah penampilan menu khusus. Di mana terdapat tiga opsi menu salah satunya materi, kuis, kontribusi. Bila pilih materi maka tampil materi evaluasi yang memikat dibarengi suara dan gambar. Kuis bisa diputuskan mengetes pengetahuan pelajar. Pada kuis ada masalah dan score nilai akhir yang didapat.



Gambar 3. Tampilan Huruf Hijaiyah



Gambar 3. Tampilan Materi

Tampilan di atas adalah salah satu model materi yang dapat dipelajari dengan menampilkan semua huruf hijaiyah. Ketika mengetuk salah satu huruf maka akan tampil penjelasan berupa text dan suara lafadz huruf.

4. SIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan di Madrasah Ibtidaiyah Darul Quran bertujuan untuk memberi bekal ilmu bagi guru agar dapat menerapkan teknologi Aplikasi Macromedia Flash sebagai satu diantara media evaluasi lebih

interaktif. pemakaian multimedia interaktif dalam usaha tingkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik benar-benar punya pengaruh hingga ini menunjukkan jika multimedia bisa menjadi satu diantara jalan keluar dalam menangani permasalahan berkaitan dengan motivasi dan hasil belajar peserta didik.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terimakasih kepada guru-guru di Madrasan Ibtidaiyah Darul Quran Depok dan masyarakat sekitar yang telah memberi support dan kesempatan kepada kami sehingga kegiatan sosialisasi pengabdian kepada masyarakat ini berjalan dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Kusumadewi, O. d. (2013). Keefektifan CTL Berbantuan Macromedia Flash Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis pada Materi Segiempat. *Jurnal Kreano*, 4 (1), 57-63.
- Masykur, R., Nofrizal, & Syazali, M. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika dengan Macromedia Flash. *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(2), 177-186.
- Rejeki, R., Adnan, M. F., & Siregar, P. S. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(2), 337–343. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i2.351>
- Yudi, K. U. (2016). Pengaruh Menggunakan Software Macromedia Flash 8 Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII. *Kalamatika: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1 (1), 84-92.