

PELATIHAN DAN PENDAMPINGAN PEMBUATAN VIDEO ADOBE FLASH CS 6 UNTUK GURU-GURU DI PAUD TERPADU CITRA BAKTI

Yasinta Maria Fono¹, Marsianus Meka, Andi Nafsia³, Konstantinus Dua Dhiu⁴, Kristalana Pango⁵, Valensia Ota Beru⁵

Prodi PGPAUD, STKIP Citra Bakti, Indonesia

yasintamariafono@gmail.com

Histori artikel

Abstrak

Pengabdian Kepada Masyarakat ini bertujuan untuk mengembangkan kompetensi guru dalam mengajar di dalam kelas dengan menggunakan media interaktif berbasis adobe flash cs 6 bagi guru Paud Terpadu Citra Bakti. Pelatihan dan pendampingan tersebut dalam bentuk pembuatan video Adobe Flash Cs 6. Pengabdian diikuti oleh tiga orang guru Paud Terpadu Citra Bakti. Kegiatan pengabdian ini terdiri dari tiga tahapan, yaitu tahapan pertama sosialisasi dengan mengadakan observasi dan wawancara kepada kepala sekolah, tahap kedua pelatihan dan pendampingan dan tahap ketiga evaluasi. Hasil pelatihan dan pendampingan ini menunjukkan bahwa guru mampu membuat media pembelajaran interaktif berbasis Adobe flash CS 6. Hal ini terjadi karena guru pernah menggunakan software Adobe flash untuk membuat media pembelajaran.

Kata Kunci: *Pelatihan, media pembelajaran interaktif, adobe flash cs 6*

Abstract

This Community Service aims to develop teacher competence in teaching in the classroom using interactive media based on Adobe Flash CS 6 for Citra Bakti Paud Terpadu teachers. The training and assistance was in the form of making Adobe Flash Cs 6 videos. The service was attended by three teachers of the Integrated Citra Bakti Early Childhood Education. This service activity consists of three stages, namely the first stage of socialization by conducting observations and interviews with school principals, the second stage of training and mentoring and the third stage of evaluation. The results of this training and mentoring show that teachers are able to create interactive learning media based on Adobe Flash CS 6. This happens because teachers have used Adobe Flash software to create learning media.

Keywords: *Training, interactive learning media, adobe flash cs 6*

PENDAHULUAN

Pendidikan penting dilakukan untuk menciptakan peradaban manusia yang berkualitas. Seiring berkembangnya pendidikan, maka semakin berkembang pula pengetahuan dan teknologi yang digunakan untuk mempermudah pekerjaan manusia dalam segala bidang termasuk dunia pendidikan itu sendiri. Perkembangan pengetahuan dan teknologi memberikan gambaran besar tentang perubahan dunia yang semakin kompleks sehingga informasi yang dihasilkan juga dapat diakses melalui teknologi seperti internet, smartphone,

sosial media dan lain sebagainya. Sani (2014) menyatakan bahwa kemajuan teknologi pada era revolusi 4.0 memberikan dampak dalam kegiatan pembelajaran disekolah, guru harus dapat mengoperasikan teknologi untuk meningkatkan proses pembelajaran yang lebih baik. Diantaranya adalah menggunakan aplikasi media adobe flash CS 6. Saat ini kompetensi guru sangat diuji untuk dapat bersaing dengan perkembangan teknologi dan kecepatan memperoleh informasi sehingga guru tidak hanya memiliki tingkat pendidikan yang tinggi dan intelektual yang mumpuni tetapi juga memiliki pola pikir yang visioner, profesionalitas dalam mengajar, sikap dan mampu menguasai teknologi. Kompetensi profesional guru pada abad 21 ini ditantang dengan untuk dapat beradaptasi dengan pemanfaatan teknologi informasi.

Zaman yang semakin canggih ini bila tidak diikuti oleh guru, akan berdampak pada mutu pendidikan di Indonesia. Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara kepada guru-guru menemukan tingkat penguasaan teknologi guru masih perlu ditingkatkan. Pemanfaatan teknologi yang selama ini digunakan guru dalam bentuk power point belum memberikan dampak yang signifikan. Upaya ini perlu dilakukan agar guru dapat menyampaikan materi secara bervariasi. Untuk meningkatkan penguasaan teknologi oleh guru, Adobe flash dapat juga dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam pembelajaran. Adobe flash memiliki kemampuan yang dapat menyampaikan materi melalui animasi yang lebih disenangi oleh anak dan mampu membawa anak kepada pembelajaran yang lebih bermakna (*meaningfull learning*). Nurgayah (2011) menyatakan bahwa pembelajaran bermakna merupakan pembelajaran yang dapat memberikan pemenuhan kebutuhan bagi peserta didik. Mulyono, (2009) menyatakan bahwa kesulitan belajar akan teratasi bila pembelajaran juga memiliki variasi media di dalamnya. Menurut Surachman (2013) menyatakan bahwa media pembelajaran memiliki manfaat secara umum sebagai berikut: (1) Memperjelas penyajian suatu pesan agar tidak terlalu bersifat verbal; (2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera seperti: (a) Obyek terlalu besar dapat digantikan dengan realita, gambar, film, video atau model; (b) Obyek yang kecil dibantu dengan proyektor micro, slide, video, gambar; (c) Gerak yang terlalu lambat atau cepat dapat dibantu dengan timelapse, highspeed fotografi, atau slow motion play back video; (d) Kejadian atau peristiwa yang terjadi pada masalah dapat ditampilkan lagi melalui rekaman film, video dan foto; (e) Obyek yang terlalu kompleks dapat disajikan dengan model, diagram, dll; (f) Konsep yang terlalu luas dapat divisualkan dalam bentuk film, slide, gambar atau video; (g) Menggunakan media pembelajaran secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak. Beberapa penelitian terkait penggunaan Adobe flash di dalam pembelajaran menunjukkan keefektifan aplikasi Adobe flash sebagai media pembelajaran diantaranya, Rahmaibu (2017) menyatakan bahwa Adobe flash dapat meningkatkan hasil belajar anak. Sementara itu, Sari & Negara (2011) menyatakan dengan menggunakan adobe flash cs 6, bentuk animasi teks dan gambar dapat menarik para anak untuk lebih semangat dalam kegiatan pembelajaran.

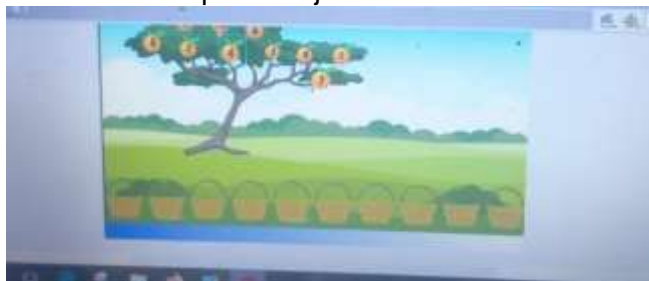
Pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis adobe flash cs6 ini diberikan kepada guru-guru di Paud Terpadu Citra Bakti. Media pembelajaran berbasis adobe flash ini dapat digunakan oleh guru tanpa internet. Pelatihan dan pendampingan ini bertujuan untuk mengembangkan kemampuan guru dalam mengajar di dalam kelas menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis adobe flash cs 6.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian masyarakat ini berupa pendampingan pada bulan Oktober 2022, kegiatan ini diikuti oleh 3 (tiga) Guru Paud Terpadu Citra Bakti Pembuatan Video Pembelajaran Berbasis Adobe Flasch CS6 bagi Guru Paud Terpadu Citra Bakti. Tahapan kegiatan yang dijalankan observasi lapangan, demonstrasi pelaksanaan, monitoring serta evaluasi kegiatan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pendampingan Pembuatan Video Pembelajaran Berbasis Adobe Flasch CS6 bagi Guru Paud Terpadu Citra Bakti dilaksanakan selama satu bulan. Berdasarkan permasalahan yang muncul tersebut, ada beberapa yang disepakati, antara lain yaitu, (1) Jenis media yang akan diberikan pelatihan kepada para guru, maka jenis media yang akan dilatihkan kepada guru yaitu media interaktif berbasis adobe flash cs 6. Pemilihan media interaktif berbasis adobe flash cs 6 karena adobe flash merupakan aplikasi professional dalam membuat animasi. Animasi 2D termasuk media yang digunakan oleh para guru professional dalam era revolusi industri 4.0, (2) Jadwal pelaksanaan pengabdian; berdasarkan kesepakatan pelaksanaan pengabdian masyarakat akan dilaksanakan pada bulan oktober 2022. Kegiatan PKM ini dilaksanakan di Paud Terpadu Citra Bakti yang diikuti oleh 2 guru. Persiapan Pelatihan dan Pendampingan Media Interaktif Berbasis adobe flash cs 6. Kegiatan pengabdian masyarakat yang berjudul "Pelatihan dan Pendampingan Media Interaktif Berbasis adobe flash cs 6 bagi guru Paud Terpadu Citra Bakti" bertujuan untuk mengembangkan kompetensi guru dalam mengajar di dalam kelas dengan menggunakan media interaktif berbasis adobe flash cs 6. Adobe flash cs 6 merupakan aplikasi professional dalam mendesain animasi 2D yang dapat menciptakan pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan. Tim PKM menyiapkan master adobe flash cs 6 untuk dibagikan kepada guru supaya dapat diinstal di laptopnya masing-masing. Sementara itu, mitra PKM Paud Terpadu Citra Bakti menyediakan ruangan untuk kegiatan pengabdian serta peralatan seperti infokus. Ruangan yang digunakan adalah salah satu kelas yang telah dilengkapi infokus untuk menampilkan tutorial pembuatan media interaktif berbasis adobe flash cs 6. Berikut ini tampilan awal dari media pembelajaran interaktif berbasis Adobe flash:



Gambar 1. Tampilan Awal Media Interaktif Berbasis Adobe flash cs 6

Pelaksanaan Pengabdian Pengabdian dilaksanakan kepada guru-guru berupa pelatihan dan pendampingan pembuatan media interaktif berbasis Adobe flash cs 6 yang kreatif dan menyenangkan bagi anak. Melalui kegiatan ini, akan membuka wawasan guru bahwa banyak aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat media interaktif dan mengembangkan keterampilan guru dalam menyajikan pembelajaran yang menarik bagi anak dengan menggunakan media interaktif berbasis Adobe flash cs 6.



Gambar 2: kegiatan pendampingan

Selain itu, dengan adanya keterampilan tersebut, masyarakat sasaran memiliki kesempatan menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik dan efektif; dapat mengembangkan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif untuk mendorong motivasi, perkembangan kognisi, perkembangan interpersonal dan perkembangan aspek sosial yang dimiliki. Rahmawati (2017) menyatakan bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat meliputi berbagai hal yang berkaitan dengan proses, alat bantu, manipulasi dan pengelolaan informasi. Keberhasilan kegiatan PKM ini dapat diukur dan dilihat dengan mengamati kinerja para guru yang mampu membuat sendiri media interaktif berbasis Adobe flash cs 6. Selain itu juga, dengan adanya indikator pencapaian yang telah ditetapkan bahwa pengabdian ini dinyatakan berhasil apabila guru sudah memiliki minimal 1 media interaktif berbasis Adobe flash cs 6 untuk dapat digunakan di dalam kelas. Pengembangan media interaktif berbasis Adobe flash cs 6 yang sukses dibuat oleh para guru dapat diimplementasikan pada tema-tema yang berbeda yang terdapat di dalam kurikulum merdeka belajar. Selain itu juga dapat meningkatkan *life skill* guru, (Nugraheny 2018). Berdasarkan hasil pelaksanaan PKM ini guru- guru mampu membuat media pembelajaran berbasis Adobe flash cs 6. Dalam pelaksanaan pengabdian ini, ada beberapa kendala yang dihadapi oleh tim PKM diantaranya laptop yang dimiliki oleh guru terkadang eror saat penginstalan software Adobe flash, guru belum memiliki kemampuan digital yang baik sehingga perlu dilatih.

KESIMPULAN

Program Pengabdian kepada masyarakat (PKM) melalui pelatihan pembuatan media interaktif berbasis Adobe flash cs 6 ini berhasil membuka wawasan guru dan mengembangkan kemampuan guru dalam membuat media pembelajaran di Paud. Para guru telah mampu mengembangkan media interaktif dengan menggunakan Adobe flash cs 6 dengan berbagai tema. Untuk itu kegiatan ini dapat memberikan manfaat dalam meningkatkan mengembangkan kemampuan guru, kreativitas dan kesadaran pentingnya media dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Mulyono, A. (2009). Pendidikan Bagi Anak Kesulitan Belajar. Rineka Cipta.
- Nugraheny, D., Wintolo, H., Kusum, A., & Sudaryanto. (2018). Pendampingan Pembuatan Bahan Ajar Berbasis Multimedia Menggunakan Adobe Flash Bagi Para Guru SD IT Salsabila Al Muthi ' in, Yogyakarta. Jurnal Pengabdian Masyarakat Bidang Teknologi, KACANEGARA, 1(1), 23– 28.
- Nurgayah. (2011). Strategi Dan Metode Pembelajaran. Cita Pustaka.
- Rahmaibu, F. H., Ahmadi, F., & Prasetyaningsih, F. D. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Volume 4, Nomor 1, November 2020. p-ISSN : 2614-5251 e-ISSN : 2614-526X SELAPARANG. Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan 401 Menggunakan Adobe Flash Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn. Jurnal Kreatif : Jurnal Kependidikan Dasar, 7(1).
- Rahmawati, F., Haryanto, & Alamsyah. (2017). Pelatihan Model Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi Bagi Guru SMP Negeri 2 Jati Agung Lampung Selatan.
- Sani, A. R. (2014). Pembelajaran Sainifik Untuk Implementasi Kurikulum 2013 (Y. S. Hartati (ed.)). Bumi Aksara.
- Sari, H. L., & Negara, E. K. (2011). Media Pembelajaran Kimia Terpadu Pada Madrasah Tsanawiyah Negeri (MAN) 2 Kota Bengkulu. Jurnal Media Infotama, 7(2), 103– 120.
- Surachman, E. (2013). Workshop Pemanfaatan Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatkan Efektifitas Pembelajaran Serta Profesionalitas Pendidik Di SMP

Negeri 194 Jakarta. Jurnal Sarwahita, 13(2), 111–119. [https://doi.org/DOI :
https://doi.org/10.21009/sarwahita.132 .06](https://doi.org/DOI : https://doi.org/10.21009/sarwahita.132 .06)