

**PELATIHAN *MACROMEDIA FLASH* BAGI GURU-GURU JSIT
(JARINGAN SEKOLAH ISLAM TERPADU) KAB.
SEMARANG SEBAGAI SALAH SATU UPAYA
PENINGKATAN INOVASI GURU DALAM PENGAJARAN**

Oleh:

Susilawati, Ngurah Ayu N.M., Siti Patonah,
Wijayanto, Didik Aryanto

IKIP PGRI SEMARANG

Abstract

Macromedia Flash Training was given to teachers in JSIT Semarang Regency as one of the ways to improve teachers' innovation in teaching learning process at school. Besides that, teachers are expected to be able make media which was more interesting in learning process. We used training to guide them in making the learning media. The result of this program was the increasing the teachers' knowledge about the innovation of CRC perspective and teacher's creativity in designing media through Macromedia Flash. In other words, the product of its activity was a CD for learning media which was used to teach students successfully.

Key words : macromedia flash, learning media, teacher's innovation

PENDAHULUAN

Hasil laporan *United National Development Program* (UNDP) menunjukkan tingkat kualitas pendidikan di Indonesia menempati posisi ke 110 dari 117 negara (Santayasa, 2009). Hasil tersebut menunjukkan masih sangat rendahnya tingkat kompetensi dan relevansi pendidikan di Indonesia. Hasil laporan UNDP membuat pemerintah Indonesia berupaya keras melakukan reformasi pendidikan. Fakta berdasarkan hasil dialog awal dengan guru-guru dan observasi menunjukkan bahwa kualitas proses pembelajaran di kelas masih kurang optimal baik dari segi siswa, guru, media maupun metode pembelajaran. Guru masih cenderung menggunakan metode ceramah di dalam menyampaikan materi

pelajaran tanpa adanya dukungan yang memadai. Siswa juga cenderung pasif dalam kegiatan pembelajaran dan belum ada peran aktif siswa dalam interaksi edukatif di kelas.

Dalam proses pembelajaran diharapkan adanya hubungan timbal balik antara guru dan siswa. Guru sebagai perencana sekaligus pelaksana dalam kegiatan belajar mengajar dapat mengetahui kesulitan yang dialami siswa. Akan tetapi, guru kurang mampu memfasilitasi siswa. Hal ini disebabkan karena kebanyakan guru dan siswa memilih metode dan pendekatan pembelajaran yang dianggap paling “mudah” dalam penyiapan pelaksanaannya. Pemilihan metode pembelajaran yang tidak tepat dengan materi yang diajarkan mencerminkan rendahnya kemampuan guru dalam menyiapkan perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran (Teriska, 2005). Tidak dipungkiri lagi sampai saat ini para guru masih menggunakan model pembelajaran konvensional. Praktik pembelajaran konvensional cenderung menekankan pada bagaimana guru mengajar (*teacher centered*) daripada bagaimana siswa belajar (*student centered*).

Perubahan kebiasaan proses pembelajaran dari pembelajaran konvensional menuju pembelajaran yang berpusat pada siswa memang tidak mudah, karena menuntut guru berpikir ekstra. Selain menguasai keterampilan mengajar, guru juga dituntut dapat menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan melakukan program-program pengembangan profesional. Guru diharapkan memiliki kemampuan dalam bidang studi yang ditekuninya, memiliki keterampilan, memahami kurikulum, menguasai ragam metodologi penilaian, menciptakan

lingkungan belajar yang kondusif dan melakukan pengembangan profesional (Ono & Ferriera, 2010).

Berkaitan dengan kemampuan guru menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, guru harus mampu menyelenggarakan pembelajaran yang berpusat pada siswa. Kegiatan pembelajaran tersebut harus mendidik peserta didik sesuai dengan konvensi hak anak yang dikenal dengan pembelajaran berprespektif CRC. Selain itu, guru harus memfasilitasi siswa dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik. Penggunaan aplikasi multimedia dalam pembelajaran akan meningkatkan efisiensi, motivasi, serta memfasilitasi belajar aktif, belajar eksperimental, konsisten dengan belajar yang berpusat pada siswa, dan memandu pebelajar untuk belajar lebih menarik.

Multimedia merupakan gabungan teks, suara, gambar, warna, gerak, dan video dengan alat bantu (*tool*) dan koneksi (*link*) sehingga pengguna dapat bernavigasi, berinteraksi, berkarya dan berkomunikasi (FCIT, 2010; Wikipedia, 2010). Dengan karakteristik tersebut, multimedia akan menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan sehingga akan memberikan motivasi belajar yang lebih tinggi bagi mahasiswa (Ena, 2006). Salah satu media pembelajaran yang menarik disajikan dalam bentuk animasi multimedia interaktif (MMI). MMI dapat dirancang dengan menggunakan program *Macromedia Flash*.

Berdasarkan hasil penelitian Xiufeng Liu (2006) menyatakan bahwa konsep-konsep yang bersifat abstrak seperti hukum-hukum gas lebih mudah dipahami ketika multimedia di kombinasikan dengan laboratorium langsung. Ketang (2009) menyatakan bahwa konsep yang bersifat abstrak seperti Relativitas

Khusus lebih mudah dipahami ketika siswa memperoleh pembelajaran berbasis Multimedia Interaktif (MMI). Penelitian Jacobs dan Schade (Munir 2008) menyatakan bahwa daya ingat orang yang hanya membaca saja memberikan persentase terendah, yaitu 1%. Daya ingat ini dapat ditingkatkan hingga 25% - 30% dengan bantuan media lain seperti televisi. Daya ingat makin meningkat dengan penggunaan multimedia (*hypermedia*), hingga 60%. Penelitian P.S. Tambade dan B.G Wagh (2008) menyatakan bahwa kelas eksperimen yang menggunakan simulasi komputer lebih baik dalam hal interpretasi rumus, pernyataan grafis, dan pemahaman konsep mengenai gerak osilasi dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan pengajaran tradisional.

Berdasarkan latar belakang tersebut sebagai bentuk tanggung jawab sebagai salah satu institusi yang mendidik calon guru, IKIP PGRI Semarang melakukan kegiatan dalam bentuk pelatihan *Macromedia Flash* bagi guru-guru yang tergabung dalam JSIT Kab. Semarang. Hal ini sebagai salah satu usaha untuk meningkatkan kemampuan guru-guru berinovasi dalam proses pengajaran di sekolah, sehingga pengajaran menjadi lebih baik menarik.

Kegiatan I_bM ini bertujuan untuk menambah kemampuan guru dalam mengoptimalkan media-media (khususnya komputer) yang tersedia sebagai alat dan pendukung dalam proses pembelajaran serta mampu membuat media pembelajaran yang lebih menarik untuk mencapai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Sedangkan manfaat yang diperoleh dari kegiatan ini adalah meningkatkan keterampilan guru-guru JSIT Kab. Semarang agar dapat lebih meningkatkan inovasi dan kreativitas dalam proses pembelajaran yang dapat

melibatkan siswa secara aktif serta terjalin kerja sama yang baik antara MGMP SMP di Kota Semarang dengan Kampus IKIP PGRI Semarang.

METODE

Pada dasarnya kegiatan ini merupakan pelatihan dan pendampingan untuk menambah keterampilan guru agar dapat meningkatkan inovasi dan kreativitas dalam pembelajaran yang dapat melibatkan siswa secara aktif. Kegiatan ini menghasilkan produk berupa CD pembelajaran dari beberapa mata pelajaran. Kegiatan yang dilakukan antara lain ceramah, dialog, dan pelatihan mandiri.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan tujuan kegiatan ini bahwa untuk menambah kemampuan guru dalam mengoptimalkan media-media (khususnya komputer) yang tersedia sebagai alat dan pendukung dalam proses pembelajaran serta mampu membuat media pembelajaran yang lebih menarik untuk mencapai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Oleh karena itu, kegiatan ini dikemas dengan metode ceramah, diskusi, tanya jawab dan pelatihan mandiri.

Manfaat yang diperoleh dari kegiatan ini adalah meningkatkan keterampilan guru-guru JSIT Kab. Semarang agar dapat lebih meningkatkan inovasi dan kreativitas dalam proses pembelajaran yang dapat melibatkan siswa secara aktif serta terjalin kerja sama yang baik antara MGMP SMP di Kota Semarang dengan Kampus IKIP PGRI Semarang. Oleh karena itu, kegiatan ini menghasilkan produk yang dapat digunakan oleh guru sebagai media pembelajaran untuk memfasilitasi

pembelajaran di kelas. Selain itu, menurut Cole dan Chan (Wihardjo, 2007) antara lain untuk meningkatkan perhatian dan konsentrasi siswa; meningkatkan motivasi siswa, menyesuaikan materi dengan kemampuan siswa; mereduksi penggunaan waktu penyampaian materi; membuat pengalaman belajar lebih menyenangkan, memuaskan dan menguatkan siswa.

Kegiatan ini diikuti oleh 35 peserta dari beberapa bidang studi. Peserta berasal dari lima sekolah, yaitu SDIT Ar Rohman, SD dan SMP IT Darul Fikri Bawen, SDIT Izzatul Islam, SDIT Ibnu mas'ud dan SDIT Permata Bunda. Pada hari Sabtu 22 Mei 2010 acara kegiatan ini berisi materi "Inovasi dan Pengembangan Kompetensi Guru Berprespektif CRC". Dari materi ini peserta memperoleh wawasan mengenai inovasi pendidikan di sekolah, inovasi pembelajaran berprespektif CRC dan strategi pembelajaran inovatif. Kegiatan ini bersifat ceramah dan dialog.

Pada sesi diskusi tentang materi inovasi dan pengembangan kompetensi guru berprespektif CRC. Muncul pertanyaan dari peserta bahwa guru-guru di sekolah peserta tersebut masih kurang memahami perbedaan antara model, strategi dan metode pembelajaran inovatif yang akan diterapkan. Kemudian pertanyaan selanjutnya adalah guru yang inovatif itu seperti apa dan bagaimana membuat inovasi yang dibuat oleh guru mudah diaplikasikan. Pertanyaan ini menunjukkan bahwa guru-guru JSIT kurang mendapatkan pengetahuan yang memadai mengenai perencanaan pembelajaran yang harus disusun oleh guru. Perencanaan yang dimaksud adalah penyusunan rencana pembelajaran yang baik

sehingga diterapkan model, strategi, metode dan media pembelajaran yang tepat dan melibatkan siswa secara aktif.

Pada kegiatan berikutnya bertema tentang “Pengenalan *Macromedia Flash*”. Kegiatan ini bersifat pendampingan dan praktik terbimbing. Dari materi ini peserta memperoleh wawasan mengenai dasar-dasar pembuatan media pembelajaran berbasis *Macromedia Flash*. Kegiatan diawali dengan pengenalan area kerja *Flash*, mengenal tipe dan properties teks, memahami simbol, animasi *frame by frame*, animasi teks sederhana, animasi dengan mask, memasukan suara ke animasi, script sederhana penyiapan objek dan *publish setting*. Setelah diberikan pengenalan teori. Kegiatan dilanjutkan dengan pendampingan dan pelatihan terbimbing. Peserta diminta membuat animasi sederhana untuk mengaplikasikan pengenalan teori *Macromedia Flash* yang telah diberikan.

Bersamaan dengan kegiatan pelatihan terbimbing, peserta diberikan dan diperlihatkan conto-contoh media pembelajaran berbasis *Macromedia Flash*. Dengan harapan guru memperoleh gambaran yang jelas bagaimana hasil dari media pembelajaran yang akan dihasilkan. Selain itu, peserta diberi pemaparan mengenai tahapan – tahapan pembuatan media pembelajaran dan penyusunannya, sehingga kemudian dapat digunakan untuk menerangkan suatu konsep mata pelajaran tertentu. Dari sesi ini, peserta mampu memunculkan ide, bagaimana membuat media pembelajaran berbasis *Macromedia Flash* untuk memfasilitasi siswa mencapai tujuan pembelajaran terutama pada konsep-konsep yang abstrak sehingga lebih menarik.

Pada hari kedua, dilanjutkan dengan pelatihan mandiri. Peserta dikelompokkan berdasarkan asal sekolah yang sama. Kemudian setiap kelompok diminta membuat media pembelajaran berbasis *Macromedia Flash* sesuai dengan mata pelajaran yang diampu oleh masing-masing guru. Pada kegiatan ini, dihasilkan produk berupa CD pembelajaran dari mata pelajaran yang diampu oleh peserta. CD pembelajaran tersebut dikumpulkan dan diberikan kepada setiap peserta untuk dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran. CD pembelajaran ini dapat digunakan oleh guru-guru JSIT sebagai media pembelajaran yang digunakan di kelas untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Secara keseluruhan produk dari kegiatan ini adalah: 1) meningkatkan pengetahuan guru untuk menjadi guru yang profesional dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis *Macromedia Flash* sehingga pembelajaran menjadi pembelajaran yang menyenangkan, 2) menambah keterampilan guru agar dapat lebih meningkatkan inovasi dalam proses pembelajaran, 3) meningkatkan kreativitas untuk berinovasi dalam pembelajaran yang dapat melibatkan siswa secara aktif.

Beberapa faktor yang menghambat keterlaksanaan dari kegiatan ini adalah peserta belum mengenal program *Macromedia Flash* sehingga dibutuhkan banyak waktu untuk mengenalkan program ini dari dasar dan diberikan pendampingan secara kontinu. Sedangkan faktor – faktor yang pendukung dari keterlaksanaan kegiatan ini adalah para peserta merasa senang karena metode yang digunakan selain dengan ceramah dan dialog juga dilakukan pelatihan dan pendampingan secara terbimbing dan dilanjutkan dengan pelatihan secara

mandiri. Peserta dapat aktif dalam menumbuhkan kreativitasnya untuk dapat menciptakan inovasi pembelajaran.

Sejalan dengan hal tersebut, menurut Munir (2008) sejumlah kelebihan media pembelajaran berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) termasuk di dalamnya *Macromedia Interaktif* antara lain sebagai berikut: a) Dapat memberikan pemahaman yang lebih dalam terhadap materi pembelajaran yang sedang dibahas; b) Dapat menjelaskan materi pembelajaran atau obyek yang abstrak (tidak nyata, tidak dapat dilihat langsung) menjadi konkrit (nyata, dapat dilihat, dirasakan atau diraba); c) Membantu pengajar menyajikan materi pembelajaran sehingga menjadi lebih mudah dan cepat dipahami peserta didik, lama diingat dan mudah diungkapkan kembali; d) Menarik dan membangkitkan perhatian, minat, motivasi, aktivitas dan kreativitas belajar peserta didik, serta dapat menghibur peserta didik; e) Memancing partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran dan memberikan kesan yang mendalam dalam pikiran peserta didik; f) Materi pembelajaran yang sudah dipelajari dapat diulang kembali (*playback*), misalnya menggunakan rekaman video, *compact disc* (cakram padat), *tape recorder* atau televisi; g) Dapat membentuk persamaan pendapat dan persepsi yang benar terhadap suatu obyek; h) Menciptakan lingkungan belajar yang kondusif.

Berdasarkan hasil analisis faktor penghambat dan pendukung dari kegiatan ini maka dapat diketahui bahwa kegiatan ini telah berjalan dengan baik, dengan indikator antusias, inovatif, dan ketersediaan alat praktek cukup memadai. Selain itu indikator dari keberhasilan ini adalah penguasaan materi, pengetahuan, dan

keterampilan dalam membuat media pembelajaran berbasis *Macromedia Flash* untuk memfasilitasi proses pembelajaran sehingga lebih menarik dan menyenangkan.

Produk yang dihasilkan dari kegiatan ini ada 5 CD pembelajaran. Kelompok pertama membuat CD pembelajaran untuk mata pelajaran matematika dengan indikator menjelaskan sisi-sisi kubus. Sisi kubus terdiri dari 6 sisi, setiap sisi kubus dibuat dengan warna dan nomor yang berbeda. Kelompok kedua membuat CD pembelajaran tentang unsur-unsur lingkaran. Pada animasi ini terlihat secara jelas perbedaan jari-jari lingkaran, busur lingkaran, tali busur dan apotema tali busur. Kelompok ketiga membuat CD pembelajaran ilmu tajwid, yaitu tentang Alif Lam Syamsiyah dan Alif Lam Qomariyah. Kelompok keempat membuat CD pembelajaran tentang gerak. Selanjutnya, kelompok kelima membuat CD pembelajaran tentang materi energi untuk kelas 3 Sekolah Dasar.

Berdasarkan CD pembelajaran yang telah dibuat oleh peserta kegiatan, guru-guru JSIT telah mampu membuat CD pembelajaran dengan menggunakan program *Macromedia Flash*. Kemampuan peserta antara lain: 1) membuat animasi tombol, 2) membuat animasi gambar, 3) meng*insert* suara dan musik, 4) membuka dan menyimpan file, dan 5) membuat animasi bola pantul.

KESIMPULAN DAN SARAN

Dari hasil pelaksanaan kegiatan Ipteks bagi Masyarakat yaitu tentang “Pelatihan *Macromedia Flash* bagi guru-guru JSIT Kab. Semarang sebagai salah

satu upaya peningkatan inovasi guru dalam pengajaran” ini dapat dikemukakan kesimpulan sebagai berikut:

1. Kegiatan pelatihan *Macromedia Flash* sebagai salah satu upaya peningkatan inovasi guru dalam pengajaran mendapat respon positif dari seluruh peserta
2. Guru-guru JSIT Kab. Semarang memiliki kemampuan membuat media pembelajaran *Macromedia Flash*
3. Melalui kegiatan pelatihan ini, diperoleh produk berupa CD pembelajaran berbasis *Macromedia Flash* yang dapat digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran dan menciptakan suasana pembelajaran yang menarik.
4. Kegiatan pelatihan ini telah memberikan bekal kepada peserta yang tidak hanya bersifat teoritis tapi juga praktik langsung.

Adapun saran dari kegiatan ini adalah sebagai berikut:

1. Kegiatan Kegiatan pelatihan dan pendampingan hendaknya dapat diadakan *follow-up*, sehingga dapat dihasilkan media – media pembelajaran yang dapat bermanfaat untuk meningkatkan kualitas pembelajara.
2. Sebaiknya kegiatan ini dapat dikembangkan untuk dapat menghasilkan media – media pembelajaran yang lebih inovatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Ena, O. (2006). *Membuat Media Pembelajaran Interaktif dengan Piranti Lunak Presentasi*. [Online]. Tersedia: www.ialf.edu/kipbipa/papers/OudaTedaEna.doc [5 Januari 2011].
- FCIT. (2010). *Multimedia in The Classroom*. [Online]. Tersedia: <http://fcit.usf.edu/multimedia/overview/overviewa.html>. [5 Januari 2011]
- Munir. (2001), *Aplikasi Teknologi Multimedia dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Mimbar Pendidikan Volume 3 Tahun XX.
- _____. (2008). *Kurikulum Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*, Bandung: Alfa Beta.
- Ono, Y. Dan Ferreira, J. (2010). A case study of continuing teacher professional development through lesson study in South Africa, *South African Journal of Education*. 30, pp. 59-74
- Santayasa, I.W. (2009). Implementasi Lesson Study dalam Pembelajaran, *Makalah*, Bali: “Seminar Implementasi lesson Study dalam Pembelajaran bagi Guru-guru TK, Sekolah Dasar, dan Sekolah Menengah Pertama di Kecamatan Nusa Penida” .
- P. S. Tambade & Wagh. (2008). *Investigating Effect of Computer Simulations in Physics Teaching at Undergraduate Level*. Proceedings of world conference on E-learning in corporate Government, Healthcare, and Higher Education.
- Teriska. (2005). Peran LPMP dalam Pernerdayaan Guru Sains (sebuah upaya untuk menyelesaikan permasalahan guru sains di Jawa Barat). *Makalah*. Bandung: Seminar HISPPIPAI III.
- Wihardjo, Edy. (2007). *Pembelajaran berbantuan Komputer*. FKIP Universitas Jember.
- Wiyono, K. (2008). *Penerapan Model Pembelajaran Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep, Keterampilan Generik Sains dan Berpikir Kritis Siswa SMA pada Topik Relativitas Khusus*. Tesis SPs UPI Bandung :Tidak diterbitkan.
- Xiufeng Liu, (2006). *Effects of Combined Hands-on Laboratory and Computer Modeling on Student Learning of Gas Laws [online]*. Journal of Science Education and Technology.